

BAHAYANYA PENGGUNAAN HP PADA ANAK USIA DINI

Ahmad Khairul Nuzuli¹, Ainil Khuryati², Yoza Andi Putra³, Rangga Prasetya⁴, Adib Fikri Rusdi⁵
^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Kerinci

ahmadkhairulnuzuli@iainkerinci.ac.id khuryatiainil@gmail.com yozaandiputra65@gmail.com
ranggaprasetya261@gmail.com adibfitriirusdi@gmail.com

Abstract: *In the current era of globalization, where technological development is increasingly rapid. In general, technology is created with the aim of making all human affairs easier, but with the development of this technology, of course there are many impacts that arise in the technology itself, both from positive impacts and from negative impacts. Especially for students because they are not controlled when using this technology. Therefore, it is necessary to hold outreach to remind and motivate students to be careful when using technology. The method for delivering the socialization is using lecture and discussion methods, so that with this method, students can more easily understand and understand the delivery of the socialization. Judging from the results of the questionnaire, it shows that students' understanding and understanding has increased after the socialization was carried out. With this event, it is hoped that students will not fall into negative things when using technology and become popular in using technology.*

Keywords: *Globalization Era; technology; student*

Abstrak: Di era globalisasi zaman sekarang, yang mana perkembangan teknologi semakin pesat. dilihat secara umum teknologi dibuat bertujuan untuk mempermudah urusan manusia, akan tetapi dengan berkembangnya teknologi tersebut, tentu banyak dampak yang muncul didalam teknologi itu sendiri, baik dari dampak positif maupun dari dampak negatif. khususnya bagi pelajar karena mereka tidak terkontrol saat menggunakan teknologi tersebut. Oleh sebab itu, perlu adanya sosialisasi untuk meningkatkan kembali dan memotivasi para pelajar agar berhati-hati saat menggunakan teknologi. Metode penyampaian sosialisasi adalah menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga dengan metode ini, para pelajar lebih mudah mengerti serta memahami dalam penyampaian sosialisasi tersebut. Di lihat dari kuisioner, menunjukkan bahwa pelajar semakin meningkat pengertian dan kepehamannya setelah dilaksanakan sosialisasi. Dengan adanya acara ini diharapkan kepada para pelajar supaya tidak terjerumus didalam hal-hal yang negatif saat berteknologi serta menjadi populer dalam berteknologi.

Kata kunci: Era Globalisasi; teknologi; pelajar

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini dimana kita hidup sekarang, merupakan masa dimana ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah alat komunikasi. Yang awalnya dulu hanya ada surat dan telpon kabel, sekarang telah berkembang menjadi HP, laptop, tablet dsb. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang sangat pesat. Teknologi dibuat untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat kita temukan di zaman yang modern ini. Contohnya seperti teknologi yang sangat populer yaitu HP. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk sekarang ini mudah ditemukan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bermacam-macam ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunaannya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi tidak menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua pekerjaan yang berhubungan dengan pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu mengerjakan kegiatan-kegiatannya dalam menyelesaikan suatu masalah (Yumarni, 2022)

Seiringnya berjalannya waktu, teknologi berkembang. Pesatnya perkembangan teknologi membuat setiap pekerjaan dan usaha semakin mudah. Teknologi, seperti telepon seluler, memberikan manfaat bagi kehidupan kita. Untuk saat ini masyarakat tidak bisa lepas dari alat komunikasi tersebut, selain karena mudah digunakan. Mencari telepon genggam sangatlah mudah di era globalisasi karena hampir setiap lapisan masyarakat memiliki telepon

genggam. Persoalannya, telepon seluler beredar tidak hanya di kalangan remaja (12 hingga 21 tahun) dan dewasa serta lanjut usia (di atas 60 tahun), tetapi juga di kalangan anak-anak (7 hingga 11 tahun). Dan ironisnya, telepon seluler tidak tersebar luas. Produk luar negeri untuk anak (3-6 tahun) yang belum bisa menggunakan telepon seluler. (suryani, 2022)

Di dunia digital yang sudah maju, teknologi muncul sebagai jawaban untuk mempermudah tugas-tugas manusia. Faktanya, masyarakat sudah menjadi tergantung pada teknologi yang ada. Kemajuan teknologi ini harus dilihat secara positif dan negatif. Dalam banyak kasus, dampak negatifnya lebih besar daripada dampak positifnya karena Bahkan orang dewasa yang memahami kedua sisi ponsel pun dapat menggunakan produk ini, mereka harus diawasi. (Rahmalah, 2019)

Perlu anda ketahui bahwa usia 1 sampai 5 tahun merupakan masa yang sangat sensitif dalam tumbuh kembang seorang anak, oleh karena itu anak usia dini sering disebut dengan masa emas (golden age). Saat ini berbagai aspek perkembangan kecerdasan-kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual- sedang mengalami perkembangan yang luar biasa, yang dapat mempengaruhi dan menentukan perkembangannya selanjutnya. (Hasanah, 2022)

Teknologi berupa telepon seluler dengan mudah menarik perhatian dan minat anak. Meningkatnya perkembangan teknologi merupakan salah satu dampak dari meningkatnya proporsi anak-anak yang menggunakan telepon genggam. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media dan ponsel oleh anak-anak sedang meningkat, meningkat sebesar 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 27% pada tahun 2013. (Hastin A. Harmain, 2022).

Telah ditemukan bahwa beberapa orang tua menggunakan ponsel mereka sebagai jalan pintas untuk menjaga anak-anak mereka. Mereka menggunakan ponsel sebagai dot ketika anaknya menangis. Selain itu, mereka menemani anak-anaknya dengan ponsel yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi menarik yang memungkinkan mereka berlarian di luar rumah, bermain kotor, dan bermain-main di dalam rumah. Kami memungkinkan orang tua berkerja dengan aman tanpa rasa khawatir. Akhirnya, mereka menimbulkan keputusan, pilih-pilih makanan, dan mengganggu orang tua. Terkadang orang tua memberikan ponsel kepada anaknya untuk di mainkan. (Yuli Sawitri, 2019).

Teknologi komunikasi telah mengubah cara pandang banyak orang dalam kehidupan sehari-hari, termasuk cara mereka memandang penuaan. Dulu para orang tua membiarkan anaknya bermain permainan tradisional bersama teman-temannya yang lain di luar rumah. Namun para orang tua masa kini cenderung memberikan kebebasan kepada anaknya untuk menggantikan permainan tradisional dengan mengandalkan teknologi sebagai media online yang dapat mereka gunakan kapanpun dan dimanapun. (Putri Miranti, 2021).

Hp selalu mengembangkan teknologi yang lebih baik dan terus memperbarui agar lebih nyaman dan praktis bagi pengguna. Fitur umum ponsel, yaitu internet, kamera, panggilan video, telepon, email, SMS, wifi, Bluetooth, game, MP3, browser, dll. HP adalah teknologi komunikasi tercanggih yang ada saat ini. HP memiliki banyak fungsi selain komunikasi. HP juga bisa dijadikan media hiburan untuk menonton video mendengarkan music, dan mengabdikan momen dengan kamera. (Marpaung, 2018)

Banyak orang tua yang masih belum menyadari bahwa penggunaan ponsel secara terus menerus berdampak negative terhadap pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. anak-anak yang cenderung menggunakan ponsel sepanjang waktu akan menjadi sangat bergantung pada ponsel dan hal tersebut akan menjadi suatu aktivitas yang perlu dilakukan anak secara rutin dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat di pungkiri bahwa anak-anak kini lebih banyak bermain ponsel di bandingkan belajar atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar. hal ini berdampak negative terhadap perkembangan mereka. misalnya ,anak sulit berkomunikasi

karena tidak berinteraksi dengan temannya anak mudah marah dan perkembangan anak terhambat karena terlalu fokus bermain game di ponsel. (Yuli Sawitri, 2019)

Selain itu, saat ini tidak jarang banyak produsen ponsel yang secara khusus menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa ponsel sangat populer di kalangan anak-anak saat ini. Ponsel masa kini sangat berbeda dengan ponsel pada zamannya yang hanya memungkinkan anda melakukan panggilan dan mengirim pesan serta memiliki desain yang jelek. Ponsel masa kini semakin menarik dengan desain menarik dan teknologi layar sentuh selain itu, ponsel masa kini dipenuhi dengan berbagai jenis aplikasi saat ini, ada berbagai macam permainan mulai dari permainan pertualangan hingga pelajaran. Dengan setiap aplikasi permainan yang diwakili oleh warna atau karakter yang berbeda-beda, tak heran jika ponsel kini begitu populer di kalangan anak-anak. Dengan di hadirkan berbagai aplikasi, masyarakat pasti suka menggunakan ponselnya dalam waktu lama sehingga berujung pada penggunaan ponsel secara berlebihan. (Hikmaturrahmah, 2016)

Kita sering melihat orang tua membeli ponsel berforma tinggi dengan model yang sesuai kebutuhan anak mereka. orang tua yang bekerja di rumah menggunakan ponsel nya untuk memantau aktivitas di rumah dan berkomunikasi dengan anak-anak nya. sementara itu, para ibu yang tinggal di rumah membeli ponsel untuk mengalihkan perhatian anak-anak mereka dan menjauhkan mereka dari pekerjaan rumah tangga ibu mereka. tujuan mereka awalnya sukses sebagai komunikasi dan pengalihan perhatian. Namun sering berjalannya waktu anak-anak menjadi bosan dan menjadi lebih aktif serta mencoba fitur dan aplikasi lain yang lebih menarik. Mulai saat ini, anak-anak mulai lebih fokus pada ponsel nya dan menggunakan dunia bermain. anak menjadi lebih individual dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. (Chusna, 2017)

Banyak aplikasi ponsel menggambarkan perubahan zaman di milenium saat ini. Era ini berarti anak kecil kini sudah bisa menggunakan ponsel dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja hal ini tidak lepas dari peran orang tua yang turut terlibat dalam pendidikan anaknya. Orang tua menjadi pengelola setiap aktivitas anak jadi ketika seorang anak diberikan ponsel oleh orang tuanya dia mendapatkan dua hal. Hal ini dapat berdampak negative atau positif pada anak anda, Artinya, anak-anak yang mampu menggunakan ponsel kini juga akan memperoleh sikap-sikap yang pada akhirnya akan mengubah kepribadian anak tersebut, dan juga kepribadian anak tersebut. (Wejang, 2022)

Guru dan orang tua siswa juga harus berhati-hati saat menggunakan ponsel selama pelajaran. Bagi siswa yang tidak mempunyai telepon seluler atau tidak mempunyai telepon seluler sendiri, hal ini akan menjadi bahan kecemburuan di kalangan siswa. Kebijakan pembatasan penggunaan telepon genggam ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kreatif, kreatif, dan mandiri, serta mengurangi bahaya yang terkait dengan penggunaan telepon genggam yang berlebihan terangnya. Mendidik siswa dan orang tua tentang seksualitas. (Retna Pardede, 2021)

Konsumsi ponsel semakin meningkat, dan cara penggunaan pun semakin beragam, bahkan sampai muncul istilah "gadget mania" (pecandu ponsel). Ponsel dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia baik sosial, ekonomi, dan budaya. Yang paling ideal adalah transaksional komunikasi ini menganggap proses komunikasi sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan interaktif. (yuni, 2019).

Permasalahan umum yang disebabkan oleh penggunaan ponsel secara berlebihan oleh individu antara lain efek radiasi, sakit kepala, insomnia, gangguan ritme sirkadian, gangguan reproduksi, kanker, leukemia, tumor mulut "agnosia", dan masalah kesehatan pribadi lainnya. Fisik kelelahan ringan, sakit kepala berulang, gangguan telinga, depresi, serangan jantung, kanker kulit, disfungsi seksual, tekanan darah rendah, dan ketidakseimbangan tubuh. (Nuramdiani, 2023)

Secara umum, saat ini bukanlah saat yang tepat untuk memberikan ponsel kepada anak, seperti halnya ponsel pribadi, karena dapat menyebabkan konsumsi berlebihan oleh anak-anak. Faktanya, penggunaan ponsel oleh siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari masih dilarang keras atau memerlukan pengawasan yang ketat. Oleh karena itu, Orang tua harus pintar-pintar menyediakan alat pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, serta selalu selalu memantau seluruh konten di ponsel anak. Sering kali orang tua menjadikan ponsel sebagai jalan pintas untuk menemani anaknya. Dengan beragam fitur dan aplikasi menarik, para orang tua dapat dengan aman mendampingi anaknya dan membuat mereka tetap aktif. Hal ini merupakan suatu kesalahan karena dapat berdampak buruk pada tumbuh kembang anak. Orang tua tidak boleh berpura-pura tidak tertarik atau mengandalkan ponsel sebagai alat untuk menjaga anak-anaknya. Orang tua harus dapat berbicara dan mendiskusikan konten di ponsel anak-anak mereka. (Yummi Ariston, 2018)

Hp merupakan salah satu perangkat elektronik yang selalu update setiap harinya dan menjadika kehidupan manusia semakin praktis. Beberapa tahun lalu, ponsel banyak digunakan di kalangan pembisnis kelas atas. Alasan menggunakan ponsel adalah untuk memudahkan bisnis. Namun saat ini telepon seluler sudah menjadi kebutuhan tidak hanya bagi pembisnis saja, namun juga bagi semua orang, mulai dari kalangan lanjut usia, orang dewasa, remaja hingga anak-anak yang belum bisa menggunakan telepon seluler. Pasalnya ponsel memiliki beragam fitur dan aplikasi yang menarik, beragaam, interaktif, dan fleksibel sehingga semakin menambah daya tariknya di mata anak-anak. (ceasar, 2023)

Telepon seluler adalah perangkat komunikasi elektronik dengan fungsi dasar yang sama seperti telepon rumah tradisional. Namun telepon genggam dapat di bawa kemana saja (portable/mobile) dan tidak perlu terhubung dengan jaringan telepon melalui kabel (wireless). (palar, 2018)

Alexander Graham Bell menemukan telepon pertama di dunia pada tahun 1876. Martin Cooper, sebaliknya, adalah pembuat telepon genggam, alat komunikasi yang berukuran kecil dan mudah dibawa kemana saja. Karena alat komunikasi ini sangat praktis, perkembangannya terjadi dengan sangat cepat. (Muhammad Arasyad, 2022)

Adapun tujuan di buat nya kegiatan ini adalah:

1. supaya anak-anak tidak kecanduan terhadap penggunaan gadget.
2. motivasi terhadap anak-anak agar tetap semangat dalam belajar.
3. menghindari anak-anak dari timbulnya hal-hal negative pada gadget.

Ada dua manfaat utama menggunakan ponsel. Pertama, ada dampak positifnya. Kedua, adanya dampak negative. Dampak positifnya adalah penggunaan telepon seluler dijadikan sebagai alat untuk membantu anak memperluas pengetahuannya dalam memahami pelajaran. Dampak negatifnya adalah ketika anak menggunakan ponsel, ia justru menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game dan menonton konten media sosial, yang dapat mengakibatkan anak menjadi malas belajar, menurunkan nilai, dan memperbaiki perilakunya, sehingga motivasinya akan menurun. Penggunaan ponsel oleh anak-anak dapat dibatasi dan diatur oleh pendididkan orang tua dan guru, serta pengaruh teman teman mereka. Hal ini sah-sah saja asalkan asalkan anak bisa membagi waktunya antara belajar dan bermain ponsel. Namun jika penggunaan ponsel sudah pada tahap kecanduan pasti akan menjadi masalah besar. Oleh karena itu pengawasan dari orang tua, guru dan lingkungan sangat penting agar anak dapat memperoleh ilmu dan manfaat belajar yang besar dalam menggunakan telepon genggam. (Ary antony putra, 2021)

Dampak positif penggunaan ponsel. Fungsi utama telepon seluler adalah untuk berkomunikasi antar satu pihak dengan pihak yang lainnya. Selain itu ponsel juga mempunyai kemampuan untuk memperluas pengetahuan tentang perkembangan teknologi dan perluasan jaringan. Berikut pengaruh ponsel terhadap pengguna: (1) sebagai alat komunikasi. (2) sebagai alat informasi. (3) sebagai sarana pembelajaran. (4) sebagai sarana

hiburan. (5) sebagai alat dalam dunia kerja dan usaha. (6) sebagai alat dakwah keagamaan. (wahyu novitasari, 2016)

Adapun luaran yang diharapkan pada kegiatan ini adalah supaya anak-anak tidak terjerumus dalam hal-hal yang berdampak negative akibat kecanduan terhadap gadget yang berlebihan, sehingga mereka lebih termotivasi dengan adanya kegiatan bahaya penggunaan gadget pada anak usia dini.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi bahayanya penggunaan HP pada anak usia dini, dapat terlaksana karena adanya Kerjasama dengan pihak sekolah SD No.041 / XI Kampung Tengah. Menurut Nadeak (2019), menetapkan tujuan untuk kegiatan pelatihan merupakan yang paling penting dari pelatihan. Tujuan tersebut harus berdasarkan pada permasalahan yang nyata pada Lembaga atau Perusahaan. Langkah terakhir adalah mengevaluasi pelatihan untuk meningkatkan pelatihan (nuzuli, 2021).

Tahap pertama ialah tahap dimana pengabdian bekerja sama dengan pihak sekolah SD No.041/XI Kampung Tengah terkait tujuan dan materi sosialisasi yang akan disampaikan oleh pemateri pasti supaya apa yang ingin dicapai disosialisasi ini tercapai.

Tahap kedua, pihak pengabdian melampirkan surat izin kegiatan sosialisasi kepada pihak sekolah SD No.041/XI Kampung Tengah, kemudian pihak sekolah menetapkan jadwal sosialisasi, menentukan lokasi sosialisasi, dan peralatan apa saja yang di butuhkan selama kegiatan sosialisasi tersebut.

Tahap ketiga ialah tahap pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan metode ceramah, metode ceramah ialah sebuah bentuk interaksi antara penerangan dan penuturan lisan dari seorang guru kepada peserta didiknya. Dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru bisa menggunakan alat-alat untuk mempermudah kegiatan tersebut seperti gambar, dan audio visual lainnya. (Syaiful, S 2009). Metode ceramah juga dapat diartikan sebagai penyajian pembelajaran melalui penuturan lisan atau penjelasan secara langsung kepada sekelompok siswa. (Wina, S 2019). Sosialisasi ini yang diikuti oleh 8 siswa kelas 1 SD, yang mana terdiri dari 5 laki-laki dan 3 perempuan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 10 November 2023, berlokasi dilokal kelas 1 SD No.041/XI Kampung Tengah, dari jam 09:00 – 11:00 WIB.

Tahap terakhir ialah evaluasi dimana pengabdian memberikan pertanyaan melalui kuisisioner kepada peserta sosialisasi. Evaluasi harus di laksanakan setelah selesainya acara sosialisasi.



Gambar 1. Metode metode kegiatan sosialisasi.

DISKUSI

Pada tahap pertama, setelah pihak pengabdian dan anggotanya menentukan lokasi sosialisasi maka pihak pengabdian dan anggotanya juga menentukan waktu pelaksanaannya. Selanjutnya pihak pengabdian dan timnya melampirkan surat izin kegiatan sosialisasi kepada pihak sekolah. Dan juga pihak sekolah memberikan fasilitas yang mendukung selama kegiatan sosialisasi berlangsung.

Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah melalui surat izin yang diberikan, kegiatan sosialisasi pun dilaksanakan pada SD No.041/XI Kampung Tengah.



Gambar 2. Peserta Sosialisasi Di SD No.041/XI Kampung Tengah



Gambar 3. Cuplikan Pemberian Materi Sosialisasi Pada SD No.041/XI Kampung Tengah, 10 November 2023, Oleh Adib Fikri Rusdi (Bahayanya Penggunaan HP Pada Anak Usia Dini), dan Rangga Prasetya (Cara Mencegah Bahayanya Penggunaan HP Pada Anak Usia Dini).

Pada tahap pemberian materi, perkara yang paling ditekankan adalah bahayanya penggunaan HP secara berlebihan terutama pada anak-anak. Tentunya dengan adanya sosialisasi ini dapat membuat anak-anak mengurangi penggunaan HP secara berlebihan, cara untuk mengatasi kecanduan HP pada anak ialah dengan membatasi pemakaian HP pada anak setiap harinya. Menurut pamdun dari The American Academy Of Paediatric (2013) dan Canadian Paediatric Society (2010) mengatakan bahwa anak-anak yang berusia 2 tahun tidak dianjurkan mengakses segala jenis HP sendiri. Anak-anak yang berusia 2-4 tahun hanya diperbolehkan mengakses HP maksimal satu jam disetiap harinya. Anak-anak berusia diatas 5 tahun hanya boleh mengakses HP maksimal dua jam disetiap harinya.

Dalam sosialisasi ini pemateri lebih bertugas menyampaikan materi sesuai dengan tema yang di angkat sedangkan fasilitator bertugas untuk membuat situasi dilokasi tetap kondusif sesuai dengan perencanaan, dan disisi lain fasilitator juga bertugas untuk menguatkan materi yang sudah disampaikan oleh pemateri dengan memberikan contoh sederhana yang ada di kehidupan sehari-hari anak.

Sosialisasi ini juga merupakan bentuk kepedulian terhadap Kesehatan anak, agar anak-anak terhindar dari penyakit dampaknya penggunaan HP, dan anak-anak dapat berperan aktif dalam meningkatkan generasi penerus bangsa yang berilmu pengetahuan tinggi. Dan tidak hanya itu sosialisasi ini juga memberikan edukasi Pendidikan terhadap anak.

Tidak hanya itu yang dibahas dalam sosiaslisasi ini. Adapun pemberian motifasi kepada anak-anak agar anak-anak dapat termotivasi dan meningkatkan semangat belajar dalam menggapai cita-citanya. Hal ini dikarenakan banyaknya kasus dikalangan anak-anak yang kurang edukasi dimana membuat semangat belajae anak-anak tersebut menjadi menurun.

Adapun meningkatnya kasus kecanduan HP terhadap anak. Telah dibuktikan oleh data pada tahun 2014 yang mana menunjukkan pengguna aktif HP yang ada di deluruh Indonesia

sekitar 47 juta jiwa, yang mana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016).

Adapun kasus-kasus ini terjadi karena kurangnya edukasi bahayanya penggunaan HP pada anak, dan juga kurangnya pengawasan orang tua dalam memberikan HP pada anak sehingga anak menggunakan HP secara berlebihan tanpa adanya batasaan waktu.



Gambar 4. Pemberian Game Edukasi ,Oleh Adib Fikri Rusdi Dan Rangga Prasetya Kepada Siswa/Siswi SD No.041/XI Kampung Tengah.



Gambar 5. Pemberian Hadiah Kepada Pemenang Game Edukasi.



Gambar 6. Pemberian Cendra Mata Pada Siswa Siswi Kelas 1 SD No.041/XI Kampung Tengah.

Tahap akhir adalah evaluasi, evaluasi merupakan sebuah proses penyediaan informasi yang menjadi sebuah pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (the worth and merit) dari tujuan yang ingin dicapai, didesain, diimplementasikan dan dampak membantu untuk membuat suatu keputusan, membantu mempertanggung jawabkan dan meningkatkan terhadap suatu fenomena. Dapat disimpulkan inti dari evaluasi adalah penyediaan informasi yang bisa menjadi sebuah bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan. (S. Eko Putro Widoyoko, 2009). dengan menggunakan kuisisioner yang diberikan oleh fasilitator kepada peserta sosialisasi satu persatu, dan juga pemberian game edukasi pada peserta sosialisasi tersebut agar peserta sosialisasi tersebut dapat memahami materi yang telah disampaikan.

Dalam proses evaluasi, peserta diminta untuk mengisi lembaran kuisisioner yang telah dibagikan secara satu persatu. Dalam hal ini fasilitator bertugas untuk membantu peserta sosialisasi dalam memahami pertanyaan yang ada didalam kuisisioner tersebut.

Adapun indikator yang digunakan dalam game edukasi ialah: pertama, memahami pertanyaan yang diberikan oleh pemateri. Kedua, peserta sosialisasi mengemukakan tangan paling cepat. Ketiga, peserta sosialisasi menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri mengenai materi yang telah disampaikan.

Dalam proses evaluasi ini kami menggunakan skala ... , skalaadalah

No	Item	Nilai Sebelum Sosialisasi	Nilai Sesudah Sosialisasi
1	Pengetahuan mengenai anak-anak terhadap bahayanya penggunaan HP pada anak usia dini.	6,5	8,0
2	Pengetahuan mengenai anak-anak cara mengatasi kecanduan bermain HP.	5,5	8,9
3	Pengetahuan mengetahui anak-anak tentang hal-hal yang diperbolehkan untuk menggunakan HP.	6,0	9,0

4	Pengetahuan mengenai anak-anak tentang dampak negative dari kecanduan bermain HP.	5,0	9,5
5	Pengetahuan mengenai anak-anak tentang penyakit yang diakibatkan dari radiasi HP.	7,5	9,5
6	Pengetahuan mengenai anak-anak dalam mengatur waktu dalam bermain HP.	5,0	8,5
7	Pengetahuan mengenai anak-anak tentang mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat selain bermain HP.	5,5	8,0

Table 1. hasil kuisioner.

Berdasarkan hasil kuisioner pada table diatas menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta sosialisasi memahami materi yang telah disampaikan, bahkan hasil tersebut di perkuat dengan hasil Tanya awab bersama peserta sosialisasi.

KESIMPULAN

Dalam beberapa kejadian, banyak dari kalangan anak-anak yang mana mereka kecanduan terhadap penggunaan gadget, sehingga banyak timbul dampak negative yang mempengaruhi mereka dalam belajar.

Partisipasi peserta dalam mengikuti kegiatan sosialisasi bahaya nya penggunaan gadget terhadap siswa/siswi menambahkan motivasi yang berkenaan dengan kegiatan ini. Dengan adanya hal ini bisa membantu anak-anak lebih meningkatkan dalam belajar.

DAFTAR PUTAKA

- Ary antony putra, i. w. (2021). pengaruh penggunaan handphone pada siswa sekolah dasar. *jurnal agama dan ilmu pengetahuan*, 18, 79-89.
- ceasar, d. l. (2023). edukasi dampak penggunaan smarthphone pada remaja. *jurnal pengabdian masyarakat bidang kesehatan*, 2, 60-65.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. 17, 315-330.
- Hasanah, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Atas. *Proceeding INtrnational Seminar On Ilamic Education And Peace*, 2, 375-383.
- Hastin A. Harmain, S. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Educator*, 3, 20-35.
- Hikmaturrahmah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 05, 191-218.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, 2, 56-64.
- Muhammad Arasyad, A. P. (2022). pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone terhadap aktivitas belajar siswa SMA. *jurnal al-ahya*, 2, 88-99.
- Nuramdiani, D. (2023). edukasi bahaya radiasi elektromagnetik dari penggunaan gadget berlebihan pada anak dan remaja. *jurnal pengabdian masyarakat berkemajuan*, 7, 1999-2006.
- palar, j. e. (2018). hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget. *ejurnal keperawatan*, 6, 1-8.
- Putri Miranti, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Candikiawan Ilmiah PLS*, 6, 58-66.

- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *jurnal nasional*, 1, 191-218.
- Retna Pardede, S. w. (2021). dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini. *jurnal pendidikan tambusai*, 2, 4728-4735.
- suryani, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 140-153.
- wahyu novitasari, n. k. (2016). dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *jurnal paud teratai*, 3, 182-186.
- Wejang, H. E. (2022). Dampak penggunaan smarthphone terhadap perkembangan karakter anak usia dini sekolah dasar. *jurnal literasi pendidikan dasar*, 2, 81-85.
- Yuli Sawitri, I. A. (2019). Dampak Penggunaan Smarthphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Seminar Nasional*, 4, 691-697.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8, 107-119.
- Yummi Ariston, F. (2018). dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *journal of educational review and research*, 1, 86-91.
- yuni, p. (2019). intensitas penggunaan handphone dalam kegiatan keseharian di kalangan mahasiswa.