

# 1. Dampak Media Sosial dalam Penggunaan Gawai bagi Anak-Anak di Sekolah Dasar

*by* Ariesa Pandanwangi, Rosida Tiurma Manurung, Meythi Meythi

---

**Submission date:** 05-Apr-2023 04:54PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2056481374

**File name:** osial\_dalam\_Penggunaan\_Gawai\_bagi\_Anak-Anak\_di\_Sekolah\_Dasar.pdf (7.4M)

**Word count:** 1978

**Character count:** 11714

## **DAMPAK MEDIA SOSIAL DALAM PENGGUNAAN GAWAI BAGI ANAK-ANAK DI SEKOLAH DASAR**

Ariesa Pandanwangi<sup>1)</sup>, Rosida Tiurma Manurung<sup>2)</sup>, Meythi Meythi<sup>3)</sup>  
Universitas Kristen Maranatha<sup>1), 2), 3)</sup>

Alamat korespondensi (ariesa.pandanwangi@maranatha.edu)

### **PENDAHULUAN**

Anak-anak dalam kehidupan sehari-harinya sangat lekat dengan media sosial yang sangat mudah mereka akses dari gawai. Bagi mereka media sosial adalah "teman" yang dapat mengisi sisi lain dalam kehidupannya. Penggunaan media sosial ini, semakin lama semakin meningkat, ditambah dengan kecanggihan teknologi, yang membuat data apapun mudah didapat melalui platform ini (Bozzola *et al.*, 2022; Dilci & Eranil, 2018). Media sosial ini juga merupakan aplikasi yang dapat diakses, diunduh dan dipergunakan oleh anak-anak dengan mudah. Aplikasi ini dapat diakses melalui gawai setiap pengguna (*user*) dapat berbagi ide, berbagi keilmuan yang divisualisasikan secara menarik, karena dikonsumsi oleh anak-anak, ataupun berteman melalui jaringan baru pertemanan melalui berbagai situs terkenal seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan masih banyak lagi (Zyoud, Sweileh, Awang, & Al-Jabi, 2018). Bahkan kini menonton berbagai film tayangan terbaru juga dengan mudah diakses dari Netflix. Kemudahan-kemudahan ini membuat banyak orang tua menyangka bahwa anak-anak mereka terpenuhi kebutuhannya, karena mereka langka untuk mengeluh ataupun menuntut hal lainnya, kebersamaan dalam keluarga lambat laun menghilang karena semua asik dengan gawainya.

Perkembangan Teknologi Informasi (TI), jelas memiliki dampak yang luar biasa bagi anak-anak. Jauh dari orang tua mereka dapat dengan mudah menghubungi, demikian pula sebaliknya. Sentuhan kasih, pelukan dalam keluarga terkadang berkurang karena adanya keasikan dalam menggunakan gawai. Padahal dahulu orang tua

selalu mendahulukan kepentingan anak melalui sentuhan, sapaan, dan juga pelukan. Bahkan orang tua juga meluangkan waktunya untuk bermain dengan anak-anak mereka, mainan tradisional yang kini juga langka ditemui. Kini semua tergantikan oleh gawai. Permainan yang mengasyikan kini juga tergantikan oleh game-game yang mudah diakses, bahkan hingga dini hari (Miranti & Putri, 2021).

Gadget atau Gawai adalah sebuah alat berupa elektronik dengan bentukan yang menarik dan selalui diperbaharui, setiap merek berlomba-lomba untuk menarik minat konsumen dengan harga yang sangat bersaing di pasaran (Chaidirman, Indriastuti, & Narmi, 2019; Miranti & Putri, 2021) juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi saat ini telah berjalan begitu pesat. Kemajuan teknologi seperti gadget yang saat ini sudah menjadi hal lazim bagi masyarakat, termasuk juga pada kalangan anak usia dini. Penggunaan gadget pada anak usia dini, perlu diawasi dan mendapat pantauan dari pendidik maupun orang tua, karena meskipun gadget memiliki kecanggihan untuk menambah pengetahuan anak, tetapi gadget juga dapat memberikan dampak pada anak. Metode yang digunakan adalah metode penelitian lapangan (field research). Berbagai fitur dan inovasi terbaru mereka sampaikan melalui benturan periklanan yang dasyat. Dalam hal ini digelontorkan dana oleh berbagai perusahaan, demi menarik keuntungan. Terkait dalam hal ini, siapa yang dirugikan? Dibutuhkan sebuah strategi dalam keluarga, guru sekolah ataupun pihak pemerintah untuk menyikapinya.

Melalui sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim dosen dari Universitas Kristen Maranatha, membantu memberikan solusi mengenai efek dari penggunaan gawai bagi anak-anak di Sekolah Dasar Babakan Jeruk Jalan Babakan Jeruk Bandung. Pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan dosen dari lintas program studi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode *service learning*. *Service learning* adalah metode pengajaran untuk memecahkan permasalahan masyarakat secara langsung dengan cara mengkombinasikan tujuan akademik dengan upaya menumbuhkan kesadaran (Setyowati & Permata, 2018). Pelatihan merupakan salah satu bentuk metode *service learning*, yaitu mendidik berbasis kepakaran dan memberikan pengalaman kepada masyarakat secara terstruktur. Pelaksanaannya dilakukan dengan cara mengadakan proses diskusi dan tanya jawab antara narasumber dengan para peserta pelatihan. Lalu proses transfer pengetahuan dari narasumber kepada para peserta pelatihan diukur menggunakan *pretest* dan *posttest*. Jadi efektivitas pemberian materi dari narasumber kepada para peserta pelatihan dapat dievaluasi secara akurat.

## PEMBAHASAN

Masa usia 6-12 tahun merupakan usia dimana anak memperoleh Pendidikan dasar dan penanaman karakter agar tidak acuh pada lingkungan dan memiliki empati terhadap sekelilingnya, juga hormat kepada orang yang lebih tua. Komunikatif apabila diajak berkomunikasi. Apakah hal ini yang sudah dialami oleh para orang tua? Kenyataannya melalui para guru sekolah, yang disampaikan kepada tim pengabdian, mereka mengeluhkan bagaimana anak bila dipanggil guru kerap tidak mendengarkan dengan baik, sehingga anak harus dipanggil berkali kali karena, mata mereka tertuju dengan gawai yang dipegangnya. Ketika rekannya mencolek tubuhnya barulah anak tersebut bereaksi. Begitupun kejadian ini yang terjadi ketika anak dirumah, komunikasi dengan orang tua kerap terhalang oleh adanya gawai ini, hal ini telah lama dikeluhkan para orang tua kepada pihak sekolah. Untuk menanggulangi hal ini baik pihak sekolah ataupun orang tua siswa sudah sepakat di dalam kelas tidak ada yang memegang gawai, demikian pula pada jam belajar di rumah. Ternyata hal ini belum menjadi solusi, bahkan anak berani mencuri-curi waktu untuk dapat menggunakan gawai mereka.

Solusi yang diberikan oleh tim pengabdian dalam hal ini adalah menawarkan bentuk sosialisasi interaktif dengan tatap muka langsung bersama-anak-anak. Cara ini dilakukan dengan ceria baik melalui tanya jawab dengan berbagai macam hadiah yang menarik dan bernyanyi.

Tabel 1 Hasil pengolahan data responden

<b>Karakteristik</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Siswa-siswi kelas:		
4 SD	14	24
5 SD	30	51
6 SD	15	26
Usia (tahun):		
8	1	2
9	3	5
10	19	32
11	25	42
12	10	17
13	1	2
Jenis kelamin:		
Laki-laki	33	56
Perempuan	26	44
Gawai yang digunakan:		
Telepon genggam	38	64
Televisi	14	24
Komputer/laptop	7	12
Lama penggunaan gawai:		
Tidak menggunakan gawai	1	2
Kurang dari 1 jam	17	29
1-2 jam	32	54
2-3 jam	6	10
3-4 jam	1	2
Lebih dari 4 jam	2	3



<b>Karakteristik</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Pendampingan penggunaan gawai:		
Tanpa pendamping	19	32
Didampingi orang tua (ayah/ibu)	36	61
Didampingi oleh pengasuh/kakak/saudara yang lebih tua	4	7
Sumber pelatihan gawai:		
Tidak pernah	12	20
Keluarga	32	54
Sekolah	5	9
Keluarga dan sekolah	10	17
Tujuan penggunaan gawai:		
Mencari materi pelajaran	34	58
Bermain game	8	13
Membuka sosial media	7	12
Berkomunikasi	10	17
Memiliki media sosial:		
Tidak memiliki sosial media	1	2
Facebook	14	24
You Tube	52	88
Whatsapp	59	97
Facebook Massenger	3	5
We Chat	4	7
Instagram	25	42
Tik Tok	38	64
Telegram	5	9
Twitter	2	3
Line	0	0
Game (Roblox/Free Fire)	12	20

<b>Karakteristik</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Aplikasi yang sering digunakan:		
Tidak memiliki sosial media	2	3
Facebook	3	5
You Tube	34	58
Whatsapp	41	70
Facebook Massenger	0	0
We Chat	2	3
Instagram	16	27
Tik Tok	34	58
Telegram	1	2
Twitter	0	0
Line	0	0
Google	23	39
Game (Roblox/Free Fire)	12	20
Orang tua memberi gawai:		
Ya	30	51
Tidak	3	5
Kadang-kadang	26	44
Siswa/i menahan lapar, haus, dan BAB ketika menggunakan gawai:		
Ya	1	2
Tidak	52	88
Kadang-kadang	6	10
Siswa/i suka beraktivitas di rumah jika sudah memegang gawai:		
Ya	14	24
Tidak	29	49
Kadang-kadang	16	27
Siswa/i suka merasa kesal dan marah, jika tidak ada sinyal:		
Ya	12	20
Tidak	31	53
Kadang-kadang	16	27

Karakteristik	Jumlah (n)	Persentase (%)
Siswa/i meminta ijin dalam penggunaan gawai:		
Ya	53	90
Tidak	3	5
Kadang-kadang	3	5
Orang tua membatasi penggunaan gawai:		
Ya	46	78
Tidak	3	5
Kadang-kadang	10	17

Sumber: Kuesioner yang diolah

## PENUTUP

Pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar dan para siswa berani mengemukakan pendapatnya bahwa mereka mengetahui bahaya akan penggunaan gawai apabila berlebihan, dampak negative tersebut akan berakibat pada indera mereka seperti mata yang menjadi merah bahkan lama-lama dapat kabur sehingga dibutuhkan kacamata pada usia dasar ini, selain itu juga menurunkan konsentrasi belajar di kelas karena mengantuk akibat penggunaan gawai hingga tengah malam. Tubuh bada bagian punggung juga tanpa disadari semakin lama membungkuk karena mata tertuju kepada gawai yang dipegangnya.

4

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada para dosen dari lintas progdi yang tergabung dalam Ikatan Kekeluargaan Perempuan Maranatha (IKPM) Universitas Kristen Maranatha atas kerjasamanya, dan juga kepada LPPM yang telah mensupport kegiatan ini, juga kepada pihak mitra yaitu pemerintah daerah yang diwakili oleh pihak kecamatan dan juga kepala sekolah SD Babakan Jeruk bandung atas kerjasamanya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barni, S., Russo, R., Scarpato, E., ... Staiano, A. (2022). The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16). <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>
- Dilci, T., & Eranil, A. K. (2018). *The Impact of Social Media on Children*. 5(2015), 1–10. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5733-3.ch001>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. *Bakti Budaya*, 1(2), 143-192.
- Zyoud, S. H., Sweileh, W. M., Awang, R., & Al-Jabi, S. W. (2018). Global trends in research related to social media in psychology: Mapping and bibliometric analysis. *International Journal of Mental Health Systems*, 12(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s13033-018-0182-6>

## PROFIL SINGKAT



**Ariesa Pandanwangi**, menyelesaikan Pendidikan Sarjana Seni Rupa di UPI, kemudian lanjut ke Program Magister Seni di ITB, dan lulus dari Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, ITB, pada tahun 2015. Saat ini berprofesi sebagai Dosen di Program Studi Seni Rupa Murni, FSRD Universitas

Kristen Maranatha, dan mendapatkan tugas tambahan pada bagian riset di LPPM. Aktif sebagai peneliti dengan perolehan dana hibah-hibah, narasumber, pemakalah di forum ilmiah, menulis di jurnal,

pengabdian masyarakat ke berbagai pelosok nusantara, dan memenuhi undangan ke luar negeri sebagai trainer batik lilin dingin, kerap berpameran di nusantara dan juga luar negeri. Kegiatan lainnya aktif membentuk kantung kesenian dengan cara mensinergikan energi kreatif perempuan Indonesia dan juga membangun ASEDas bersama rekan-rekannya dari lintas negara. Keilmuannya berhasil diimplementasikan kedalam lintas bidang, dan sudah diterbitkan dalam beberapa buku.



**Rosida Tiurma Manurung** lahir pada tanggal 19 Oktober 1967 dan meraih Doktorol Bidang Kajian Linguistik dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran (11 Februari 2014). Beliau menjadi Dosen Tetap UK Maranatha (1999-sekarang). Pada tahun 2012–2016, beliau menjadi Ketua Lembaga Mata Kuliah Umum Universitas Kristen Maranatha. Tahun 2016–2020 menjadi Kepala Pusat P3M Fakultas Psikologi. Tahun 2022–sekarang menjadi Kepala Bidang Abdimas LPPM. Rosida Tiurma Manurung menjadi Pemimpin Redaksi Jurnal Zenit (2003-2016) dan Humanitas Jurnal Psikologi (2014–2020) serta aktif pula menjadi pemakalah baik di forum ilmiah nasional maupun internasional. Rosida Tiurma Manurung beberapa kali meraih hibah Kemendikbudristek. Buku-buku yang telah dihasilkan sudah dipergunakan di berbagai perguruan tinggi. Mata kuliah yang diampu ialah Bahasa Indonesia Akademik, Teknik Penulisan dan Presentasi, Teori Dasar Linguistik, Psikolinguistik, Metode Penelitian Kualitatif, dan Usulan Penelitian.



**Dr. Meythi, S.E., M.Si., Ak., CA.** Penulis lahir di Cirebon, 17 Februari 1979. Penulis memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di bidang ilmu Akuntansi dari Universitas Kristen Maranatha Bandung pada tahun 2001. Gelar Magister Sains, Profesi Akuntan, dan Doktor di bidang ilmu Akuntansi diperoleh dari Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2005, 2006 dan 2021. Penulis adalah dosen tetap Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis Universitas Kristen

Maranatha Bandung, sejak 2005-sekarang, dengan jabatan akademik Lektor Kepala. Penulis mengampu mata kuliah Pelaporan Korporat, Teori Portofolio dan Analisis Investasi, Seminar Akuntansi Keuangan, dan Metodologi Penelitian. Pengalaman penulis di dalam pengelolaan manajemen Universitas Kristen Maranatha, yaitu sebagai Sekretaris Program Profesi Akuntansi pada tahun 2007-2012 dan sebagai Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat pada tahun 2022 sampai sekarang.

# 1. Dampak Media Sosial dalam Penggunaan Gawai bagi Anak-Anak di Sekolah Dasar

## ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	7%
2	<a href="http://ejurnal.pps.ung.ac.id">ejurnal.pps.ung.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://riliv.co">riliv.co</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.maranatha.edu">repository.maranatha.edu</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://stp-mataram.e-journal.id">stp-mataram.e-journal.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://jambi.tribunnews.com">jambi.tribunnews.com</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://mulpix.com">mulpix.com</a> Internet Source	1%
11	<a href="http://www.e-journal.polnustar.ac.id">www.e-journal.polnustar.ac.id</a> Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# 1. Dampak Media Sosial dalam Penggunaan Gawai bagi Anak-Anak di Sekolah Dasar

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---