

UPAYA SELEKTIVITAS PENGGUNAAN *GADGET* DI ERA PANDEMI COVID-19 PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH DESA SIBANGKAJA, KECAMATAN ABIANSEMAL BADUNG

I Gusti Agung Gede Bagus Darma Putra¹⁾, Ni Putu Widani Astuti²⁾, I Made Sastra
Wibawa³⁾

Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email : widaniastuti@gmail.com

ABSTRAK

Pada tahun 2020 ini masyarakat dunia tengah dikejutkan dengan wabah virus corona atau yang lebih dikenal dengan COVID-19. Hal tersebut dikarenakan virus ini telah menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. World Health Organization (WHO) semenjak Januari 2020 telah menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait virus ini. Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi baik masyarakat umum hingga pelajar. Di kalangan pelajar dari jenjang taman kanak-kanak hingga jenjang perguruan tinggi di rumahkan atau belajar di rumah, hal ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran covid-19. Hal ini menuntut pelajar untuk menggunakan teknologi seperti *gadget* untuk mengikuti pelajaran yang dilaksanakan secara daring. Namun lama-kelamaan terutama anak Sekolah Dasar akan bosan berdiam diri dirumah dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi yang ada pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Program pengabdian masyarakat yang di usulkan untuk mengatasi permasalahan tersebut seperti mengajak anak-anak sekolah dasar untuk melakukan kegiatan- kegiatan yang interaktif dan inovatif. Seperti melaksanakan yoga, belajar bercocok tanam di sawah guna meningkatkan kepedulian anak-anak dengan lingkungan sekitar, kegiatan melukis untuk menyambut 17 Agustus dan program terakhir melaksanakan sosialisasi dengan orang tua anak mengenai manfaat dan dampak buruk menggunakan *gadget* pada anak sekolah dasar.

Kata Kunci : Covid-19, Pengabdian Masyarakat, *Gadget*, Penyuluhan, Kegiatan Inovatif.

ANALISIS SITUASI

Pada tahun 2020 ini masyarakat dunia tengah dikejutkan dengan wabah virus corona atau yang lebih dikenal dengan COVID-19. Hal tersebut dikarenakan virus ini telah menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. World Health Organization (WHO) semenjak Januari 2020 telah menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait virus ini. Terkait hal ini Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya pencegahan serta penanggulangan penyebaran COVID-19 dimana ketentuannya dapat dilihat dalam Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Dalam

ketentuan Keputusan Presiden tersebut telah menyatakan bahwa COVID-19 merupakan kedaruratan kesehatan masyarakat yang wajib untuk dilakukan upaya penanggulangan.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini mengambil sasaran di wilayah Desa Sibangkaja Abansema Badung. Kegiatan ini dilaksanakan ditengah wabah pandemi covid-19 Tahapan observasi dilakukan pada tanggal 28-31 Juli 2021, dimana mahasiswa melakukan pengamatan dengan cara terjun langsung kelapangan atau dapat dilakukan secara daring untuk melakukan wawancara serta dialog dengan pihak-pihak terkait. Mahasiswa juga mengamati keadaan yang menyangkut fisik serta non fisik di daerah setempat. Desa Sibangkaja termasuk wilayah padat penduduk dengan jumlah \pm 5.846 orang. Terdapat 7 Banjar Adat di wilayah Desa Sibangkaja, Sibangkaja menjadi wilayah yang terdampak covid-19 dan pelaksanaanya dihimbau untuk dilakukan di beberapa lokasi.

Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi baik masyarakat umum hingga pelajar. Di kalangan pelajar dari jenjang taman kanak-kanak hingga jenjang perguruan tinggi di rumahkan atau belajar di rumah, hal ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran covid-19. Hal ini menuntut pelajar untuk menggunakan teknologi seperti *gadget* untuk mengikuti pelajaran yang dilaksanakan secara daring. Namun lama-kelamaan terutama anak Sekolah Dasar akan bosan berdiam diri dirumah dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi yang ada pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Di takutkan anak akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, perubahan perilaku yang signifikan dan dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak yang berasal dari radiasi dalam *gadget*.

PERUMUSAN MASALAH

- a. Proses belajar mengajar dilakukan secara daring, menyebabkan siswa mengalami rasa bosan.
- b. Ruang bermain dan interaktif yang biasa dilakukan dengan teman sebaya di sekolah semakin menyempit karena mengurangi bepergian keluar rumah di masa pandemi covid-19.
- c. Proses belajar mengajar secara daring membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadgetnya*.
- d. Kurangnya pemahaman orang tua mengenai dampak buruk anak menggunakan *gadget* yang berlebihan.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

1. Memberikan sosialisasi edukasi kepada orang tua anak mengenai manfaat dan dampak buruk gadget pada anak
2. Mengajak anak sekolah dasar dalam kegiatan interaktif dan inovatif dengan anak sekolah dasar seperti mengajak anak sekolah ke sawah untuk belajar mengenai subak dan pertanian, mengajak anak sekolah dasar dalam kegiatan yoga dan mengajak anak sekolah dasar lomba melukis.

METODE PELAKSANAAN

1. Metode Penyuluhan

Metode penyuluhan merupakan metode yang digunakan untuk Memberikan edukasi kepada orang tua anak mengenai dampak buruk anak bermain gadget yang berlebihan yang dapat menyebabkan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan.

2. Metode Praktik

Metode praktik merupakan metode yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan seperti mengajak anak Sekolah Dasar ke sawah, lomba menggambar dan kegiatan yoga.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan kepada orang tua anak mengenai manfaat dan dampak buruk gadget pada anak yang dimana di era covid-19 anak sekolah dasar cenderung menggunakan gadget dalam proses belajar mengajar ataupun di dalam rumah, memberikan hasil bahwa orang tua anak telah dapat mengawasi anak dalam penggunaan gadget sehari-hari. Di samping itu, dengan kegiatan- kegiatan yang telah dilakukan anak sekolah dasar lebih dapat berinteraksi dan aktif pada era covid- 19 ini.

Faktor pendukung kegiatan ini adalah orang tua anak dan anak sekolah dasar di wilayah Desa Sibangkaja kecamatan Abiansemal Badung sangat antusias mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

No	TEMA	SPEKIFIKASI KEGIATAN	REALISASI KETERCAPAIAN
1	Pendidikan/Pembelajaran di masa/pasca Covid-19.	Memberikan edukasi kepada orang tua anak mengenai dampak buruk anak bermain gadget yang berlebihan yang dapat menyebabkan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan	100%
2		Mengajak anak-anak Sekolah Dasar untuk belajar tentang subak dan pertanian dengan petani muda di wilayah persawahan Desa Sibangkaja, yang bertujuan agar anak-anak lebih peka dan peduli	100%
3		melaksanakan lomba menggambar dalam memperingati 17 Agustus hari kemerdekaan Negara Indonesia untuk melatih kreatifitas dan sportifitas dalam berkompetisi.	100%
4		Melaksanakan Yoga oleh instruktur yoga. Yoga mempunyai manfaat bagi fisik dan mental, seperti meningkatkan kekebalan tubuh, mengurangi stress, meningkatkan kekebalan tubuh dan meningkatkan rasa percaya diri	100%



Gambar 1. Observasi pada orang tua anak terhadap permasalahan yang dialami pada anak di era covid-19



Gambar 2. Penyuluhan kepada orang tua anak mengenai manfaat dan dampak buruk penggunaan gadget pada anak

Setelah melakukan penyuluhan mengenai manfaat dan dampak buruk penggunaan gadget pada anak yang dilaksanakan di wilayah Desa Sibangkaja Kecamatan Abiansemal Badung.

Selanjutnya dilanjutkan dengan mengajak anak sekolah dasar untuk melakukan kegiatan-kegiatan interaktif dan inovatif untuk upaya selektivitas penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di era covid-19. Yang pertama mengajak anak-anak Sekolah Dasar untuk belajar tentang subak dan pertanian dengan petani muda di wilayah persawahan Desa Sibangkaja, yang bertujuan agar anak-anak lebih peka dan peduli dengan lingkungan sekitar.



Gambar 3. Kegiatan anak sekolah dasar di sawah

Pengabdian masyarakat berikutnya anak sekolah dasar di ajak ke sawah sekitaran Desa Sibangkaja Kecamatan Abiansemal Badung untuk mengenalkan anak-anak mengenai subak dan pertanian yang bertujuan agar anak lebih peka dan mengenal lingkungan sekitar mereka. Kegiatan di isi oleh pelaksana dan narasumber Lala Maelani yang berprosesi sebagai mahasiswa dan petani muda. Kegiatan disambut baik oleh orang tua dan anak, dan proses kegiatan sangat interaktif baik dari anak maupun narasumber.



Gambar 4. Kegiatan melukis dilaksanakan di rumah warga Desa Sibangkaja Kecamatan Abiansemal Badung

Pengabdian masyarakat berikutnya mengajak anak sekolah dasar untuk melukis dalam rangka menyambut hut Republik Indonesia yang ke-76. Kegiatan di lakukan di rumah warga Desa Sibangkaja Kecamatan Abiansemal. Kegiatan dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas pada anak, antusias dari orang tua anak dan anak sendiri sangat tinggi.



Gambar 4. Kegiatan yoga dengan instruktur yoga yang dilaksanakan di rumah warga Desa Sibangkaja Kecamatan Abiansemal

Pengabdian masyarakat yang terakhir adalah mengajak anak Sekolah Dasar melakukan kegiatan yoga. Kegiatan yoga sendiri merupakan sebuah aktivitas fisik yang melibatkan meditasi dengan teknik peregangan, pernapasan, keseimbangan, dan kelenturan tubuh untuk mencapai keselarasan dan harmoni antara emosi, jiwa, mental, spiritualitas, dan tubuh yang dimana di masa Covid-19 ini sangat diperlukan. Kegiatan ini dilakukan oleh pelaksana dan instruktur yoga I Putu Bimbisara Wimuna Raksita, S.H. Anak sekolah dasar dan orang tua sangat antusias dengan kegiatan ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di wilayah Desa Sibangkaja kecamatan Abiansemal Badung khususnya orang tua anak dan anak sekolah dasar dapat mengetahui dan memahami manfaat dan dampak buruk penggunaan gadget, yang dimana di era covid-19 anak cenderung menggunakan cenderung menggunakan gadget dalam proses belajar mengajar ataupun di dalam rumah, memberikan hasil bahwa orang tua anak telah dapat mengawasi anak dalam penggunaan gadget sehari-hari. Di samping itu, dengan kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan anak sekolah dasar lebih dapat berinteraksi dan aktif pada era covid-19 ini.

Saran

Pelaksanaan kegiatan program pengabdian masyarakat ini telah terealisasi 100% diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat terus dilaksanakan oleh setiap orang tua dan anak sekolah dasar di wilayah desa Sibangkaja kecamatan Abiansemal Badung.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P.A. 2017, ‘Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak’, STIT Al- Muslihun
- Kementrian Kesehatan. (2020). Virus COVID-19. Diakses 20 September 2020, dari <https://www.kemkes.go.id/folder/view/full-content/structure-faq.html>.
- LPPM. (2021). Buku: Panduan Pengabdian Masyarakat Peduli Bencana Covid-19. Universitas Mahasaraswati Denpasar