

## Sosialisasi Penggunaan Gadget melalui Media Pembelajaran dengan Metode *Participatory Action Research*

Anggit Suryopratomo<sup>1</sup>, Dea Nisa<sup>2</sup>, Saebah<sup>3</sup>, M. Zaid<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Bisnis Digital, Universitas Ma'soem, Indonesia

<sup>2</sup>Perbankan Syariah, Universitas Ma'soem, Indonesia

<sup>3,4</sup>Manajemen Bisnis Syariah, Universitas Ma'soem, Indonesia

karyalaksanakn2024@gmail.com

---

*Received : Mar' 2024 Revised : Apr' 2025 Accepted : May' 2025 Published : May' 2025*

---

### ABSTRACT

Karyalaksana Village, Ibum District, Bandung Regency is one of the villages where most of the children already have gadgets, whether they are personal gadgets or those belonging to their parents. The rapid development of digital technology has made gadgets a part of modern life, including the lives of children. The problem that occurs in Karyalaksana Village is the lack of awareness that excessive use of electronic devices such as gadgets can have various negative impacts on health. This work program aims to educate children in Karyalaksana Village about the negative impacts of excessive use of gadgets. The activity method used PAR (Participatory Action Research) is through 3 stages Planning, Implementation, Result and Evaluation. The results of this service activity include participants being able to understand the importance of limiting the use of gadgets in everyday life and introducing traditional games as a more useful alternative.

**Keywords:** Karyalaksana Village; Participatory Action Research; Traditional Games; Gadget.

### ABSTRAK

Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung merupakan salah satu desa yang sebagian anak - anaknya sudah memiliki *gadget*, entah itu *gadget* milik pribadi ataupun milik orang tuanya. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, telah menjadikan *gadget* sebagai bagian dalam kehidupan modern, termasuk kehidupan anak-anak. Permasalahan yang terjadi di desa Karyalaksana ini adalah kurangnya kesadaran bahwa penggunaan alat elektronik seperti *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan tubuh. Program kerja ini bertujuan untuk mengedukasi anak - anak di desa Karyalaksana mengenai dampak buruk penggunaan *gadget* yang berlebihan. Adapun metode kegiatan yang digunakan yaitu PAR (*Participatory Action Research*) melalui 3 tahapan Perencanaan, Pelaksanaan, Hasil dan Evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian ini diantaranya peserta dapat memahami pentingnya membatasi penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari serta memperkenalkan permainan tradisional sebagai alternatif yang lebih bermanfaat.

**Kata kunci :** Desa Karyalaksana; Gadget; *Participatory Action Research*; Permainan Tradisional.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan sudah dilakukan ketika anak usia dini dengan jalur formal seperti TK atau RA, jalur nonformal seperti TPA atau KB dan jalur non formal yang dilakukan didalam lingkungan keluarga [1]. Islam juga mencontohkan untuk mulai

---

melakukan pendidikan yang dilakukan sejak dini [2]. Pendidikan usia dini adalah upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak-anak dari sejak lahir hingga usia 6 tahun yang membantu anak berkembang secara fisik dan mental [3]. Sehingga, anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi seperti halnya program pemerintah yakni program wajib belajar 9 tahun (pelajar SD dan SMP) [4].

Kini, melakukan pembelajaran tidak harus berfokus menggunakan buku saja. Pembelajaran dapat dilakukan menggunakan *gadget* [5]. Kita bisa mengakses segala macam ilmu yang kita perlukan [6]. Seperti pendidikan, ilmu pengetahuan umum, agama, politik, tanpa harus ke perpustakaan yang mungkin tidak terjangkau [7]. Penggunaan *gadget* dan perkembangannya sering terjadi karena karena orang tua memfasilitasi *gadget* yang canggih dengan medel yang sesuai dengan keinginan anak [8].

Seiring berjalannya waktu anak lebih aktif untuk mencoba fitur dan aplikasi baru lain yang lebih menarik[9]. Akibatnya, anak-anak akan lebih fokus terhadap *gadget* dan akan mengacuhkan dunia sekitar [10]. Selain itu, anak akan lebih memilih untuk menyendiri dan kurang memiliki rasa peka terhadap lingkungan sekitar [11]. Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak, karena merasa diganggu saat fokus terhadap gamenya, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makan saja bisa lalai, tidak ada kepedulian dengan keberadaan sekitar bahkan menyapa orang tua pun [12]. Pada saat ini anak banyak bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individual, egoesentris dan tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar [16]. Maka dari itu perlu diadakan media pembelajaran metode PAR untuk mengurangi penggunaan *gadget*.

## METODE

Metode yang digunakan adalah PAR (*Participatory Action Research*). *Participatory Action Research* merupakan model penelitian yang mengkaji suatu tindakan dalam rangka melakukan pemenuhan kebutuhan sosial kearah yang lebih baik. Dalam rangka meningkatkan pemahaman anak-anak untuk mengurangi penggunaan *gadget*. Kegiatan ini melalui beberapa tahapan yakni:

1. Tahap pertama, akan dilakukan survey permasalahan yang sering terjadi pada anak-anak setempat.
2. Tahap kedua, pelaksanaan dilakukan dengan menyampaikan penjelasan materi permainan tradisional untuk menghindari *gadget* pada anak-anak.
3. Tahap terakhir, dilakukan pelaksanaan permainan tradisional bersama anak-anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan diawali dengan melakukan tinjau lokasi kegiatan yaitu Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung. Selanjutnya mengidentifikasi masalah untuk mengetahui seberapa sering *gadget* digunakan dan dampak yang sudah terlihat. Lalu penyusunan tujuan dan sasaran, adapun tujuan kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak-anak di Desa Karyalaksana, memberikan alternatif kegiatan yang lebih positif bagi anak-anak dan menciptakan lingkungan yang mendukung pengurangan penggunaan *gadget*. Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah orang tua dan anak-anak. Adapun pengembangan materi sosialisasi untuk orang tua dilakukan dengan sosialisasi melalui media yakni dengan membagikan brosur dampak negatif dari penggunaan *gadget* untuk anak-anak. Pengembangan materi sosialisasi untuk anak-anak dilakukan dengan penyampaian materi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada kegiatan sekolah alam.

### Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu dengan melaksanakan kegiatan sosialisasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak-anak. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2024, yang dihadiri oleh anak-anak peserta sekolah alam Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung.

Adapun materi yang disampaikan yaitu materi yang berhubungan dengan dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak-anak, diantaranya adalah:

1. Gangguan kesehatan karena paparan yang berlebihan dari layar dapat memicu gangguan kesehatan yang buruk.
2. Kesulitan konsentrasi karena terlalu terbayang-bayang untuk segera bermain *gadget*.
3. Sekolah Alam Belajar Seru Luar Biasa (KOLAMBUSA) dengan kegiatan permainan yang edukatif.
4. Perkembangan sosial berpengaruh menjadi sulitnya bergaul secara langsung dan sulit mengendalikan emosi.
5. Menurunnya semangat belajar, selalu membuat alasan ketika diperintah mengerjakan tugas.



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Poster Dampak Negatif Gadget

### Hasil dan Evaluasi

Anak-anak setempat mengikuti sosialisasi dampak penggunaan *gadget* dengan kooperatif dan antusias dalam tanya jawab pada saat sesi diskusi. Ini membuktikan informasi yang pemateri sampaikan diterima dengan baik. Selain itu hasil sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan kesadaran anak-anak di Desa Karyalaksana akan dampak negatif penggunaan *gadget*. Hal ini terlihat dari sedikitnya waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain *gadget*, meningkatnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar, serta meningkatnya partisipasi

orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Evaluasi menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang dilakukan, seperti penyuluhan, diskusi, dan bermain, efektif dalam mengubah perilaku anak-anak.



**Gambar 3. Bermain Permainan Tradisional**

## PENUTUP

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, kami menyimpulkan bahwa anak-anak mulai tertarik dengan permainan tradisional sehingga dapat mengurangi penggunaan *gadget* secara berlebihan. Selain itu, para orang tua juga mulai menyadari pentingnya membatasi penggunaan *gadget* dan mendukung anak-anak untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat sehingga anak-anak Desa Karyalakasana dapat tumbuh dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mazyatul Hasanah Nurul. (2019). Penyelenggaraan Jalur Pendidikan Formal dan Nonformal (Studi Kasus di PAUD Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta). *JECED*, 1, 87.
- [2] D. Zahra AS. FM; Wardana Ritonga Apri; Atansyah Awis, A. A. (2023). Penguatan Pendidikan Aqidah Islam Pada Anak Sebelum Usia Aqil Baligh. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4, 80.
- [3] Lailatul Machfiroh, E. S. D. R. A. R. (2019). Pembentukan Karakter Disiplin Anak Usia Dini Melalui Metode Pembiasaan Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, XIV, 56.
- [4] Agus Khairul, R. A. H. S. (2020). Reformasi Pendidikan Islam Masyarakat Daerah Terluar di Indonesia . *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1, 13.
- [5] Yuli Salis Hijriyani, R. A. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. 8, 19.
- [6] Rivo Nugroho, I. K. A. J. A., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5430.
- [7] Putri Miranti, L. D. P. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *L Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6.

- 
- [8] Febrian, A. (2022). Dampak Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak. 1, 325. <https://doi.org/10.34007>
- [9] Ratna, & Watini, S. W. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Warisyah Yusmi*, 5, 4732.
- [10] Syaribanun Cut. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Par (Participatory Action Research) Di Ra Qurratun A'yun Durung Kecamatan Mesjid Raya Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 5, 95.
- [11] Kurnia, A., Kusuma, S. A., Rizka, A., Arimanda, Y., Lestari, N. D., Matematika, P. S., & Mataram, U. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 198–208.
- [12] Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Jurnal Dinamika Penelitian :Media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Volume 17,(Chusna, Puji Asamaul.), hal. 315-330.
- [13] Fatichah, H., & Madyawati, L. (2023). Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 789–798. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.389>
- [14] Khairunisa, N., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2023). Pendampingan Penggunaan Tekonologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar di Pesisir. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 68–79.
- [15] Eka, R. A., Lilik, R., Widya, L., Siti, R. N., Aisa, D. N., & Akhyarul, A. (2022). Penurunan Frekuensi Penggunaan Gadget Pada Anak Sd / Mi Dengan Mantra Sipil. *Journal of Community Health Development*, 3(1), 48–54.
- [16] Chairulhaq, A. I., Hendarti, A. M., Fendi, R. M., & Fitrianto, A. R. (2021). Pendampingan Belajar Daring untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 63–74.
- [17] Firdaus, W., Badiatul Jamila, W., Maulidiyah, A., Ulin Nuha, N., Tinggi, S., Islam, A., & Probolingo, M. (2022). Meningkatkan Minat Baca pada Anak Usia Sekolah melalui Gerakan... *Development*. Maret, 1(1), 13–26.
- [18] Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U., Delgado, J., Rua, M., de-Graft Aikins, A., & Hodgetts, D. (2023). Participatory action research. *Nature Reviews Methods Primers*, 3(1).
- [19] McTAGGART, R. (1994). Participatory Action Research: Issues in theory and practice. *Educational Action Research*, 2(3), 313–337.
- [20] Rivo Nugroho, I. K. A. J. A., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436.
-