

Sosialisasi dan Pengembangan Pemahaman Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Lembah Damai Mengenai *Gadget* dan Media Sosial sebagai Upaya Peningkatan Karakter Anak di Era Covid-19

Silvia Permatasari¹, Yessy Elvrina Sipayung², Windya Fitranelda³, Valiqa Vanindya⁴, Dhea Crisanda⁵, Nur Afifah Dzakkiyah⁶, M.Ryanda Jaya Putra⁷, Onni Yesika Hutabarat⁸, Rachmia Ayunda⁹, Aloysius Simorangkir¹⁰

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2,3,4}, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi⁵, Pendidikan Masyarakat⁶, Biologi⁷, Ilmu Komputer⁸, Ekonomi Pembangunan⁹, Ilmu Hukum¹⁰, Universitas Riau
e-mail: silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Merupakan proses pembelajaran bagi mahasiswa yang bersifat rutin dengan memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di luar kampus di tengah-tengah masyarakat dan mengidentifikasi serta menangani permasalahan yang sedang dihadapi masyarakat secara langsung. Kegiatan penyuluhan pendidikan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa sekolah dasar di kecamatan Lembah Damai terkait salah satu tujuan program kerja tema Literasi dalam kegiatan KKN yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini, ada beberapa pemahaman yang diberikan dan tinjauan pustaka dari berbagai sumber mengenai karakter mahasiswa pasca-covid-19. Tujuannya agar siswa sekolah dasar di Kelurahan Lembah Damai memiliki pemahaman tentang bijak menggunakan gadget dan media sosial serta pembentukan karakter pasca pandemi COVID-19. Kegiatan ini dilakukan dengan dua cara yaitu penyuluhan dan penampilan video cara meningkatkan kemampuan literasi bagi peserta didik. Hasil dari pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan peserta didik di SDN 64 Pekanbaru dan SDN 102 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Gadget, Sosial Media, Sosialisai, Karakter, Pengabdian*

Abstract

Field Work Lecture (KKN) is a learning process routine for college student by providing them a real learning experience live outside campus in the midst of society and identify and deal with problems that are being faced by the community directly. This educational counseling activity purposes is to bring elementary school students from Lembah Damai Village to understand about one of our work program purposes which is literation. In this research there are several understandings given and a review of the literature from various sources regarding the character of post-covid-19 students. This activity purposes are for elementary school students in Lembah Damai Village to have an understanding of wisely using gadgets and social media as well as character development after the pandemic of COVID-19. This activity are done in two ways which are counseling and showing an educational video on how to improve literacy skills for students. The result of this community dedication are to increase knowledge and skills of students at SDN 64 Pekanbaru and SDN 102 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Gadget, Social Media, Socialization, Character, Devotion*

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang saat ini memiliki kemajuan yang begitu pesat dalam berbagai sektor kegiatan. Khususnya dimasa pasca pandemic covid-19, teknologi memberikan dampak yang luar biasa pada kegiatan di berbagai tingkat instansi pendidikan dari yang terendah hingga tertinggi. Apalagi dengan adanya alternatif sistem pembelajaran secara daring (dalam jaringan) istilah teknologi *gadget* tidak lagi terdengar asing di kalangan masyarakat sekarang. Gadget menjadi salah satu kebutuhan umum bagi peserta didik (Ainiyah, 2018).

Gadget ialah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya suatu dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Chusna, 2020). Sedangkan media sosial adalah sebuah media online yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan ide meliputi wiki, blog, jejaring sosial, dan forum melalui sarana pergaulan di internet. (Chusna, 2020). Media sosial juga memiliki beberapa manfaat dalam dunia pendidikan seperti peningkatan adaptasi, memperluas jaringan pertemanan, lebih membantu dalam kegiatan kepedulian dan bisa lebih termotivasi (Aspari, 2016).

Di tingkat sekolah dasar misalnya, penggunaan gadget di lingkungan sekolah awalnya merupakan larangan dalam instansi pendidikan namun sekarang, penggunaan gadget merupakan sarana utama dalam sistem pembelajaran dengan berbagai macam *platform* di dalamnya. Adanya gadget dalam sistem pembelajaran secara daring tentu menjadi sesuatu yang baru dan berbeda dalam kegiatan belajar mengajar (Maria & Novianti, 2020). Tentu saja, kebijakan alternatif belajar secara daring ini mengharuskan pendidik dan peserta didik beradaptasi dan mengerti tentang media *platform* yang digunakan untuk basis pembelajaran (Zulhafizh et al., 2022). Selain itu, pendidik juga dituntut memiliki kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Setiyadi et al., 2022).

Penggunaan gadget dan media sosial untuk anak sekolah dasar tentu memiliki dampak dalam pembentukan karakter (Al Ulil Amri et al., 2020). Gadget juga mempengaruhi kebiasaan lama dalam berperilaku sosial. Gadget dan media sosial memberikan kebiasaan dan karakter baru seperti anti sosial, pemborosan biaya, dan individualisme (Kamil, 2016). Penggunaan gadget yang berlebihan akan menyebabkan kecanduan yang nantinya akan meningkatkan gangguan pemusatan perhatian dan penurunan kematangan pada Pre-Frontal Cortex (PFC) yang disebabkan penurunan hormone dopamin yang berlebihan (Rini & Huriah, 2020). Adanya pemahaman yang berbeda dalam penggunaan gadget dan media sosial akan mempengaruhi bagaimana peserta didik mengungkapkan gagasan, ide serta pemikirannya. Hal ini menjadi dasar edukasi sosialisasi terkait bijak menggunakan gadget dan media sosial sebagai peningkatan karakter peserta didik sekolah dasar.

Kuliah kerja nyata (KKN) merupakan kegiatan rutin para mahasiswa sebagai proses pembelajaran dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di luar kampus di tengah tengah masyarakat serta mengidentifikasi dan menangani masalah yang tengah dihadapi masyarakat secara langsung (Aliyyah et al., 2021). Program Kuliah Kerja Nyata ini ialah salah satu wujud dedikasi mahasiswa kepada masyarakat sebagai upaya meningkatkan ilmu terkait relevansi antara konsep konsep akademik yang telah diperoleh dengan realita yang ada di kehidupan masyarakat. Keterlibatan mahasiswa tidak hanya semata-mata menjadi kesempatan untuk pembelajaran mahasiswa saja, namun mahasiswa juga secara aktif dan kreatif memberikan pengaruh positif dalam dinamika dan pengembangan masyarakat.

Lembah Damai merupakan salah satu kelurahan yang terdapat di kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Kelurahan Lembah Damai ini ditempati oleh 2.417 Kepala Keluarga (KK) atau sekitar 7.868 jiwa dengan tingkatan pendidikan yang beragam. Terdapat 18 jumlah sekolah umum menurut tingkat pendidikan di Kelurahan Lembah Damai yang terdiri dari 3 Taman Kanak-kanak, 5 Sekolah Dasar, 4 Sekolah Menengah Pertama, 2 Sekolah Menengah Atas dan 1 Sekolah Luar Biasa.

Melihat kondisi peserta didik sekolah dasar di beberapa Kelurahan Lembah Damai yang sudah memiliki gadget dan media sosial sendiri, Tim Kukerta Balik Kampung tahun 2022 tertarik untuk melakukan edukasi sosialisasi yang bertujuan agar peserta didik sekolah dasar di Kelurahan Lembah Damai memiliki pemahaman tentang bijak menggunakan gadget dan media sosial serta peningkatan karakter pasca pandemi *covid-19*. Penggunaan gadget dan media sosial yang baik dan benar akan mendorong keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring dan meningkatkan pemahaman mengenai teknologi dan media sosial yang marak digunakan pada era ini.

Dalam menjalankan pengabdian kepada masyarakat melalui salah satu program kerja yang bertemakan literasi inilah, Tim Kukerta Balik Kampung tahun 2022 mengadakan sosialisasi edukasi mengenai bijak menggunakan gadget dan media sosial karena melihat kondisi peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelurahan Lembah Damai yang rata-rata telah memiliki gadget dan sosial media namun dengan pemahaman yang masih minim. Oleh karena itu, tim kukerta mengadakan penyuluhan agar siswa-siswi bijak menggunakan gadget dan media sosialnya untuk dimanfaatkan dalam hal yang berguna misalnya kegiatan literasi dan numerasi. Kegiatan ini dilakukan dengan dua cara yaitu penyuluhan dan penampilan video cara meningkatkan kemampuan literasi bagi peserta didik. Hasil dari pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan peserta didik di SDN 64 Pekanbaru dan SDN 102 Pekanbaru.

METODE

Metode pengabdian yang digunakan pada program kerja ini adalah sosialisasi, penyuluhan yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran peserta didik. Lokasi pelaksanaan sosialisasi mengenai bijak

menggunakan gadget dan media sosial ini dilakukan di beberapa Sekolah Dasar yang berada di Kelurahan Lembah Damai, Kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru. Sekolah Dasar ini merupakan wujud dari pengabdian salah satu program kerja mahasiswa Universitas Riau. Pengabdian masyarakat ini memiliki beberapa tahapan yaitu;

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan, tim kukerta terlebih dahulu menelaah permasalahan yang ada di dalam masyarakat Kelurahan Lembah Damai. Setelah mendapatkan satu masalah, tim kukerta Menyusun upaya dalam solusi pemecahan masalah. Kemudian, Tim Kukerta melakukan penyusunan proposal dan dilanjutkan dengan pelaksanaan penyelesaian masalah sebagai bentuk realisasi program kerja.

2. Tahap Perizinan

Sebelum Tim Kukerta melaksanakan realisasi program kerja, Tim Kukerta melakukan tahap perizinan pada setiap mitra yang bersangkutan. Hal ini dilakukan agar setiap program kerja yang telah disusun mendapat dukungan dan juga kerjasama antara Tim Kukerta dan pihak yang bersangkutan.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan setelah matangnya persiapan dan adanya perizinan dari setiap mitra yang bersangkutan. Tahap awal dalam pelaksanaan ialah dengan perkenalan dan menyampaikan tujuan dari program kerja yang telah dibuat kepada para peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian pertanyaan mengenai pemahaman peserta didik terhadap gadget dan media sosial. Setelah itu Tim Kukerta memberikan penjelasan singkat mengenai pengertian gadget dan media sosial, kelebihan dan kekurangan gadget dan dampaknya serta penampilan video animasi tentang literasi dan numerasi lalu diakhiri dengan sesi tanya jawab.

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir kegiatan dilakukan proses evaluasi untuk mendapatkan kesimpulan serta menilai sejauh mana tercapainya keberhasilan dari program kerja yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sasaran dari pengabdian ini adalah anak-anak SD Negeri 064 Pekanbaru dan SD Negeri 102 Pekanbaru. Hal yang melatarbelakangi adanya sosialisasi ini dikarenakan banyaknya peserta didik yang sudah memiliki gadget dan media sosial namun belum mengerti dengan baik fungsi utama sebuah gadget dan media sosial. Sosialisasi di Sekolah Dasar yang ada di Kelurahan Lembah Damai ini dilakukan pada hari Senin, 18 Juli 2022 dan Senin, 1 Agustus 2022.

Sosialisasi dan praktek langsung memiliki manfaat terhadap peserta didik untuk lebih memahami arti dan makna penyampaian materi. Kegiatan sosialisasi dimulai pada pukul 08.00, setelah peserta didik melakukan upacara

bendera hari Senin. Sosialisasi diawali dengan pengenalan oleh Tim Kukerta dan menyampaikan tujuan dari program kerja yang telah dibuat kepada para peserta didik. Selanjutnya, yaitu anak-anak Sekolah Dasar diberi pertanyaan sederhana mengenai pemahaman peserta didik terhadap gadget. Beberapa dari anak-anak Sekolah Dasar memberi jawaban di antaranya: gadget itu *handphone*, gadget itu komputer, laptop, bahkan Televisi. Selanjutnya pemberian pertanyaan mengenai media sosial. beberapa jawaban diantaranya, yaitu media sosial itu *WhatsApp*, media sosial itu *TikTok*, media sosial itu *Facebook*.



Gambar 1. Sosialisasi edukasi gadget dan media sosial di SDN 064 Pekanbaru

Hasil jawaban dari anak-anak Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa mereka setidaknya memahami pengertian apa itu gadget dan juga mengerti apa media sosial itu secara umum. Akan tetapi, mereka belum sepenuhnya mengerti tentang bagaimana penggunaan gadget yang baik dan sesuai dengan aturan penggunaan pada umur mereka dan juga bagaimana bahayanya media sosial apabila kita tidak bijak menggunakannya di Internet yang sangat luas. Beberapa peserta didik juga menjelaskan berbagai media sosial yang mereka gunakan hanya sebagai akses akun untuk masuk ke jejaring media *game online*. Selama pembelajaran daring dilakukan, para peserta didik mengakui bahwa *platform* media pembelajaran online yang mereka gunakan biasanya hanya *Classroom*, *YouTube* dan *Google Meet*.

Pada saat pemaparan materi dampak positif dan negatif penggunaan gadget, peserta didik juga menyebutkan beberapa dampak positif dari gadget dan media sosial seperti, lebih mudah dalam berkomunikasi dan pencarian informasi serta mencari hiburan lewat aplikasi di media sosial seperti Youtube maupun TikTok. Sedangkan dampaknya terjadi ketika interaksi antara guru dan peserta didik berubah dari interaksi secara tatap muka menjadi interaksi melalui gadget. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang kurang diminati, membuat orang-orang kecanduan internet serta membuat peserta didik mengarah pada sikap yang individualis.



Gambar 2. Sosialisasi edukasi gadget dan media sosial di SDN 102 Pekanbaru

Setelah mengetahui hasil jawaban dari para peserta didik, Tim Kukerta Balik Kampung Tahun 2022 kemudian memberikan materi singkat tentang cara penggunaan gadget dan media sosial yang benar dan bagaimana bersikap di media sosial. Pemberian materi ini diawali dengan penjelasan singkat tentang apa itu gadget, dampak positif dan negatifnya, aturan penggunaan gadget pada usia mereka, dan bagaimana bersikap di media sosial. Kemudian acara ini dilanjutkan dengan memperlihatkan video animasi penjelasan singkat mengenai bahaya menggunakan gadget berlebihan bagi kesehatan dan juga video animasi tentang pentingnya meningkatkan kemampuan literasi bagi peserta didik, agar peserta didik lebih menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. Dokumentasi pasca kegiatan bersama SDN 064 dan SDN 102 Pekanbaru.



Tindak lanjut dari sosialisasi ini diharapkan adanya perubahan pola waktu bermain gadget dan media sosial dari para peserta didik. Selain itu, beberapa sifat individualis dari peserta didik juga diharapkan mendapatkan perhatian penuh dari orang tua mengingat pendidikan karakter anak mulai dari keluarga. Pembentukan karakter anak harus dimulai sejak anak usia dini. Tidak hanya itu, lingkungan juga menjadi salah satu faktor pembentukan karakter. Maka dari itu orang tua bertanggung jawab untuk menanamkan nilai dan norma yang baik

pada anak. Melalui pembiasaan, penguatan, nasihat, dan keteladanan penanamakan karakter dapat dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Balik Kampung Kelurahan Lembah Damai tahun 2022 dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu, kegiatan pengabdian yang dilakukan di Kelurahan Lembah Damai berjalan lancar, hal ini terlihat dari antusias para peserta didik dalam Sosialisasi. Tidak hanya itu, setelah dilakukan sosialisasi bijak menggunakan gadget, para peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman akan bijak menggunakan gadget dan media sosial. Lalu melalui sosialisasi ini peserta didik memiliki pengetahuan baru mengenai kondisi literasi di Indonesia dan cara untuk meningkatkan kemampuan literasi bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millennial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Aliyyah, R. R., Rahmawati, Septriyani, W., Safitri, J., & Ramadhan, S. N. P. (2021). Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 663–676.
- Aspari. (2016). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Pada Masyarakat Modern. *Simnasiptek*, 10–17.
- Chusna, P. A. (2020). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Kamil, M. F. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Raden Intan Lampung Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Ke.* 1–104. <http://repository.radenintan.ac.id/437/1/SKRIPSI.pdf>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). 4609-13066-1-PB.pdf. 5(1), 185–194.
- Setiyadi, D., Fortuna, D., & Ramadhan, A. B. (2022). Pemanfaatan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas

Tinggi. Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1), 31-42.
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.344>

Zulhafizh, Z., Permatasari, S., & Hermandra, H. (2022). Berdaya Nalar Efektif: Tindakan Progresif Belajar Secara Daring Akibat Pandemi Covid 19. Jurnal Basicedu, 6(2), 2505-2514. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2397>