

INFLUENCE OF "GADGETS DANGERS" EDUCATION ON THE LEARNING INTEREST OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN IN MAKASSAR

By

Uchira¹, Rasdin², Jamila Kasim³

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gema Insan Akademik, Makassar, Indonesia

³Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Bangsa Majene, Sulawesi Barat, Indonesia

E-mail: ¹uchira66@gmail.com, ² rasdin@stikgiamakassar.ac.id

Article History:

Received: 25-01-2025

Revised: 04-02-2025

Accepted: 28-02-2025

Keywords:

Gadgets Dangers,
Education, The
Learning Interest of
Elementary School,
Children

Abstract: Development of technology and information in the world has progressed very rapidly, which is marked by progress in the field of technology and information, and in Indonesia there has also been progress in this field. It is undeniable that the presence of the internet is increasingly needed in everyday life, both in socialization, education, business and so on. Social media has a big influence on a person's life, for society, adults and children are now using the internet. This study aims to determine the effect of "gadgets dangers" education on the learning interest of elementary school children in Makassar. This type of research uses a Pretest-Posttest control group design, namely a pre-experimental design with a One group pretest-posttest design approach. The population in this study were children with elementary school level totaling 55 people in Makassar. The sample size in this study used total sampling which took the entire population to be used as a sample and totaled 55 respondents in the RT Katimbang Makassar area. Data collection using questionnaires distributed before and after the intervention was given. The collected data were then processed using the Paired T-Test and Wilcoxon Test. The results obtained showed that the results of the Paired T-Test and Wilcoxon Test $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. The conclusion is that there is an influence of "gadget danger" education on children's learning interests in elementary schools in Makassar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis dan sebagainya. Dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan akan berakibat kecanduan gadget, gangguan tidur, kelelahan mata, postur tubuh yang buruk, gangguan penglihatan jarak dekat, dan penurunan kemampuan kognitif. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di sekolah. Menurut Kementerian Komunikasi Dan Informatika tahun 2017 jumlah penggunaan gadget di dunia sebesar 3.600.2 milyar diantara 25 Negara di Dunia. Data APJII menyebutkan pengguna internet di Indonesia mencapai

215,63 juta orang pada 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67 persen dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 78,19 persen dari total populasi Indonesia yang sebanyak 275,77 juta jiwa. Pengguna internet berdasarkan komposisi yang paling besar terdapat di pulau Jawa sebesar 58,08% diikuti oleh Sumatera dengan 19,07%, Kalimantan 7,97%, Sulawesi 6,73%, dan Maluku-Papua 2,49%. Sedangkan pengguna internet berdasarkan wilayah, Sulawesi Selatan mencapai jumlah penetrasi 46,70%, komposisi pengguna internet berdasarkan jenis kelamin Perempuan 48,57% dan Laki-laki 51,43%, kemudian penetrasi pengguna internet berdasarkan usia 13-18 tahun (75,50%), 19-34 tahun (74,23%), 35-54 (44,06%), >54 tahun 15,72% dan Pemanfaatan internet bidang gaya hidup, sosial media memiliki persentase teratas mencapai 87,13% (Komdigi, 2023). Anak adalah salah satu asset yang perlu di beri pengarahan dan asuhan yang optimal untuk mencapai cita-cita, jika tidak terkontrol dalam penggunaan gadget maka akan menghasilkan generasi yang berdampak buruk dimasa yang akan datang. Pemakaian gadget yang lebih bijak dan efektif tentu akan memberikan dampak positif bagi perkembangan dan pertumbuhan pada masa anak karena dapat memudahkan sekaligus mengstimulus kreativitas dan kecerdasan anak. Begitupula sebaliknya jika pemakaian gadget yang berlebihan dan tanpa control dari orang tua maka akan berdampak buruk pada pertumbuhan pertumbuhan dan perkembangan anak seperti penurunan kreativitas, menurunnya minat belajar, menurunnya kemampuan dalam berkomunikasi secara langsung dengan orang sekitar dan lain-lain (Dey et al., 2023).

Secara umum penggunaan gadget adalah sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan berita, interaksi dengan keluarga, teman, rekan kerja, sosial media, bermain, menonton, mendengarkan musik, belanja, transaksi keuangan dan lain-lain. Namun tidak sedikit ditemukan ditengah-tengah masyarakat yang memanfaatkan gadget sebagai alat untuk belajar. Pentingnya pemahaman akan bahaya gadget menjadi sangat relevan, terutama di kalangan pelajar yang sedang berada dalam tahap perkembangan dan pembentukan karakter. Melalui pemahaman yang baik mengenai bahaya gadget, diharapkan masyarakat, terutama generasi muda, dapat lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, masyarakat dapat menciptakan lingkungan yang sehat dan berkelanjutan, di mana perkembangan teknologi dapat menjadi alat yang memberikan manfaat positif tanpa menimbulkan dampak negatif yang merugikan. Oleh karena itu, mari bersama-sama dengan materi ini untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan kesadaran akan bahaya gadget dalam kehidupan sehari-hari (Syaviqi et al., 2024).

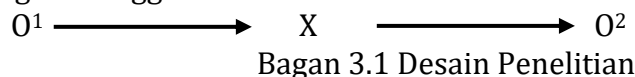
Berdasarkan data yang didapatkan di RT Katimbang, Makassar, anak-anak mulai dari sekolah dasar rata-rata menggunakan gadget. saat dilakukan wawancara pada warga setempat bahwa anaknya sering diberikan hp jika ingin bermain game, selain itu pada beberapa orang anak, didapatkan data bahwa 10 dari 36 orang anak mengatakan pada saat diberikan pertanyaan tentang gadget banyak yang mengatakan tidak membawa hp pada saat disekolah, dan mereka mengerjakan PR sekolah menggunakan buku pelajaran. Ada beberapa anak yang menggunakan gadget pada saat dirumah saja, dan penggunaan gadget tidak lebih dari 1 jam karena hp bisa buat mata menjadi kabur. Kemudian, 26 dari 36 orang anak mengatakan bahwa mereka mempunyai hp sendiri dan biasa menggunakan hp untuk bermain game online, dan membuka social media. Waktu penggunaan gadget selama sehari sekitar lebih dari 4 jam. Ada beberapa anak yang sering lupa belajab bahkan lupa

mengerjakan tugas sekolah karena keasikan bermain game online bersama teman-teman.

Dalam upaya pemahaman mengenai bahaya gadget dengan pendekatan edukasi bahaya gadget merupakan pehaman untuk membatasi dalam penggunaannya dan menggunakan secara wajar dengan waktu yang telah disepakati oleh orang tua. Selain itu gadget yang diperoleh hanya denga memiliki konten pendidikan sebagai fokus penting untuk anak. Edukasi "Bahaya gadget" yang telah dibuat bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu peneliti anak melakukan penelitian yang berjudul pengaruh edukasi "bahaya gadget" terhadap minat belajar anak Sekolah Dasar di Makassar"

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan rancangan penelitian pre eksperimen adalah suatu rancangan penelitian yang digunakan untuk mencari kemungkinan hubungan sebab-akibat tanpa adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak. Desain penelitian ini adalah One group pretest and posttest desain yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja dan dipilih secara random tanpa melakukan kontrol faktor lain pada kelompok intervensi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang berstatus siswa sekolah dasar yang berjumlah 55 orang. Teknik Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Total Sampling, mengambil seluruh jumlah populasi untuk dijadikan sebagai sampel. Pengumpulan data yaitu data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan kuesioner. Data sekunder diperoleh dari orang tua anak.



Keterangan:

- O^1 : Tes minat belajar
- X : intervensi edukasi (*Bahaya Gadget*)
- O^2 : Tes minat belajar

Analisa data yaitu analisis univariat untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik responden dan variabel penelitian. Analisis bivariat dilakukan uji t berpasangan atau Paired T-Test (apabila datanya memenuhi syarat normalitas) atau McNemar, apabila datanya tidak normal maka akan di uji menggunakan uji wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Di RT Katimbang, Makassar (n=55)

Karakteristik	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	33	60%
Perempuan	22	40%
Usia		
9 tahun	3	5,5%
10 tahun	43	78,2%
11 tahun	7	12,7%

12 tahun	2	3,6%
----------	---	------

Berdasarkan table 1 diatas tentang distribusi frekuensi karakteristik responden dimana laki-laki berjumlah 33 orang (60%) dan perempuan berjumlah 22 orang (40%) dari total jumlah responden sebanyak 55 orang (100%). Berdasarkan usia responden dapat diketahui bahwa usia responden terbanyak adalah 10 tahun sebanyak 43 orang atau (78,2%), diikuti dengan usia responden 11 tahun sebanyak 7 orang atau (12,7%), sedangkan responden yang berusia 9 tahun sebanyak 3 orang (5,5%) dan usia responden yang terendah adalah 12 tahun sebanyak 2 orang atau (3,6%).

2. Analisis Bivariat

Tabel 2. Gambaran Uji Normalitas Tabel pengaruh edukasi “bahaya gadget” terhadap minat belajar anak sekolah dasar, Makassar

Penggunaan <i>gadget</i>	<i>Kolmogorof-Smirnor²</i>		
	Statistic	Frekuensi	Sig
	172	55	077
<i>Pre test</i>	338	55	000
<i>Post test</i>	269	55	000

Berdasarkan Tabel 2 diatas, dari 55 responden (100%) yang diteliti. Output untuk uji normalitas *Kolmogorof-Smirnor²* diperoleh nilai *p* untuk penggunaan gadget = 0,077 ini lebih besar dari pada nilai α 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal dan akan di uji menggunakan uji *t-test*. Sedangkan untuk *pre* dan *post test* didapatkan nilai sig = 0,000 yang berarti data tidak berdistribusi normal, maka selanjutnya akan diuji menggunakan uji wilcoxon.

Tabel 3 Tabel pengaruh pendidikan bahaya gadget terhadap minat belajar anak sekolah dasar di Makassar

Kelompok intervensi	Minat belajar				Total (%)
	Baik		Kurang		
	(n)	(%)	(n)	(%)	
Pre	44	80%	11	20%	100%
Post	49	89,1%	6	10,9 %	100%
p = 0,000					

Berdasarkan Tabel 3 diatas, memberikan gambaran minat belajar pada anak sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok intervensi. Diperoleh nilai rata-rata tingkat minat belajar pre test 5,98 (0,000). Diperoleh nilai rata-rata pengetahuan *pre test* 25,19 (0,000), sedangkan nilai rata-rata pengetahuan *post test* 8,42 (0,000). Anak yang memiliki minat belajar baik sebelum diberikan intervensi sebanyak 44 orang (80%), anak yang berminat belajar baik setelah diberikan edukasi bahaya gadget sebanyak 46 orang (89,1%) setelah diuji *Paired Samples Test* didapatkan nilai *p* untuk kelompok perlakuan 0,000 yang berarti nilai $p < \alpha = 0,05$ yang telah dinyatakan bahwa ada pengaruh pendidikan bahaya gadget terhadap minat belajar anak sekolah dasar di Makassar.

3. Pembahasan

Berdasarkan Tabel 3 diatas, dari 55 responden (100%) yang diteliti. Output untuk uji normalitas *Kolmogorof-Smirnor²* diperoleh nilai *p* untuk pengetahuan Pre Test dan Post Test = 0,000 ini lebih kecil besar dari pada nilai α 0,05, maka dapat disimpulkan

bahwa data tersebut tidak terdistribusi Normal. Sehingga untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah ditontonkan video digunakan uji Paired wilcoxon. Berdasarkan tabel 3 tentang pengaruh edukasi bahaya gadget terhadap tingkat minat belajar pada anak diperoleh nilai rata-rata pre 5,98 dan rata-rata nilai post test 8,42 dengan menggunakan uji wilcoxon dan di dapatkan nilai $p = 0,000$ yang berarti $p < \alpha = 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat pengaruh edukasi “bahaya gadget” terhadap minat belajar anak di sekolah dasar Makassar. Sejalan dengan penelitian Haniyah & Triana (2022) menyatakan bahwa hasil penilaian nilai pre serta post test terjalin kenaikan pengetahuan tentang menanggulangi kecanduan gadget pada anak sebesar 26. 86 point ialah nilai rata- rata pre test merupakan 45. 47 serta nilai rata- rata post test merupakan 74. 12. Pada era digital perkembangan anak-anak menggunakan teknologi digital sangat berpengaruh besar. Terutama pada penggunaan internet pada anak-anak usia dini dan sekolah dasar, kebijakan dan peran orang tua dalam penggunaan teknologi sehari-hari sangat berdampak pada anak-anak, dengan peran tersebut seharusnya menjadi peluang bagi orang tua untuk memberitahukan kepada anak-anak akan hal manfaat internet positif agar membentuk karakter anak yang baik (Nurani et al., 2024).

Penelitian Taufik (2018) dimana hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap minat belajar akademik siswa menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara media sosial terhadap minat belajar akademik siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di sekolah. Oleh karena itu, penting bagi pengguna gadget untuk mengatur waktu dan frekuensi penggunaannya agar tetap sehat secara fisik dan mental. Selain itu, pendidik dan orang tua juga harus memberikan pembatasan dan pengawasan pada penggunaan gadget oleh anak-anak dan remaja, serta memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga, membaca, atau berinteraksi langsung dengan orang lain (Haniyah & Triana, 2022). Pada penggunaan gadget anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak sekolah adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran. Anak merupakan pengamat yang baik, pada masa perkembangan (7-11 tahun) pemikiran anak-anak pada masa ini disebut pemikiran operasional konkrit. Sehingga anak cenderung ingin melakukan aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata. Beberapa cara meminimalisir penggunaan gadget pada anak diantaranya adalah memberikan batas waktu layar sekitar 70% dari waktu sebelumnya, mengajak anak untuk berinteraksi dengan keluarga tanpa menggunakan gadget sebanyak tiga kali dalam seminggu, dan menggunakan waktu bermain di luar ruangan minimal dua jam setiap harinya guna mengurangi penggunaan gadget (Prakosha et al., 2024).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Proceedings, Vol: I No:(November), 1-17.

- <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>
- [2] Cholifah, Rohman. Dijaya, Nur Cholifah, Dwi Ajeng Kartika Sari, U. K. N. (2022). Literasi Media Digital Melalui Pendampingan Ranting Aisyiyah Jetis Mojokerto. 2(1), 1–6.
 - [3] Dey, T. N., Damayanti, D., Handayani, D., & Bintang, S. S. (2023). Counseling About The Dangers Of Use Of Gadgets On The Social Emotional Development Of Children Aged 6-10 In Denai Lama Village, Kec. Pantai Labu. Jurnal Pengmas Kestra (Jpk), 3(1), 64–68. <https://doi.org/10.35451/jpk.v3i1.1750>
 - [4] Diah, Cahyani, Khosiyono, N. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan DasarJurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9.
 - [5] Diastuti, I. M., Af'idah, N., Nuruddin, M., Faizah, S., & Agustina, R. K. (2021). Seminar Nasional sainsteknopak ke-5 lppm pendidikan psikologi bagi orang tua untuk menangani anak yang kecanduan gadget pada era revolusi industri 4.0. Seminar nasional sainsteknopak ke-5 lppm unhasy tebuireng jombang 2021, 2014, 1–6. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/Sainsteknopak/article/download/1920/1260>
 - [6] Haniyah, S., & Triana, N. Y. (2022). Penyuluhan tentang cara mengatasi kecanduan gadget pada anak di pgtk al izzah banyumas. Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS), 1(4), 158–163. <https://doi.org/10.35960/pimas.v1i4.827>
 - [7] Hasanah, U., & Setya, T. D. R. (2022). Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Kesehatan) Vol 4 No 1 April 2022 Universitas Ubudiyah Indonesia Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Tingkat Sekolah Dasar S-1 Psikologi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Ubudiyah I. 4(1).
 - [8] Latuheru, G., Kambodji, J., & Mailoa, J. (2023). Edukasi “Menjadi Orang Tua Hebat di Era Gadget” pada Yayasan Ciarylene. Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian, 2(4), 298–304. <https://doi.org/10.58344/locus.v2i4.997>
 - [9] Nurani, Alya. Kusuma Wardhani², Alfina Zaqiyatul Fauziyah³, R. J. (2024). Sosialisasi Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Anak Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas Atas SDN Curugrendeng II. 1–11.
 - [10] Prakosha, D., Fashiha, A. A., & Kusumastuti, S. D. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2(1), 211–217. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i1.799>
 - [11] Syafruddin, M. A., & Sutriawan, A. (2024). Dampak Radiasi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak The Impact of Gadget Radiation on Children' s Growth and Development. 5(November), 178–191.
 - [12] Syaviqi, Aprilianto, Setiono, M. H. S. (2024). Penyuluhan Bahaya Gadget Dan Pengenalan Game Edukasi “Question Game” Di Sekolah Dasar Negeri 266 Gresik, Desa Raci Tengah, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik. 470–479.