



## **Sinergitas Mahasiswa KKN 352 UIN Bandung Bersama Masyarakat Desa Pusakajaya Dalam Sosialisasi Gadget**

**Sahrul<sup>1</sup>, Salwa Fauziyyah<sup>2</sup>, Yanti Sapitri<sup>3</sup>, Nur Anisa<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [syahrulumam972@gmail.com](mailto:sahrulumam972@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [salwafauziyyah2904@gmail.com](mailto:salwafauziyyah2904@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [yantispitri144@gmail.com](mailto:yantisapitri144@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [nuii270102@gmail.com](mailto:nuii270102@gmail.com)

### **Abstrak**

KKN Sisdamas adalah Kuliah Kerja Nyata yang Berbasis Pemberdayaan Masyarakat. Pelaksanaan KKN ini termasuk KKN Reguler yang dikemas dengan memadukan proses belajar sosial bagi peserta KKN, pengabdian kepada masyarakat, dan riset sosial tahapan-tahapan siklus pemberdayaan. Sosialisasi Gadget merupakan salah satu program yang dicanangkan dalam kegiatan KKN dengan sasaran anak Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan orang tua siswa, bertujuan untuk mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan memberikan pertanyaan kepada anak-anak terhadap penggunaan gadget dalam kesehariannya. Hasil dari kegiatan sosialisasi gadget ini yaitu peserta sosialisasi dapat mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gadget secara berlebih. Akibatnya para peserta sosialisasi dapat lebih bijak dalam penggunaan gadget dan lebih mengambil dampak positif.

**Kata Kunci:** Sosialisasi Gadget, KKN Sisdamas, program, masyarakat

### **Abstract**

*Sisdamas KKN is a Real Work Lecture based on Community Empowerment. The implementation of this KKN includes Regular KKN which is packaged by combining the social learning process for KKN participants, community service, and social research on the stages of the empowerment cycle. Gadget socialization is one of the programs launched in KKN activities targeting elementary school (SD) and Madrasah Ibtidaiyah (MI) children and their parents, aiming to reduce excessive use of gadgets. The method applied in this activity uses a qualitative descriptive approach by asking children questions regarding the use of gadgets in their daily lives. The result of this gadget socialization activity is that socialization participants can find out what the impacts of excessive use of gadgets are. As a result, socialization participants can be wiser in using gadgets and have more positive impacts.*

**Keywords:** *Gadget socialization, KKN Sisdamas, programs, community*

## A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan wujud nyata dari tugas dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu aspek pengabdian. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat Desa Pusakajaya, maka terjadi sinergi antara perguruan tinggi dengan masyarakat sebagai wujud knowledge demokrasi. KKN Sisdamas adalah Kuliah Kerja Nyata yang dilaksanakan secara luring di lokasi yang sudah ditentukan berbasis pemberdayaan masyarakat. Pelaksanaan KKN Reguler Sisdamas dikemas dengan memadukan antara proses belajar sosial bagi peserta KKN, pengabdian kepada masyarakat, dan riset sosial melalui tahapan-tahapan siklus pemberdayaan. Pengabdian dilakukan melalui kegiatan: Silaturahmi dengan warga Pusakajaya, Sosialisasi Lingkungan Hidup, Sosialisasi dampak gadget, KKN mengajar, Program rumah pintar, Gotong royong kebersihan. Hasil pengabdian memberikan gambaran naiknya semangat dan inisiatif masyarakat Desa mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan mengelola sampah, pentingnya bijak dalam memberikan gadget terhadap anak, serta naiknya minat baca bagi anak dan tingkat peduli masyarakat tentang pentingnya pendidikan sebagai investasi masa depan, bimbingan belajar dan pembuatan alat wujud tak wujud bagi Desa sebagai bahan dalam memudahkan pekerjaan perangkat Desa dalam tugasnya.

Mengutip berdasarkan keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 2974 Tahun 2020 tentang petunjuk teknis Kuliah Kerja Nyata Moderasi Beragama (LP2M 2022) bahwa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam harus dapat berperan aktif dalam memberikan penguatan moderasi beragama kepada masyarakat. Melalui kegiatan-kegiatan KKN perguruan tinggi bersama masyarakat dapat menjalin kemitraan untuk melakukan hal-hal yang dapat menjadi pemicu perawatan semangat nasionalisme dan kecintaan terhadap NKRI. Itulah sebabnya, KKN Moderasi Beragama (KKN-MB) perlu dilakukan.

Dalam melaksanakan KKN Sisdamas kelompok 352 Pusakajaya salah satu program yang dicanangkan yaitu program sosialisasi *gadget*. Program ini dilatar belakangi dengan adanya permasalahan masyarakat sekitar yang mengeluh karena banyak anak dibawah umur yang menggunakan *gadget* secara berlebih. Kemudian daripada itu mahasiswa KKN mensiasati solusi dengan mengadakan program sosialisasi, yang bertujuan mengurangi penggunaan *gadget* secara berlebihan. Adapun sasaran program ini adalah para orang tua yang memiliki anak usia TK sampai dengan SMP.

Seiring berkembangnya zaman, berkembang juga ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi yang sangat populer saat ini ialah gadget. Gadget berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti alat elektronik berupa handphone, laptop, pc dan lain sebagainya yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh berbagai informasi secara cepat dan mudah. Dahulu penggunaan gadget sangatlah terbatas, yaitu kalangan menengah ke atas dengan segmentasi usia dewasa. Namun pada saat ini, pemakaian gadget sudah sangat luas, semua orang sudah bisa mengakses dan memiliki gadget, baik kalangan muda mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Biasanya, anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game, bermain di media social seperti tiktok, WA, Instagram dan facebook, juga sebagai media pembelajaran. Selain dari mendatangkan banyak kemudahan, gadget juga dapat menimbulkan

banyak dampak negatif pada penggunaannya apabila tidak sesuai dengan porsi penggunaan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kerugian terhadap anak, baik dari segi fisik, materi, dan juga psikologis anak, keluarga maupun masyarakat.

Pada satu sisi penggunaan gadget memang menguntungkan, karena setiap orang akan dengan mudah melakukan aktivitas seperti browsing-browsing atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang dapat dengan mudah dioperasikan. Hampir semua orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktunya dalam sehari untuk menggunakan gadget untuk berbagai hal. Namun, banyak orang tua yang salah persepsi dengan beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bagi anak sehingga peran orang tua sudah tergantikan oleh gadget, padahal informasi yang diakses melalui gadget bisa pula berisi hal-hal negatif.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 1-5 tahun, dikenal dengan *The Golden Age* (Erdiana et al. 2022). Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan anak, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual, sehingga anak mengalami perkembangan yang luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa. Pada masa *The Golden Age* tersebut, anak menjadi peniru yang handal, bahkan mereka lebih pintar dari yang dipikir, lebih cerdas dari yang dilihat, sehingga tidak bisa juga anak dianggap remeh. Jika anak tersebut sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka tentu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, namun yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak. Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan mudah marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Tidak sedikit pula orang tua menganggap bahwa memberikan gadget selain dapat membuat anak diam, juga agar anak dapat bermain games yang mana dapat melatih kreatifitas anak. Namun sebaiknya kreatifitas anak tidak dibentuk dari hal tersebut karena kreatifitas anak akan terpaku pada teknologi di kemudian hari, kreatifitas anak bisa diajarkan dengan bahasa, sentuhan, dan aktifitas fisik yang orang tua ajarkan kepada mereka dan tidak hanya dilakukan satu atau dua kali, tetapi berulang kali agar terbiasa untuk menangani hal-hal yang datang dari luar.

Sosialisasi merupakan salah satu cara yang dirasa tepat melalui pemberian edukasi terhadap orang tua untuk memberikan pemahaman yang mendalam apa itu gadget, jenis-jenis gadget, kekurangan dan kelebihan gadget, dampak positif dan negative guna menyadarkan dampak yang akan terjadi kepada anak saat kecanduan gadget.

Dengan dilaksanakannya sosialisasi, diharapkan agar anak didik tingkat Sekolah Dasar tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi selalu berkembang dari hari ke hari. Adanya teknologi ini bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Ada berbagai jenis teknologi yang bisa ditemukan pada zaman sekarang ini. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, proses tumbuh kembang anak akan terganggu karena penggunaan gadget. Gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Anak tidak dapat belajar secara alami tentang cara berkomunikasi dan bersosialisasi, anak

juga tidak mampu mengenali berbagai emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya. Sehingga dapat mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terhadap mahasiswa yang sedang KKN ini terdiri atas kegiatan sosialisasi dengan: 1) Metode ceramah, yaitu pemaparan materi yang di sampaikan oleh 2 orang pemateri menggunakan media *Power Point*; 2) Metode Tanya Jawab, yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta sosialisasi terhadap materi yang telah disampaikan oleh pemateri; 3) Metode Diskusi, yaitu dialog antara pemateri dan peserta sosialisasi mengenai seputar dampak yang ditimbulkan akibat kecanduan gadget pada anak; dan 4) Metode Video, yaitu menampilkan korban anak yang telah kecanduan gadget. (Suparman Putriyani S 2020)

Mitra dari kegiatan ini adalah warga Desa Pusakajaya yang terdiri dari guru sekolah SD dan MI di Desa Pusakajaya. Kegiatan sosialisasi dan pendampingan program kegiatan yang ada di sekolah berupa kegiatan ekstrakurikuler, yang mana kegiatan ekstrakurikuler ini memacu pada minat dan bakat anak-anak terhadap tumbuh kembangnya.

## **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan sosialisasi gadget ini dilaksanakan selama 2 hari secara berturut-turut, ditanggal 8 dan 9 Agustus 2023. Pada tanggal 8 Agustus kegiatan sosialisasi gadget dilaksanakan di MI Walisongo, dan disambut baik oleh Kepala sekolah serta mengucapkan terima kasih dalam sambutannya. Kemudian ditanggal 9 Agustus pelaksanaan sosialisasi gadget bertempat di SD Plus Al Munawaroh, dan dihadiri banyak peserta dari kalangan anak-anak dan orang tua.

Ada beberapa rangkaian kegiatan yaitu pemaparan materi, tanya jawab kepada peserta, diskusi, dan video mengenai dampak. Sebagaimana program kerja diatas, maka kegiatan ini memberikan beberapa pengetahuan terkait dampak penggunaan gadget secara berlebihan baik bagi interaksi sosial anak, kesehatan dan juga prestasi belajar. Selain itu, penjelasan terkait dampak juga diperjelas dengan menggunakan video agar peserta lebih mudah dalam memahami makna atau pesan yang disampaikan. Selain memberikan penjelasan mengenai dampak penggunaan gadget juga memberikan solusi-solusi yang bisa dilakukan agar peserta tidak kecenderungan terhadap gadget. Kemudian, kegiatan sosialisasi ini dilanjutkan dengan sistem tanya jawab untuk mengasah pengetahuan siswa setelah mendapat materi terkait dampak penggunaan gadget.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan survei yang dilakukan secara verbal oleh tim KKN terhadap siswa-siswi dan para wali murid serta tokoh Masyarakat, anak usia 5 tahun sudah terpapar oleh *gadget*.

Kegiatan sosialisasi gadget ini dilaksanakan di dua tempat, yaitu di MI Walisongo dan di SD Al-Munawaroh.

### 1. Sosialisasi Pengaruh gadget Terhadap anak Di MI Walisongo

Pada tanggal 08 Agustus dilaksanakan sosialisasi gadget di MI Al-Munawaroh, kegiatan ini dihadiri oleh 20 orang tua wali murid TK dan SD Al-Munawaroh. Sosialisasi pengaruh gadget dimulai dengan dibukanya acara sosialisasi oleh moderator, dilanjut kegiatan pengenalan masing-masing Mahasiswa anggota KKN 352 Pusakajaya, setelah itu, sambutan pihak kepala sekolah MI Walisongo. Pihak sekolah menyambut dengan sangat baik kegiatan sosialisasi ini, karena permasalahan kecanduan gadget ini juga menjadi permasalahan sekolah karena banyak siswa yang enggan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih memilih bermain gadget. Setelah kegiatan sambutan oleh pihak sekolah, yaitu kegiatan inti pemaparan materi sosialisasi pengaruh gadget oleh Yanti Sapitri dan Nur Anisa selaku mahasiswa KKN 352, pemateri memaparkan materi mulai dari pengertian gadget, jenis-jenis gadget, manfaat dan kegunaan gadget, dampak gadget bagi Kesehatan fisik, psikologi dan lingkungan, serta alternatif yang bisa dilakukan orang tua dalam mengantisipasi anak yang sudah kecanduan *gadget*. Setelah materi dipaparkan, selanjutnya sesi diskusi, antusias peserta sangat tinggi sehingga diskusi berjalan dengan sangat komunikatif. Acara sosialisasi diakhiri dengan kegiatan do'a tutup yang dipimpin oleh Salwa Fauziyyah (Mahasiswa KKN 352).



**Gambar 1** kegiatan sosialisasi pengaruh gadget terhadap anak di MI Walisongo

### 2. Sosialisasi Pengaruh gadget terhadap anak di SD Al-Munawaroh

Kegiatan Sosialisasi Pengaruh *Gadget* yang kedua dilakukan di SD Al-Munawaroh. Kegiatan ini dilaksanakan pada Rabu, 09 Agustus 2023 yang bertempat di Masjid Al-Munawaroh, dusun Mekarjati, Desa Pusakajaya, Kecamatan Pusakajaya,

Kabupaten Subang. Kegiatan ini oleh para orang tua murid dan siswa kelas 4, kelas 5 dan kelas 6 SD Al-Munawaroh. Moderator membuka acara dengan membaca basmalah, dilanjut dengan perkenalan seluruh anggota mahasiswa KKN, lalu sambutan oleh pihak kepala sekolah SD Al-Munawaroh. Berikutnya yaitu pemaparan materi oleh mahasiswa KKN 352 yang diwakili oleh Sahrul, Rahul, Rifyal, dan Ananta.

Mengawali kegiatan sosialisasi, peserta dipertontonkan video dampak penggunaan gadget yang berlebih terhadap anak. Selanjutnya pemaparan materi tentang apa itu gadget, bentuk-bentuk gadget, manfaat dan kegunaan gadget, dampak yang ditimbulkan dari gadget serta alternatif solusi dalam menghadapi anak yang sudah kecanduan *gadget*. Setelah materi dipaparkan, masuk kedalam sesi tanya jawab. Beberapa peserta mengajukan pertanyaan baik dari para siswa maupun dari wali murid. Acara diakhiri dengan pembacaan do'a tutup yang dipimpin oleh saudara Salwa Fauziyyah.



**Gambar 2** kegiatan sosialisasi pengaruh gadget terhadap anak di SD Al-Munawaroh

## E. PENUTUP

Pelaksanaan KKN ini termasuk KKN Reguler yang dikemas dengan memadukan proses belajar sosial bagi peserta KKN, pengabdian kepada masyarakat, dan riset sosial tahapan-tahapan siklus pemberdayaan. Sosialisasi Gadget merupakan salah satu program yang dicanangkan dalam kegiatan KKN dengan sasaran anak Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan orang tua siswa, bertujuan untuk mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan.

Hasil pengabdian memberikan gambaran naiknya semangat dan inisiatif masyarakat Desa mengenai pentingnya bijak dalam memberikan gadget terhadap anak, serta naiknya

minat baca bagi anak dan tingkat peduli masyarakat tentang pentingnya pendidikan sebagai investasi masa depan, bimbingan belajar dan pembuatan alat wujud tak wujud bagi Desa sebagai bahan dalam memudahkan pekerjaan perangkat Desa dalam tugasnya. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terhadap mahasiswa yang sedang KKN ini terdiri atas kegiatan sosialisasi dan pendampingan program sekolah. Kegiatan sosialisasi dan pendampingan program kegiatan yang ada di sekolah berupa kegiatan ekstrakurikuler, yang mana kegiatan ekstrakurikuler ini memacu pada minat dan bakat anak-anak terhadap tumbuh kembangnya.

Sosialisasi Pengaruh gadget Terhadap anak Di MI Walisongo Pada tanggal 08 Agustus dilaksanakan sosialisasi gadget di MI Al-Munawaroh, kegiatan ini dihadiri oleh 20 orang tua wali murid TK dan SD Al-Munawaroh. Pihak sekolah menyambut dengan sangat baik kegiatan sosialisasi ini, karena permasalahan kecanduan gadget ini juga menjadi permasalahan sekolah karena banyak siswa yang enggan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih memilih bermain gadget. Setelah kegiatan sambutan oleh pihak sekolah, yaitu kegiatan inti pemaparan materi sosialisasi pengaruh gadget oleh Yanti Sapitri dan Nur Anisa selaku mahasiswa KKN 352, pemateri memaparkan materi mulai dari pengertian gadget, jenis-jenis gadget, manfaat dan kegunaan gadget, dampak gadget bagi Kesehatan fisik, psikologi dan lingkungan, serta alternatif yang bisa dilakukan orang tua dalam mengantisipasi anak yang sudah kecanduan gadget.

Sosialisasi Pengaruh gadget terhadap anak di SD Al-Munawaroh Kegiatan Sosialisasi Pengaruh Gadget yang kedua dilakukan di SD Al-Munawaroh. Selanjutnya pemaparan materi tentang apa itu gadget, bentuk-bentuk gadget, manfaat dan kegunaan gadget, dampak yang ditimbulkan dari gadget serta alternatif solusi dalam menghadapi anak yang sudah kecanduan gadget..

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami ucapkan terima kasih kepada bapak Asep Sodikin selaku Dosen Pembimbing Lapangan kegiatan kelompok 325 KKN Sisdamas , Kepada Bapak Heri Bachtiar selaku kepala desa Pusakajaya, para perangkat desa yang senantiasa membantu kegiatan kami selama menjalankan program KKN ini, Bapak Tarjoni selaku Kepala Sekolah MI Walisongo yang sudah berkenan mengizinkan kami mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar, kepada Ibu Ade selaku kepala sekolah SD Al-Munawaroh, Teh Saroh selaku pemilik rumah yang kami tempati, kepada Ustadz Hasan yang telah membantu dan menyediakan tempat untuk kami dalam mengajar ilmu agama kepada anak-anak di Dusun Mekarjati dan tak lupa yang terakhir ucapan terima kasih kepada teman-teman KKN seperjuangan di Dusun Mejarjati Desa Pusakajaya karena berkat kalian semua KKN ini menjadi sangat mudah untuk dijalani, sangat berkesan dan sangat sulit untuk dilupakan.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

Erdiana, F, N Wulandari, N K Septiani, and ... 2022. "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Tingkat Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar*

....

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/14507%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/14507/7590>.

LP2M. 2022. "Pedoman Kkm-Dr." *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*.

Suparman Putriyani S. 2020. "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang." *Pendidikan 1 (2)*: 40–50.