

## SOSIALISASI BAHAYA GAWAI DAN TAMAN EDUKATIF SABAGAI UPAYA MENGURANGI KECANDUAN GAWAI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI SDNBUNULREJO 04 KOTA MALANG

Moh. Farid Nurul Anwar\*<sup>1</sup>, Friesta Bagus Sugiharto<sup>2</sup>, Muhamad Rifa'i<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang

\*e-mail: [mohfaridnurulanwar@unitri.ac.id](mailto:mohfaridnurulanwar@unitri.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstract

*Gawai addiction in children has increased since the COVID-19 pandemic. The transition to normal times after the COVID-19 pandemic has made it difficult for children to switch from the habit of using devices, causing laziness for school. This encourages efforts to divert children's habits in using devices. SDN Bunulrejo 04 is one of the schools in Malang which is located at Jl. Warinoi No. 20, Bunulrejo, Blimbing. This school is one of the schools that currently conducts face-to-face learning. The number of complaints from parents about their children who are addicted to gawais is a problem that needs to be overcome. The problem of device addiction needs to be resolved to minimize the effects of device use on children. The proposer and partners will seek steps to divert children's tendency towards devices with fun play alternatives at school so as to encourage children to be diligent and miss school. The solution offered to solve the problem at SDN Bunulrejo 04 is the creation of an educational park that facilitates children to play while learning so as to create a fun play environment so that children miss school. The expected outcome of this solution is the creation of an educational park so that it can reduce device addiction in children and the return of children's enthusiasm for face-to-face schooling which in turn can improve children's learning outcomes at SDN Bunulrejo 04.*

**Keywords:** Dangers of Gawai, Addiction to Gawai, Educational Gardens

### Abstrak

*Kecanduan gawai pada siswa semakin meningkat sejak pandemi covid-19. Peralihan ke masa normal pasca pandemi covid-19 menyebabkan siswa susah beralih dari kebiasaan penggunaan gawai sehingga menyebabkan malas untuk sekolah. Hal ini mendorong upaya pengalihan kebiasaan siswa dalam penggunaan gawai. SDN Bunulrejo 04 merupakan salah satu sekolah di kota Malang yang beralamat di Jl. Warinoi No. 20, Bunulrejo, Blimbing. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang saat ini telah melakukan pembelajaran tatap muka. Banyaknya keluhan dari orang tua siswa mengenai siswanya yang kecanduan gawai menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Permasalahan kecanduan gawai ini perlu diselesaikan untuk meminimalkan efek dari penggunaan gawai terhadap siswa. Pengusul bersama mitra akan mengupayakan langkah untuk mengalihkan kecenderungan siswa terhadap gawai dengan alternatif bermain yang menyenangkan di sekolah sehingga mendorong siswa untuk rajin dan rindu sekolah. Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan di SDN Bunulrejo 04 yaitu pembuatan taman edukasi yang memfasilitasi siswa untuk bermain sambil belajar sehingga menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan sehingga siswa rindu untuk sekolah. Luaran yang diharapkan dari solusi ini adalah terciptanya taman edukasi sehingga dapat mengurangi kecanduan gawai pada siswa-siswa dan kembalinya semangat siswa-siswa untuk sekolah secara tatap muka yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Bunulrejo 04.*

**Kata kunci:** Bahaya Gawai, Kecanduan Gawai, Taman Edukasi

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi digital dan internet semakin pesat. Teknologi gawai yang merupakan teknologi tak terpisahkan dari perkembangan pesat ini juga telah dikenal masyarakat secara luas. Penggunaannya telah mencapai angka yang sangat tinggi di Indonesia. Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) mengungkapkan, hingga Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta orang (Prasasti, 2021). Tingginya pengguna internet ini tentu saja diikuti dengan tingginya penggunaan gawai dan penggunaannya beragam mulai dari usia siswa-siswa hingga dewasa.

Gawai telah menjadi bagian dari keseharian orang-orang dewasa sehingga juga mempengaruhi siswa-siswa. Apalagi kondisi pandemi covid-19 membuat aktivitas masyarakat tidak lepas dari gawai. Siswa-siswa sekolah juga menggunakan gawai dalam proses pembelajarannya. Gawai memberikan kesempatan lebih luas untuk berimprovisasi, belajar, serta mengakses

*big data* seperti permainan edukatif, materi, dan berbagai hal positif lainnya (Makki et al., 2021; Husniati et al., 2022). Terlepas dari dampak positifnya dalam memberikan kemudahan proses belajar siswa masa pandemi, penggunaan gawai juga dapat memberikan dampak negatif pada siswa jika tidak ada kontrol dari orang tua. Kecanduan gawai dapat memberikan efek negatif pada siswa- siswa (Chusna, 2017).

Penelitian Maria dan Novianti (2020) menyebutkan bahwa efek penggunaan gawai pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku siswa yang paling dominan berada pada indikator *compulsion* yaitu dorongan kuat untuk terus menerus menggunakan gawai (kecanduan). Penelitian lainnya dilakukan oleh Domitila dkk (2021) menyebutkan bahwa siswa yang kecanduan gawai menunjukkan sikap kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, jadi malas belajar, kurang berinteraksi dengan temannya, lebih banyak main game dari pada belajar, dan menjadi pemalu.

Selain itu, Damayanti et al (2020) melalui penelitiannya menemukan fakta bahwa muncul dampak negatif yang dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak. Beberapa siswa yang terpapar gawai lebih lama cenderung mengalami gangguan dalam beberapa aspek tersebut.

Saat ini, Indonesia berada pada masa transisi pasca pandemi covid-19 menuju normal. Banyak sekolah yang telah melakukan proses pembelajaran tatap muka (PTM). Semakin banyaknya fenomena kecanduan gawai pada siswa pasca covid-19 ini merupakan tantangan untuk mengembalikan siswa pada kondisi normal. Oleh karena itu, perlu suatu usaha mengalihkan perhatian siswa terhadap gawai. Salah satu upayanya yaitu sekolah dapat menyediakan taman edukatif di halaman sekolah sebagai sarana bermain yang menyenangkan untuk siswa-siswa.

### **Analisis Situasi**

SDN Bunulrejo 04 merupakan salah satu sekolah di kota Malang yang beralamat di Jl. Warinoi No. 20, Bunulrejo, Blimbing. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang saat ini juga telah melakukan pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil survey ke lokasi SDN Bunulrejo 04, diperoleh situasi sebagai berikut:

1. SDN Bunulrejo 04 memiliki halaman luas yang dipaving dan dikelilingi pohon mangga.
2. Halaman SDN Bunulrejo 04 selama ini hanya digunakan untuk upacara dan olahraga dan belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media edukasi untuk siswa.
3. Diperlukan suatu area berupa taman yang bisa digunakan sebagai media edukasi untuk siswa.

### **Permasalahan Mitra**

Berdasarkan hasil survey pengusul terhadap mitra (SDN Bunulrejo 04), diperoleh informasi bahwa permasalahan yang dihadapi sekolah tersebut saat ini adalah banyaknya keluhan orang tua / wali siswa mengenai siswa-siswanya yang kecanduan gawai. Siswa-siswa cenderung lebih suka bermain gawai daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah dan cenderung malas untuk sekolah. Akibatnya, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas sekolah dan bermalas-malasan dalam belajar. Permasalahan kecanduan gawai ini perlu diselesaikan untuk meminimalkan efek dari penggunaan gawai terhadap siswa. Pengusul bersama mitra akan mengupayakan langkah untuk mengalihkan kecenderungan siswa terhadap gawai dengan alternatif bermain yang menyenangkan di sekolah sehingga mendorong siswa untuk rajin dan rindu sekolah.

## **2. METODE**

Upaya dalam mengimplementasikan solusi yang telah di tawarkan, maka dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam Pengabdian kepada Masyarakat yaitu tim membagi tugas masing-masing, menentukan jangka waktu, analisis kondisi lapang, wawancara, dan

dokumentasi awal. Dalam tahap persiapan, ketua dan anggota Pengabdian kepada Masyarakat juga menyiapkan APD berupa masker, sarung tangan, baju panjang, dan *facemask* saat terjun ke lapang. Serta melaksiswaan social distancing sehingga dapat meminimalisir penyebaran COVID 19.

## 2. Pelaksanaan

- a. Membuat taman edukasi di halaman SDN Bunulrejo 04 berupa pemasangan rambu-rambu lalu lintas dan pengecatan permainan tradisional di paving.
- b. Pemantauan, setelah taman edukasi terbentuk dilakuan pemantaun apakah kegiatan bermain sambil belajar sudah efektif dilakukan.
- c. Sosialisasi bahaya Gawai bagi siswa SD kepada guru-guru SDN Bunulrejo dan pemanfaatan taman edukatif sebagai upaya mengurangi kecanduan gawai.

## 3. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan melalui pemantauan setelah pelaksaan kegiatan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksiswaan pada tanggal 28 Desember 2021 dan berakhir sampai 3 januari 2022. Pelaksanaan PKM ini melibatkan mahasiswa KKN 39 kelompok 10 yang berjumlah 20 mahasiswa. Pada tanggal 28 sambutan dari sekolah dan mulai mendesain permaianan tradisional dan pengecatan. Pada hari berikutnya pada tanggal 29 desember 2021 yaitu pembuatan taman lalu lintas, kemudian dilanjutkan heri berikutnya yaitu pada tanggal 30 desember 2021 pembuatan taman hidrolik. Semua tahapan ini tampak seperti gambar berikut:



Gambar 1. Sambutan Dari Sekolah



Gambar 2. Pembuatan Desain Permainan Tradisional



Gambar 3. Proses Pengecatan



Gambar 4. Hasil Pengecatan Permainan Tradisional

Pada hari pertama proses pengerjaan tidak samapai pada pengecatan miniature lalu lintas diksrenakan hujan. Untuk itu pembuatan taman lalu lintas dilaksiswaan pada tanggal 29 Desember 2021, berikut hasilnya:



Gambar 5. Desain Miniature Lalu Lintas



Gambar 6. Hasil Gambar Miniature Lalu Linbtas



Gambar 7. Pembuatan Taman Biotik

Pada tahap sosialisasi permainan tradisional pada tanggal 3 Januari 2022 yaitu hanya beberapa saja yang bisa memainkan permainan tradisional tampak seperti gambar 4.8. sedangkan untuk penjelasan taman biotik dan lalulintas secara keseluruhan siswa masih belum paham, siswa pada gambar yaitu siswa kela IV. Untuk lebih detil bisa di lihat pada alamat youtube <https://youtu.be/6ahNRJpWH4E>.



Gambar 8. Sosialisasi Permainan Tradisional Siswa SDN Bunulrejo 04



Gambar 9. Sosialisasi Taman Lalu Lintas Dan Taman Biotik

Pada tahap terakhir yaitu sosialisasi bahaya kecanduan gawai bagi siswa dimasa pandemic terhadap guru-guru SDN bunulrejo 04 kota malang. Ini ndilakssiswa pada tanggal 03 januari 2022 dan sekaligus menutup kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Bunulrejo 04 kota Malang. Setelah penyampaian sosialisasi bahaya kecanduan gawai bagi siswa dan bagaimanan mengatasi masalah tersebut di SD, selain memberikan edukasi terhadap siswa SD maka perlu ada pengalihan

kecanduan gawai salah satunya dengan guru memanfaatkan permainan tradisional yang sudah dibuat. Harapannya siswa dapat bermain permainan tradisional ini bukan hanya disekolah tetapi dirumah dengan temannya bisa bermain permainan tradisional ini.



Gambar 11. Suasana Setelah Sosialisasi Bahaya Gawai

Setelah penyampaian sosialisasi terjadi diskusi bahwa memang banyak siswa selama *pandemic* cenderung lebih sering menggunakan gawai dan siswa cenderung individual jika di kelas. Harapan sekolah dengan adanya teman edukatif ini dapat mengurangi kecanduan gawai dan meningkatkan rasa social kebersamaan yang tinggi tumbuh dalam diri siswa. Pada hari berikutnya berdasarkan pemantauan dan hasil diskusi dengan kepala sekolah siswa selalu bermain permainan tradisional dan taman lalu lintas setiap sebelum masuk kelas dan istirahat. Untuk lalu lintas diminati siswa kelas rendah dan untuk permainan tradisional diminati siswa kelas tinggi dan tampak kebersamaan siswa sudah mulai meningkat.



Gambar 11. Suasana Setelah Sosialisasi Bahaya Gawai

Harapan ke depan, adanya pengenalan permainan tradisional dapat mengurai potensi siswa di SDN Bunurejo 4 untuk kecanduan atau ketergantungan terhadap gawai dapat berkurang. Hal ini didasari dari penelitian yang dilakukan oleh Rusdiana & Putri (2022), dimana tim peneliti memberikan program kegiatan bermain bagi anak usia TK dan SD. Terdapat tiga jenis permainan yang dikenalkan, yaitu lompat tali, kelereng, dan gobak sodor. Hasilnya, permainan tersebut menunjukkan hasil positif dimana berkurangnya frekuensi dan intensitas penggunaan gawai pada anak-anak yang menjadi sasaran. Selain itu, permainan tradisional tersebut membuat anak-anak lebih sering berinteraksi dengan sebayanya sehingga sosialisasi terbentuk (Fatinabila et al., 2022). Selain itu, permainan tradisional juga dapat berperan sebagai terapi sekaligus stimulasi perkembangan anak usia sekolah dasar, sebagai hiburan, serta sebagai upaya untuk memperkuat sikap sosial anak agar membaur dengan sebayanya (Setiawan et al., 2021; Jiwandono et al., 2020).

#### 4. KESIMPULAN

Mengacu kepada pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengabdian masyarakat dengan judul "Sosialisasi Bahaya Gawai Dan Taman Edukatif Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN Bunulrejo 04 Kota Malang" terlaksanakan dengan baik sesuai dengan target. Pengabdian masyarakat ini disambut positif oleh pihak sekolah dan mampu meningkatkan minat siswa untuk bersosial dan bermain Bersama.

## Rencana Tindak Lanjut

Rencana tindak lanjut yaitu memonitor perkembangan siswa di SDN Bunulrejo 04 terhadap kecanduan gawai, kecanduan ini bisa dilihat dari kecakapan dalam bersosial. Apabila masih berlanjut siswa cenderung individual maka perlu dilakssiswaan penelitian terhadap siswa SDN bunulrejo 04 Kota Malang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22.
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131-141.
- Fatinabila, H., Arista, M., Yusuf, Y., Ferdiansyach, B., Hadi, R. S., & Panggraita, G. N. (2022). Sosialisasi Olahraga Dan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kecanduan Gawai pada Siswa Selama Masa Pandemi. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 3(1), 88-93.
- Husniati, H., Widodo, A., Haryati, L. F., Rosyidah, A. N. K., & Anar, A. P. (2022). WORKSHOP PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BAGI GURU DI SDN 2 GOLONG. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 61-68.
- Jiwandono, I. S., Setiawan, H., Witono, A. H., & Hazmi, H. Y. (2020). PROGRAM PEMBERDAYAAN ANAK PENYINTAS GEMPA LOMBOK MELALUI PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 535-542.
- Makki, M., Indraswati, D., Erfan, M., Rahmatih, A. N., & Hidayati, V. R. (2021). Workshop Dan Pendampingan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Bagi Guru SDN 2 Cakranegara. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 1(2), 23-29.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan gawai pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku siswa. *Atfaluna: Journal of Islamic Early.... scholar. archive. org. <https://scholar.archive.org/work/vcbwjsfuofcpxn2tjeiatmkrfi/access/wayback/https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/atfaluna/article/download/1966/1208>*.
- Prasasti, G. D. 2021. Menkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 202,6 Juta Orang per Januari 2021. (<https://www.liputan6.com/tekno/read/4683148/menkominfo-pengguna-internet-di-indonesia-capai-2026-juta-orang-per-januari-2021>), diakses tanggal 24 Desember 2021.
- Setiawan, H., Jiwandono, I. S., Witono, A. H., Oktaviyanti, I., & Purnama, I. (2021). Pendampingan Trauma Pascagempa Berbasis Kearifan Lokal di Desa Kayangan Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 4(1), 115-122.