

SOSIALISASI BAHAYA GAWAI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI DESA GAGAK SIPAT DENGAN VIDEO ANIMASI

**Diyah Ruswanti¹, Christian Bionley Santoso², Inda Putri Kinanti³, Julio Dewangga⁴,
Rian Alvi Triatma⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Sahid Surakarta

dyahruswanti@usahidsolo.ac.id

Abstrak

SDN 3 Gagaksipat berada di lingkungan pinggiran kota, dengan latar belakang wali murid yang beraneka ragam. Seiring dengan fenomena pembelajaran daring membuat siswa di sekolah ini terbiasa menggunakan gawai dalam belajarnya. Namun dengan diakhirinya pembelajaran daring dan siswa kembali belajar di kelas, ternyata fenomena penggunaan gawai di usia anak Sekolah Dasar di wilayah SDN 3 Gagaksipat terus dilakukan meskipun tidak untuk proses pembelajaran. Faktanya penggunaan gawai di rumah dilakukan tanpa kontrol dari orang tua, hal ini membahayakan dari sisi psikologi dan sisi kesehatan. Tingkat kesibukan orang tua menjadikan tidak dapat mengontrol secara aktif penggunaan gawai pada anaknya. Untuk itu diperlukan sosialisasi aktif langsung kepada anak pengguna gawai mengenai bahaya penggunaan gawai secara berlebihan. Sosialisasi dengan bantuan video animasi, mengingat usia anak SD lebih mudah mendapatkan informasi dengan media visual. Hasil dari kegiatan ini adalah pesan untuk membatasi penggunaan gawai di rumah lebih dapat diterima oleh siswa dan siswa lebih antusias dalam menerima materi dan lebih cepat serta lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Diharapkan siswa dapat mulai belajar sendiri untuk mengontrol penggunaan gawai sehingga tidak mengganggu proses belajar dan perkembangan anak.

Kata kunci: Teknologi, bahaya gawai, sekolah dasar, Video Animasi.

Abstrak

SDN 3 Gagaksipat is located in a suburbs, with various parental backgrounds. Along with the phenomenon of online learning, students at this school are accustomed to using gadgets in their learning. However, with the end of online learning and students returning to class, it turns out that the phenomenon of using gadgets at the age of elementary school children in the SDN 3 Gagaksipat area continues, although not for the learning process. The fact is that the use of gadgets at home is carried out without parental control, this is dangerous from a psychological and health perspective. The level of busyness of parents makes them unable to actively control the use of gadgets

in their children. For this reason, active socialization directly to children who use gadgets is needed about the dangers of excessive use of gadgets. Socialization with the help of animation videos, considering that elementary school children are easier to get information with visual media. The result of this activity is the message to limit the use of gadgets at home is more acceptable to students and students are more enthusiastic in receiving the material and it is faster and easier to understand the material presented. It is expected that students can start learning on their own to control the use of gadgets so that they do not interfere with the learning process and child development.

Kata Kunci: Technology, gadget danger, elementary school, Animated Videos

Pendahuluan

SDN 3 Gagaksipat berada di lingkungan pinggiran kota antara Kota Surakarta dan Kota Boyolali. Kejadian pandemic covid 19 di Indonesia membuat sector Pendidikan menjadi berubah proses pembelajarannya, dimana siswa dilarang belajar di sekolah dan diwajibkan melakukan proses pembelajaran secara daring dari rumah masing masing. Salah satu alat yang paling mudah dan cukup terjangkau dibandingkan penggunaan computer adalah dengan gawai. Dimana guru dan murid memnfaatkan gawai dalam proses pembelajran secara daring. Siswa di SDN 3 Gagaksipat berasal dari bermacam macam latar belakang wali murid yang beraneka ragam.

Seiring dengan fenomena pembelajaran daring mambuat siswa di sekolah ini terbiasa menggunakan gawai dalam belajarnya karena setiap hari harus menggunakan gawai dalam proses pembelajarannya. Namun dengan diakhirinya pembelajaran secara daring dan siswa sudah diperbolehkan kembali belajar di kelas, ternyata fenomena penggunaan gawai di usia anak Sekolah Dasar di wilayah SDN 3 Gagaksipat terus dilakukan meskipun tidak untuk proses pembelajaran. Sepulang sekolah, sebelum sekolah mereka tidak bisa lepas begitu saja dari gawai. Dan dengan tidak adanya proses pambalajran menggunakan gawai lagi, akhirnya para siswa ini membuka aplikasi aplikasi dan melakukan penjelajajan di dunia maya tanpa panduan dari guru maupun orang tua. Faktanya penggunaan gawai di rumah dilakukan tanpa kontrol dari orang tua, hal ini membahayakan dari sisi psikologi dan sisi kesehatan. Tingkat kesibukan orang tua menjadikan tidak dapat mengontrol secara aktif penggunaan gawai pada anaknya.

Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang cukup besar bagi dunia pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk visual. Media dalam bentuk visual lebih menarik perhatian para anak serta materi yang diberikan sudah terjabar di dalam media tersebut dan dalam menjelaskan akan lebih ringkas. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut, metode pembelajaran menjadi lebih beragam dan inovatif.

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar (Suryani et al., 2019). Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2019). Jadi, media adalah segala bentuk alat yang digunakan dalam proses penyebaran atau pemberian informasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan, kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu keadaan yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu dalam rangka belajar.

Salah satu media pembelajaran adalah dengan menggunakan video animasi yang terdiri dari audio dan visual berupa video (audiovisual). Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi maka kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut HUSNI et al. (2021), pengertian media video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecapapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Media video animasi berisi kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan suara untuk menciptakan rasa keaktifan dan menangkap pesan pembelajaran.

Dalam hal ini, media video animasi dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran tertentu. Media ini dapat membantu siswa lebih fokus dan lebih mudah menerima materi yang relevan dengan tujuan belajarnya. Siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama dan menerima informasi yang sama. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga. Media video animasi sangat bagus untuk dijadikan sebagai penyebar informasi. Media video animasi ini dapat diproyeksikan menggunakan layar proyeksi LCD di depan kelas dan seluruh kelas dapat melihatnya. Media video animasi dapat dijadikan sebagai solusi dalam proses pembelajaran karena masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan, sehingga penting terus memotivasi peserta didik atau siswa dengan memfasilitasi media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Maulani et al., 2022).

Peserta didik atau siswa SD adalah mereka yang berusia sekitar 6 sampai dengan 12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal (Rolina, 2010). Masa anak usia SD adalah suatu masa dimana mereka sedang mempersiapkan dirinya untuk menuju ke tahap perkembangan selanjutnya. Dalam menjalani proses perkembangan itu, sering kali mereka menemui hambatan-hambatan serta permasalahan-permasalahan, sehingga mereka akan banyak bergantung kepada orang lain terutama orang tua dan guru. Oleh karena itu, anak usia SD sangat memerlukan perhatian khusus dari orang tua dan guru. Salah satu permasalahan yang saat ini sering dihadapi oleh anak usia SD

adalah mengenai penggunaan gawai yang berlebihan pada anak usia SD sehingga mempengaruhi kesehatan, kondisi psikis, hubungan sosial, karakter, dan proses belajar anak. Masalahnya adalah penggunaan gawai pada anak rata-rata tanpa kontrol dari orang tua sehingga cukup membahayakan dari sisi psikologi dan sisi kesehatan. Tingkat kesibukan orang tua membuat orang tua tidak dapat mengontrol secara aktif penggunaan gawai pada anaknya.

Pandemi Covid-19 ini juga sangat berpengaruh terhadap adanya peningkatan penggunaan gawai, tidak terkecuali pada anak-anak seusia SD. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran atau kegiatan sekolah yang dilaksanakan secara jarak jauh (*daring*) atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang mengharuskan dan menuntut siswa untuk dapat menggunakan gawai dalam mengakses materi-materi pembelajaran yang disediakan oleh guru atau pendidik. Namun, pada kenyataannya atau faktanya bahwa anak-anak tidak hanya menggunakan gawai untuk mengakses materi pembelajaran saja, tetapi juga menggunakan gawai untuk bermain game, mengakses sosial media, dan sebagainya, yang sangat berpotensi untuk menimbulkan efek kecanduan bagi anak dan mempengaruhi proses perkembangan dan proses belajar anak. Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak sebaiknya harus dihindari agar perkembangan mereka tidak terganggu. Hal ini memerlukan perhatian khusus dan tentunya juga sangat memerlukan peran dari orang tua dan guru sebagai pendamping untuk memberikan pemahaman kepada anak mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai yang berlebihan. Menurut Chusna (2017), berikut merupakan beberapa dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai yang berlebihan:

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gawai dan akan kehilangan minat untuk melakukan kegiatan atau aktivitas lainnya. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya. Selain itu, anak juga cenderung akan malas untuk belajar dan lebih ingin menghabiskan waktu untuk bermain game misalnya atau mengakses sosial media, yang juga akan berpengaruh ke proses belajar anak yang terhambat dan waktu istirahat anak yang berkurang.
2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan gawai dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak, sehingga menimbulkan hambatan dalam kesulitan untuk berkonsentrasi, hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya, sehingga proses belajar anak juga dapat terganggu nantinya.
3. Banyaknya fitur atau aplikasi atau konten yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai, norma, edukasi, dan agama. Misalnya adalah konten yang berbau kata-kata kotor atau kasar, kekerasan, pembunuhan, penganiayaan, gambar atau video yang tidak sesuai dengan usianya (pornografi), dan sebagainya.
4. Berpengaruh ke perkembangan karakter anak. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan

- penggunaan games. Bahkan, anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gawai.
5. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan gawai akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. Selain itu, juga dapat mengganggu kesehatan anak karena ada potensi untuk menyebabkan obesitas karena anak malas untuk bergerak dan beraktivitas.
 6. Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Atau dengan kata lain berpengaruh terhadap kehidupan sosial anak. Anak lebih sering menghabiskan waktu di rumah atau di kamar bermain gawai daripada bermain bersama teman atau melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan orang lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri.

Dari hasil atau fakta yang kami dapatkan bahwa anak-anak cenderung suka menggunakan gawai, tidak terkecuali di anak-anak atau siswa di SDN 3 Gagaksipat, maka diperoleh kesimpulan bahwa anak-anak akan antusias atau termotivasi untuk dapat memperhatikan dan memahami sesuatu apabila disajikan dalam bentuk audiovisual. Selain itu, didapatkan fakta bahwa penggunaan video animasi (audiovisual) dalam proses pembelajaran di SDN3 Gagaksipat masih minim atau kurang maksimal. Oleh karena itu, dalam hal ini, dengan kegiatan sosialisasi yang dilakukan dengan memanfaatkan media video animasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai yang berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat maka diharapkan siswa akan lebih mudah memahami mengenai bahaya atau dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu:

1. Peserta kegiatan sosialisasi dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak adalah siswa SDN 3 Gagaksipat kelas 4, 5, dan 6 yang berjumlah total 45 siswa, yang terbagi menjadi 30 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.
2. Materi yang disampaikan adalah mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak usia SD dalam bentuk video animasi.
3. Penggunaan media video animasi dalam kegiatan sosialisasi ini hanya untuk penilaian mengenai kemenarikan media pembelajaran dan melihat antusias siswa saat menerima materi dan tidak diuji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik.

Tujuan Dan Manfaat Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah:

1. Untuk mengetahui mengenai penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat.
2. Untuk mengetahui keefektivitasan dan keefisienan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan respon atau antusiasme siswa SDN 3 Gagaksipat dalam kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat.

Sedangkan, manfaat dari kegiatan sosialisasi dengan menggunakan media video animasi sebagai media pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi pendidik, sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran serta membantu pendidik mempermudah dalam menyampaikan materi.
 - b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik berupa video animasi.

Metode Pelaksanaan

Adapun metode penelitian untuk membangun video animasi yang digunakan oleh penulis adalah studi literatur, studi adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Menurut Danial and Wasriah (2009), studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

Pengertian lain tentang studi literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah, yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian (Danial and Wasriah, 2009). Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Output dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah. Teknik studi literatur yang kami gunakan adalah penelitian pustaka melalui jurnal-jurnal dan artikel laporan penelitian di internet.

Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi atau diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Pengertian lain tentang studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Secara umum, studi literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya.

Selain itu juga dilakukan observasi terlebih dahulu. Observasi pada hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, yaitu indera penglihatan, penciuman, perasa, dan pendengaran untuk dapat memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian (Rahardjo, 2011). Dalam hal ini, observasi yang dimaksud adalah pengamatan langsung di perusahaan terkait. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil atau nyata mengenai suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan melaksanakan kegiatan sosialisasi secara langsung di SDN 3 Gagaksipat untuk mengetahui keefektifitasan dan keefisienan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran serta mengetahui respon pendidik dan respon atau antusiasme siswa SDN 3 Gagaksipat dalam kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat.

Hasil dan Pembahasan

Penentuan Media Pembelajaran Yang Berbasis Teknologi

Dalam kegiatan ini, tim pengabdian melakukan proses pemilihan metode dan materi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Kami melihat fakta bahwa siswa atau anak-anak zaman sekarang lebih menyukai dan lebih mudah dalam memahami sesuatu apabila disajikan secara audiovisual, yaitu dalam bentuk video animasi. Para mahasiswa melakukan sejumlah persiapan, seperti menyiapkan alat yang diperlukan dan memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan untuk dapat diaplikasikan dalam kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah metode pembelajaran yang diberikan terstruktur dan memberikan hasil yang terbaik, yaitu bahwa video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan sosialisasi yang dilakukan efektif dan efisien dalam menarik minat atau memotivasi siswa untuk mau memperhatikan dan lebih mudah memahami mengenai materi yang disampaikan karena media pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih mudah dipahami, menarik, dan tidak membosankan.

Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Sosialisasi

Dalam kegiatan ini, siswa mengikuti kegiatan sosialisasi di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang dimana para siswa diharapkan dapat dengan lebih mudah dan lebih cepat dalam memahami mengenai materi yang disampaikan melalui video animasi dengan diberikan arahan berupa pengertian dan juga penjelasan mengenai materi yang disampaikan kepada para siswa oleh tim pengabdian.

Storyboard

Sebelum video dibuat, terlebih dahulu disusun storyboard untuk menggambarkan video yang akan dibuat, untuk dikomunikasikan terlebih dahulu dengan pihak sekolah dalam hal ini guru di SDN 3 Gagaksipat. Gambar 1 menunjukkan potongan storyboard yang telah disetujui dari pihak sekolah untuk dilanjutkan ke pembuatan video animasi. Dalam video ini terdapat tokoh yang bernama Kak Gasit, tokoh ini akan memberikan penjelasan mengenai bahaya gawai dengan Bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia SD.



Gambar 1. Storyboard Materi Dampak Negatif atau Bahaya dari Penggunaan Gawai Secara Berlebihan pada Anak

Narasi Isi Video

Video dimulai dengan pengenalan dari kakak Gasit. Kakak Gasit menanyakan apakah adik-adik tahu bahwa penggunaan gawai dapat merugikan mereka. Kakak Gasit menyampaikan bahwa jika adik-adik menggunakan gawai secara terus menerus maka adik-adik akan susah menjadi kuat karena adik-adik akan jarang untuk melakukan aktivitas fisik lain dan tidak sering keluar rumah. Kemudian, kakak Gasit menyampaikan bahwa efek dari penggunaan gawai secara berlebihan adalah dapat membuat badan menjadi gemuk karena lebih sering duduk untuk menggunakan

gawai daripada melakukan aktivitas fisik. Selain itu, juga dapat membuat tulang menjadi rapuh. Kakak Gasit juga menyampaikan bahwa dengan menggunakan gawai secara berlebihan dapat membuat adik-adik untuk sulit untuk berfikir dan sulit menghafalkan pelajaran yang pada akhirnya dapat berdampak kepada hasil belajar atau nilai yang buruk dalam pelajaran. Kesulitan untuk menghafal pelajaran dapat disebabkan karena adik-adik cenderung hanya akan mengingat hal yang diakses di gawai saja. Kakak Gasit memberi contoh bahwa adik-adik cenderung hanya mengingat apa yang ada di dalam game saja, misalnya adalah nama-nama atau jenis-jenis senjata di dalam game, dan sebagainya. Hal seperti itulah yang menyebabkan adik-adik cenderung lebih mengingat apa yang ditampilkan di gawai ketimbang mengingat pelajaran di sekolah.

Kemudian, kakak Gasit memberi edukasi agar adik-adik dapat mengurangi penggunaan gawai dan kakak Gasit juga memberi pengertian bahwa bermain atau beraktivitas bersama teman (aktivitas selain menggunakan gawai) itu lebih asik dan dapat membuat adik-adik menjadi kuat karena adik-adik sering beraktivitas secara fisik. Kakak Gasit memberi contoh kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan bersama teman, misalnya adalah bermain lompat karung atau bermain egrang. Kakak Gasit juga memberi edukasi bahwa jika menggunakan gawai akan lebih baik apabila gawai digunakan untuk mencari ilmu-ilmu berupa artikel atau video mengenai materi pelajaran yang lebih bermanfaat dan mendukung proses belajar adik-adik bahkan hingga di jenjang pendidikan selanjutnya.

Kakak Gasit memberi edukasi mengenai cara dalam mengurangi penggunaan gawai, yaitu dengan cara membiasakan diri untuk melakukan kegiatan lainnya bersama teman dan keluarga mereka. Selain itu, kakak Gasit juga menyarankan agar adik-adik dapat menggunakan gawai pada saat perlu saja dan sebaiknya jangan sampai berlarut-larut atau lupa waktu. Pada akhir video, kakak Gasit kembali mengingatkan agar adik-adik dapat menjadi adik-adik yang smart dan dapat mengatur waktu serta mengurangi penggunaan gawai.

Pembahasan

Penggunaan gawai secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak atau pengaruh negatif. Salah satu dampak buruk kecanduan gawai pada anak adalah menurunnya perkembangan otak anak. Faktanya bahwa bagian otak anak yang sering terpapar gawai menunjukkan adanya perubahan struktur otak. Dampaknya akan berkaitan dengan kemampuan kognitif anak, yaitu seputar daya ingat, bahasa, daya tangkap, memori, dan konsentrasi. Dampak buruk berikutnya dari kecanduan gawai pada anak yang sudah banyak dikenali adalah dapat merusak penglihatan mata. Hal ini akan terjadi bila anak terlalu sering menatap layar gawai terlalu lama. Penglihatan yang baik diperoleh jika anak menatap benda dari jarak yang bervariasi, namun jarak layar gawai yang digunakan oleh anak akan selalu tetap. Anak yang sering menghabiskan waktu bermain di depan layar gawai tidak dapat membakar kalori di

dalam tubuhnya. Hal ini tentunya akan menyebabkan obesitas yang dapat menimbulkan berbagai penyakit lainnya.

Pemakaian gawai yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai penyakit di dalam tubuh seperti lemah dan lemasnya otot karena selalu menggunakan gawai sehingga tidak ada waktu untuk melakukan aktivitas fisik, aktivitas fisik yang minim dapat menyebabkan obesitas atau kelebihan berat badan dan tulang menjadi rapuh. Penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat menghambat perkembangan otak anak, anak akan sulit untuk mengingat dan mengolah informasi yang dipelajari di sekolah karena semua yang tersimpan di dalam memori sudah terisi dengan gawai. Oleh karena itu, sebaiknya anak SD diarahkan dengan bimbingan orang tua untuk dapat menjaga kesehatan tubuh dan mental dengan membatasi waktu memakai gawai dan berbaur bersama orang lain serta menggunakan gawai untuk membantu meningkatkan pengalaman belajar yang lebih baik dan menyenangkan.

Hasil

Kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Juli 2022 dan bertempat di SDN 3 Gagaksipat. Gambar 2 menunjukkan halaman depan dari SDN 3 Gagaksipat Boyolali.

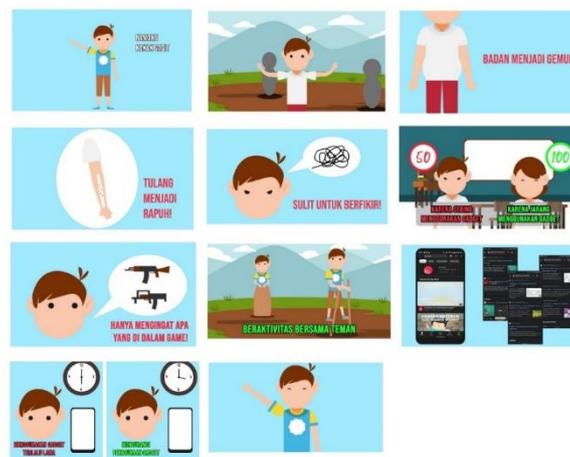


Gambar 2. SDN 3 Gagaksipat Ngeplak Boyolali

Sosialisasi yang dilakukan di SDN 3 Gagaksipat dalam rangka memberikan edukasi tentang dampak negatif penggunaan gawai pada anak yang dilakukan di kelas 4, 5, dan 6 mendapat respon yang positif karena sebagian besar siswa SDN 3 Gagaksipat sudah mengenal gawai. Dari total 45 siswa, yang terbagi menjadi 30 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, sebagian besar sudah memiliki gawai dan sudah paham dalam pengoperasiannya.

Kegiatan dibuka atau diawali dengan perkenalan dari tim pengabdian kepada para siswa SDN 3 Gagaksipat dan guru atau pendidik di sana. Kemudian, acara

selanjutnya adalah pemaparan materi atau kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Setelah itu acara dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan pemberian pertanyaan kepada siswa SDN 3 Gagaksipat mengenai materi yang telah disampaikan untuk melihat keefektifitasan dan keefisienan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk siswa yang antusias dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan tepat sebagai bentuk pemahaman siswa terhadap materi, serta pemberian hadiah kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar berkaitan dengan materi sosialisasi yang telah disampaikan. Gambar 3 menunjukkan potongan video animasi yang ditayangkan.



Gambar 3. Beberapa Potongan Gambar dari Video Animasi Mengenai Dampak Negatif atau Bahaya dari Penggunaan Gawai Secara Berlebihan pada Anak

Dari hasil observasi atau pengamatan yang kami lakukan dengan melaksanakan kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat secara langsung didapatkan hasil bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan sosialisasi sangat efektif dan efisien serta siswa SDN 3 Gagaksipat hingga guru atau pendidik di sana sangat antusias dalam menyambut dan mengikuti kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan. Para siswa SDN 3 Gagaksipat kelas 4, 5, dan 6 sangat bersemangat mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.

Selain itu, hasil yang didapatkan adalah bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat menyampaikan kembali apa yang dijelaskan dalam video animasi tersebut dalam bentuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian pada sesi tanya jawab. Tidak hanya itu, para siswa SDN 3 Gagaksipat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir, serta dalam menerapkan video animasi sebagai media belajar membuat siswa lebih kreatif dan dapat meningkatkan imajinasi yang membantu siswa dalam memahami materi

yang disampaikan. Antusiasme siswa tergambar dari rasa ingin tahu yang besar, seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Antusiasme Siswa SDN 3 Gagaksipat Saat

Simpulan dan Saran

Dari hasil observasi atau pengamatan secara langsung dengan melakukan implementasi atau pelaksanaan secara langsung berupa kegiatan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai secara berlebihan pada anak di SDN 3 Gagaksipat, didapatkan hasil bahwa penggunaan video animasi mudah untuk diaplikasikan, efektif, dan efisien sebagai media pembelajaran sehingga mendapatkan respon dan antusiasme yang positif dari pada siswa SDN 3 Gagaksipat.

Video animasi dalam penggunaannya sangat mudah untuk diaplikasikan dan juga sangat efektif serta efisien sebagai suatu media pembelajaran pada anak atau siswa yang dalam hal ini adalah siswa SDN 3 Gagaksipat. Hal ini dibuktikan dengan bahwa siswa dapat menjawab dan menyampaikan kembali mengenai materi yang disampaikan melalui video animasi dengan tepat. Selain itu, video animasi sebagai media belajar mendapat respon dan antusiasme yang positif dari para siswa sehingga pelaksanaan sosialisasi mengenai dampak negatif atau bahaya dari penggunaan gawai yang berlebihan pada anak berjalan dengan lancar tanpa ada halangan. Video animasi sebagai media belajar membuat siswa lebih kreatif dan dapat meningkatkan

semangat serta dapat meningkatkan imajinasi yang membantu dalam memahami materi yang disampaikan.

Dari hasil yang telah kami peroleh mengenai penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran yang mudah diaplikasikan, efektif, dan efisien sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami materi, maka dengan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan bagi tenaga pendidik atau guru dan sebagai kajian pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini juga dapat memberikan pandangan atau referensi kepada para tenaga pendidik atau guru dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran serta membantu pendidik mempermudah menyampaikan materi.

Oleh karena itu, langkah lebih baik jika guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menerapkan atau mengimplementasikan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi atau situasi berkaitan dengan siswa yang dididik, agar para siswa tidak bosan dan jenuh dalam proses belajar tetapi bersemangat dan antusias, dan juga lebih mudah dan cepat dalam memahami materi yang disampaikan

Daftar Pustaka

- [1] Chusna, P.A., 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. Din. Penelit. Media Komun. Penelit. Sos. Keagamaan 17, 315-330.
- [2] Danial, E., Wasriah, N., 2009. Metode penulisan karya ilmiah. Bandung Laboratorium Pendidik. Kewarganegaraan.
- [3] HUSNI, P., Mursyid, M., Gusfarenie, D., 2021. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 5 KOTA JAMBI.
- [4] Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., Aeni, A.N., 2022. Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. J. Pendidik. dan Teknol. Indones. 2, 19-26.
- [5] Novita, Dyah. Dampak Gawai terhadap Otak Anak, <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3623142/dampak-gawai-terhadap-otak-anak> diakses tanggal 3 Agustus 2022, pukul 17.00.
- [6] Rahardjo, M., 2011. Metode pengumpulan data penelitian kualitatif.
- [7] Rolina, N., 2010. Memahami Psikologi Perkembangan Anak Bagi Pengembangan Aspek Seni Anak Usia Dini. J. UNY.
- [8] Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., 2019. Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- [9] Wati, E.R., 2019. Ragam media pembelajaran.