



Penyuluhan Hukum Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Sidodadi 2 Sidoarjo

Bambang S. Irianto¹, Zenita Delia Reviska², Khamilatun Nisah³, Amelia Suci Ramadhani⁴, Joshua Aldo Tri Putra⁵

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 21071010037@student.upnjatim.ac.id, 21071010046@student.upnjatim.ac.id,
21071010294@student.upnjatim.ac.id, 21071010302@student.upnjatim.ac.id

Alamat: Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur

Korespondensi penulis: 21071010037@student.upnjatim.ac.id

Article History:

Received: Juni 02, 2024;

Revised: Juni 20, 2024;

Accepted: Juli 10, 2024;

Published: Juli 12, 2024;

Keywords:

Elementary
Cyberbullying

Gadgets,
School,

Abstract: *In this era of digitalization, almost all Indonesian people use gadgets. This also seems to have become an inseparable phenomenon in this era of digitalization, especially among young people in Indonesia, including elementary school children. The impact of using the gadget itself also varies, ranging from the positive impact that can be taken and the negative impact that must be avoided. Lack of knowledge about the impact of gadget use for elementary school children, students of the Faculty of Law UPN Veteran East Java conducted socialization at SDN Sidodadi 2. The target of this socialization activity is 5th grade elementary school children with a total of 55 students. This socialization activity aims to provide understanding and legal knowledge about the impact of excessive use of gadgets, especially since 5th grade elementary school children are the age when the transition from children to the adolescent phase is born. This socialization activity uses a special approach method so that in the delivery process it can be well received and on target. The results of socialization activities are summarized into reports and journals so that benefits and learning can reach the wider community.*

Abstrak

Di era serba digitalisasi ini hampir semua masyarakat Indonesia menggunakan *gadget*. Hal ini juga seakan sudah menjadi fenomena yang tak terpisahkan di era digitalisasi ini, terutama dikalangan muda-mudi di Indonesia termasuk anak-anak Sekolah Dasar. Dampak dari penggunaan gadget sendiri juga beragam, mulai dari dampak positif yang dapat diambil dan dampak negatif yang harus dihindari. Minimnya pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget bagi anak-anak Sekolah Dasar, mahasiswa Fakultas Hukum UPN Veteran Jawa Timur melakukan sosialisasi di SDN Sidodadi 2. Sasaran dalam kegiatan sosialisasi ini yaitu anak-anak kelas 5 SD dengan jumlah total 55 siswa. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan hukum mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan, apalagi anak kelas 5 SD merupakan usia dimana peralihan dari anak-anak menuju fase remaja. Kegiatan sosialisasi ini menggunakan metode pendekatan yang khusus agar dalam proses penyampaiannya dapat diterima dengan baik dan tepat sasaran. Hasil kegiatan sosialisasi diringkas menjadi laporan dan jurnal agar manfaat dan pembelajaran dapat menjangkau masyarakat luas.

Kata Kunci : Gadget, Sekolah Dasar, Cyberbullying

1. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi berkembang begitu pesat telah membawa dampak yang cukup besar untuk kehidupan manusia, antara lain untuk komunikasi jarak jauh, pengetahuan dan sebagainya. Perkembangan teknologi informasi juga membawa perubahan aktivitas manusia dalam segala bidang yang mana secara langsung berpengaruh pada lahirnya perbuatan hukum baru. Beragam jenis teknologi informasi yang dapat ditemui di zaman modern ini.

Gadget adalah salah satu teknologi informasi yang mana dari kalangan anak usia dini sampai dewasa pun menggunakannya. Gadget sendiri meliputi laptop, smartphone, tablet maupun ipad. Penggunaan gadget pada anak usia dini dan anak sekolah dasar tentunya mempengaruhi perkembangan anak untuk menuju kedewasaan. Tahap perkembangan setiap anak dapat dilihat secara fisik, psikis, sosial dan lainnya.

Pada dasarnya, gadget belum waktunya digunakan anak sekolah dasar untuk aktivitas sehari-hari. Canggihnya gadget membawa dampak positif dan negatif. Adanya sikap anak yang melakukan *cyberbullying* merupakan salah satu dampak negatif dari gadget. Mudahnya berkomunikasi, mencari informasi dan pengetahuan adalah dampak positif dari gadget. Di zaman modern ini sudah banyak aplikasi atau situs website pendukung akademik anak untuk membantu proses pembelajaran. Sehingga belajar tidak membosankan karena dilengkapi dengan gambar animasi yang sesuai dengan materi. Adapun aplikasi dalam gadget untuk mengekspresikan foto, video, main musik dan juga menggambar.

Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak karena menghindari adanya situs-situs yang mengarah kepada konten pornografi, terlebih lagi anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi membuat anak akan terdorong mengakses konten pornografi yang tidak sengaja ia lihat. Anak yang mengakses dan mengunduh konten pornografi ialah bisa menjadi pelaku tindak pidana pornografi sekaligus korban dari tersebarnya konten pornografi. Oleh sebab itu, penyuluhan ini dilaksanakan untuk memberikan edukasi kepada anak SDN Sidodadi 02 mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak kalah pentingnya yaitu meningkatkan kesadaran hukum anak tentang *cyberbullying* dan pornografi bahwa dengan tindakan tersebut anak bisa berhadapan dengan hukum.

2. KAJIAN TEORITIS

a. Konsep Teoritis

1) Pengertian Gadget

Gadget secara etimologi dalam bahasa Inggris yang mempunyai arti suatu perangkat elektronik dengan memiliki kegunaan khusus terutama untuk membantu kegiatan manusia. Adapun dalam bahasa Indonesia yang berarti “acang”. Gadget ini berbeda dengan perangkat elektronik lainnya, yang mana salah satu perbedaannya adalah telah adanya unsur “pembaruan”. Gadget merupakan alat yang berhubungan dengan perkembangan teknologi zaman ini. Dimana artinya, gadget setiap hari selalu timbul adanya teknologi baru yang menjadikan praktis hidup manusia.

Gadget menurut Kurniawan mempunyai arti suatu perangkat mini atau suatu alat yang menarik sebab relatif baru yang mana dapat memberikan kebahagiaan baru untuk pengguna meskipun penggunaannya tidak praktis. Garini berpendapat bahwa gadget adalah suatu perangkat elektronik yang kecil dan mempunyai banyak kegunaan. Gadget memang mempunyai banyak kegunaan sehingga lebih mudah dalam menggunakannya. Gadget atau dalam kata sederhananya telepon genggam yang mana saat ini sudah mempunyai berbagai fitur dan fungsi yang dikemas secara kompleks untuk mempermudah penggunaannya. Hal ini merupakan perubahan yang sangat canggih dari telepon genggam sebelumnya.

2) Perkembangan Anak

Pada masa perkembangan, anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Kebanyakan sekarang semua anak diberi gadget tanpa adanya pembatasan waktu penggunaan gadget dari orang tua. Hal ini sangat berbahaya karena apabila dikaji lebih lanjut, dampak negatif penggunaan gadget lebih banyak

daripada dampak positifnya. Gadget sangat berpengaruh pada perkembangan sosial, psikis dan fisik anak. Perkembangan sosial yaitu suatu tingkah laku anak dalam penyesuaian dirinya di lingkungan sekitar. Anak yang cenderung bermain gadget menjadi anak yang tidak mudah bersosialisasi dengan masyarakat karena mereka sendiri lebih senang memainkan gadgetnya. Hal ini tentunya berkaitan dengan perkembangan fisik dan psikis.

Perkembangan fisik anak mengenai pertumbuhan badan anak. Penggunaan gadget membuat mata anak tidak sehat seperti kemerahan, mata minus. Kemudian anak menjadi malas untuk bergerak sehingga otot anak tidak berkembang. Perkembangan psikis atau psikologi anak ialah perkembangan mental, perilaku dan pikiran. Anak menjadi mudah marah akibat menggunakan gadget berlebihan dan cenderung menirukan perilaku yang dilihat di gadget. Tindakan *cyberbullying* dan mengakses konten pornografi juga berpengaruh ke perkembangan psikologi anak. Pornografi telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi. Selanjutnya *cyberbullying* sendiri telah diatur dalam KUHP dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melakukan penelitian terkait penggunaan gadget, dimana terdapat 79 persen anak menggunakan gadget diluar jam belajar pada tahun 2020. Pada tahun 2021 Badan Pusat Statistik (BPS) juga melakukan penelitian bahwa anak- anak telah mengakses internet, terutama media sosial yang mencapai 89 persen. Mengurangi dampak menggunakan gadget bagi anak sekolah dasar dapat dilakukan dengan memberikan batasan, memberikan jadwal yang tepat seperti jam berapa saja anak bisa menggunakan gadgetnya, pendamping memberikan contoh yang baik ketika menggunakan gadget, memberi pengertian anak bahwa penggunaan gadget terlalu lama juga ada dampak negatifnya.

3. METODE PENELITIAN

Pada pelaksanaan kegiatan ini metode yang digunakan dengan beberapa tahapan, dimulai dengan tahap persiapan, tahap pelaksanaan, evaluasi kegiatan, hingga ke pelaporan hasil. Kegiatan penyuluhan hukum ini mengenai cara mencegah akan penggunaan gadget yang

berlebihan. Hal ini dikarenakan dampak yang diberikan dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak dibawah umur ialah rentan terkena *cyberbullying* dan pornografi dalam perspektif hukum pidana dan perdata. Penyuluhan ini dilaksanakan di SDN Sidodadi 2 yang beralamatkan pada Jl. Trosobo Utama No. 1, Sidoarjo, Jawa Timur pada tanggal 20 Mei 2024. Kegiatan ini dihadiri oleh kurang lebih 55 siswa yang terdiri dari kelas 5 SD, dengan harapan sesuai dengan umur para pelajar sekolah dasar yang telah memiliki gadget dan berkecimpung di sosial media. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman terkait dampak penggunaan gadget berlebihan yang bertanggung jawab.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan hukum yang diikuti oleh para siswa kelas 5 SD sebagai peserta kali ini. Para peserta penyuluhan ini diberikan materi sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget yang berlebihan bagi anak dibawah umur, pemahaman terhadap pertanggung jawaban hukum terkait *cyberbullying* dan pornografi yang masih awam diketahui oleh para peserta. Dengan ini diharapkan bahwa para peserta yang dimasih bawah umur ini dapat memahami konsekuensi tindakan yang dilakukannya dalam bersosialisai di media sosial dan dapat mencegah terjadinya hal tersebut,

Kegiatan penyuluhan ini merupakan salah satu jenis pengabdian masyarakat oleh mahasiswa mengenai dampak tindakan, pencegahan, dan solusi dari akibat hukum *cyberbullying* dan pornografi dalam perspektif hukum pidana dan perdata, berjalan dengan baik. Diiringi dengan antusias dari peserta dan sesi tanya jawab yang diikuti oleh peserta juga untuk melatih public speaking dan keberanian berpendapat para pelajar. Dalam melaksanakan kegiatan ini, para mahasiswa tidak hanya sendirian tetapi juga bekerjasama dengan Kepala Sekolah dan jajaran guru yang ikut serta membantu persiapan kegiatan, dimulai dari pembukaan ruang kelas, fasilitas sound system, mic dan proyektor, serta mobilisasi siswa untuk pengarahan ikut serta dalam kegiatan ini. Lokasi yang digunakan bertempat di dua ruang kelas yang digabungkan menjadi satu sehingga sangat mempermudah dalam proses kegiatan penyuluhan.

Kegiatan ini diawali dengan tim mahasiswa melakukan perkenalan dengan pihak sekolah yaitu Ibu Ananing selaku Kepala Sekolah untuk meminta izin melakukan penyuluhan dengan para siswa di SDN Sidodadi 2. Lalu dilanjutkan dengan survei lokasi, peserta dan pengenalan dengan jajaran guru yang akan membantu dalam pelaksanaan kegiatan. Pada hari penyuluhan

diawali dengan pengenalan terhadap para siswa yang hadir. Dilanjutkan dengan pemberian dan pemaparan materi oleh tim mahasiswa kepada para peserta selama kurang lebih 2 jam. Keantusiasan para peserta dapat dilihat pada sesi tanya jawab yang berlangsung selama 1 jam, dengan para peserta berlomba-lomba untuk menjawab kuis yang diberikan oleh para mahasiswa serta memberikan hadiah kepada peserta dengan pertanyaan dan jawaban terbaik.

Dengan harapan, penyuluhan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa serta guru tentang bahaya penggunaan gadget berlebih serta memberikan solusi praktis untuk mengatasi masalah tersebut. Siswa terlihat antusias dan banyak yang berkomitmen untuk mengurangi waktu penggunaan gadget mereka.

Pada penghujung kegiatan penyuluhan ini, dilakukan sesi foto bersama dengan para peserta, Kepala Sekolah dan guru-guru yang ikut bergabung dalam kegiatan ini. Lalu adanya pemberian bantuan tunjangan dari tim mahasiswa untuk beberapa siswa yang kurang mampu dalam segi ekonomi yang telah dipilih secara terpisah oleh para guru. Sebagai wujud apresiasi dan terima kasih dari tim mahasiswa terhadap jajaran sekolah diberikannya talih asih berupa sertifikat dan plakat yang diterima langsung oleh Kepala Sekolah. Pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 1. Penyerahan Bantuan Dana Kepada Para Siswa Kurang Mampu



Sumber Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 3. Penyerahan Sertifikat Sebagai Wujud Apresiasi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Di era serba digitalisasi ini penggunaan gadget bagi semua kalangan merupakan hal yang benar-benar tidak dapat dipisahkan. Mulai dari kalangan remaja, dewasa, dan sekarang gadget sudah dipergunakan untuk anak-anak SD. Penggunaan gadget tentunya sangat beragam, apalagi saat ini sudah didukung penuh dengan aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur canggih yang ada di dalamnya. Akan tetapi perlu diketahui dampak penggunaan gadget sendiri juga sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang manusia, terutama untuk anak-anak SD yang masih dalam masa pertumbuhan. Maraknya anak usia SD yang sudah menggunakan gadget peran orang tua sangatlah dibutuhkan untuk selalu mengawasi dan membatasi akses konten-konten yang tidak sesuai dengan usia anak. Apalagi dengan adanya gadget segala informasi jarak dekat maupun jarak jauh lebih mudah terakses. Selain peran orang tua dalam melakukan pengawasan, pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget ini sangat perlu ditanamkan kepada anak-anak SD. Agar mereka mengetahui dampak positif yang dapat mereka serap dalam pemanfaatan gadget, serta dampak negative yang harus dihindari. Setelah mencari informasi di lapangan ternyata banyak anak-anak dari SDN Sidodadi 2 yang sudah memiliki gadget dan kurang paham mengenai dampak-dampak mengenai penggunaan gadget yang secara berlebihan dan akibat hukumnya apabila melakukan perbuatan negatif seperti cyberbullying dan mengakses konten pornografi. Sehingga mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Non Tematik dari UPN Veteran

Jawa Timur bergerak untuk melakukan kegiatan berupa penyuluhan mengenai Dampak Penggunaan Gadget secara berlebihan untuk anak-anak SDN Sidodadi 2 Sidoarjo. Dengan kegiatan penyuluhan yang telah dilaksanakan di SDN Sidoadi 2 cukup berlangsung dengan efektif dan mendapat antusias yang baik dari murid kelas 5 SDN Sidodadi 2.

Diharapkan dengan adanya kegiatan yang diberikan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Non Tematik dari UPN Veteran Jawa Timur ini mampu memberikan pengetahuan dan dapat membuka pola pikir anak-anak SDN Sidodadi 2 mengingat usia mereka yang rentan terhadap hal-hal baru, serta diharapkan kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi orang banyak. Saran kedepannya semoga semakin lebih banyak lagi pihak-pihak lain yang bergerak untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat khususnya anak-anak SD tentang dampak dan akibat hukum apabila menyalahgunakan penggunaan gadget secara berlebihan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata Non Tematik ini, tim mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut serta dalam proses penyuluhan dari persiapan sampai akhir kegiatan. Terutama kami ucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Ananing Dwi Tjahyan Fitrianti selaku Kepala Sekolah SDN Sidodadi 2 yang telah bersedia memberikan izin untuk kami melaksanakan kegiatan penyuluhan, sehingga kegiatan dapat berjalan secara lancar dan maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Tidak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada para advokat Surya Prama *Law Firm* tempat kami magang yang mana telah membantu kami dalam memberi dan menyempurnakan ide-ide pelaksanaan penyuluhan di SDN Sidodadi 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C.M(2021). BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial> diakses pada 3 Juli 2024.
- Haerunisya, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, 2(1), 69-77.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).

- Wibowo, S.K (2021). Survei KPAI: 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai di Luar Jam Belajar. <https://nasional.tempo.co/read/1420670/survei-kpai-768-persen-anak-gunakan-gawai-di-luar-jam-belajar> diakses pada 3 Juli 2024.
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2).
- Yuliati, PU (2020). Membangun Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Literasi Media Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Dalam *Prosiding Seminar Internasional Kolokium 2020* .