



Program Sejenak (Sigedang Edukasi Jelajah Anak) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Desa Sigedang Kejajar Wonosobo

Maesaroh^{1✉}, Muhammad Nur Huda², Mir'atun Azizah³, Rizkiyana Rofiqoh⁴, Irma Nur Khasanah⁵

^{1✉} Universitas Sains Al-Qur'an, maesarohsanto3@gmail.com, Orcid ID: 0009-0007-9073-2043

² Universitas Sains Al-Qur'an, kurniapawitri447@gmail.com, Orcid ID: 0009-0008-4044-3371

³ Universitas Sains Al-Qur'an, miratunazizah0106@gmail.com, Orcid ID: 0009-0004-0461-236X

⁴ Universitas Sains Al-Qur'an, rizkiyanarofiqoh55@gmail.com, Orcid ID: 0009-0002-3999-5853

⁵ Universitas Sains Al-Qur'an, irmakhasanah9@gmail.com, Orcid ID: 0009-0008-3441-1998

Article Info

History Article

Received:

January 2023

Accepted:

January 2023

Published:

February 2023

Abstract

The study aims to determine the effectiveness for a moment in reducing the use of gadgets among children in Sigedang Village, Kejajar sub-district, Wonosobo Regency, to find out the percentage of decreased time for playing gadgets in children in Sigedang Village after a while, and to find out children's responses to Generation Z playground-based playgrounds in the village. Sigedang Kejajar Wonosobo. The research methods used are in the form of surveys, interviews, distribution of questionnaires to parents to find out the intensity of gadget use in children, and literature studies from various sources such as journals, theses, books, and theses both nationally and internationally regarding similar research that supports arguments and result data study. The results of the study show that there is a decrease in the level of Gadget use after a moment. The intensity of the decrease in gadget use is from 3 hours per day to 0.5 hours per day. The Moment Program can reduce the level of anxiety of parents in Sigedang Village about the side effects of using gadgets on children.

Keywords:

regression, gadget, and education

How to Cite:

Maesaroh, et.al. (2023). Program sejenak (sigedang edukasi jelajah anak) untuk mengurangi penggunaan gadget di kalangan anak desa Sigedang Kejajar Wonosobo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 3(1), 23-30.

PENDAHULUAN

Literasi Digital Indonesia telah mengenai kenaikan sejak tahun 2022. Indeks literasi digital terindikasi mengalami kenaikan dari 3,49 menjadi 3,54. Pilar yang mengalami kenaikan yakni *Digital Skill*, *Digital Ethics*, dan *Digital safety*. Sedangkan yang mengalami penurunan adalah *Digital Culture*. Selain itu, penggunaan sosial media berbasis video pendek mengalami kenaikan yang signifikan sejak tahun 2022. Tik tok merupakan satu-satunya sosial media yang mengalami peningkatan dua kali lipat. Tik tok merupakan aplikasi dengan intensitas pengguna terbanyak di Indonesia. Masiv nya penggunaan *gadget* di masyarakat juga merebah di kalangan anak. Kebanyakan anak (usia 7-12 tahun) telah memiliki dan mahir mengoperasikan *gadget* baik untuk mengakses informasi, game maupun hiburan lainnya. Perangkat internet yang digunakan oleh kalangan usia 16- 64 tahun didominasi oleh *mobile phone* yakni sebesar 98,3 %. Sedangkan posisi kedua dan ketiga berturut-turut yakni perangkat smart phone sebesar 98,2 % dan laptop sebesar 74,7 %. Rata-rata penggunaan internet menghabiskan waktu 8 jam 52 menit untuk internet, streaming 2 jam 50 menit dan media sosial selama 3 jam 14 menit (Basri et al., 2022).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak menyebabkan intensitas penggunaan *gadget* menjadi sulit terkontrol, baik dari segi pengguaan maupun tempatnya (Basri et al., 2022). Kondisi ini harus mendapatkan perhatian khusus, mengingat dampak negatif penggunaan *gadget* dalam jangka panjang sangat berbahaya bagi perkembangan psikologi anak (Dusun & Krian, n.d.). Penggunaan *gadget* juga berdampak bagi kesehatan fisik anak seperti gangguan penglihatan, radiasi sinar *gadget*, serta insomnia (Basuki et al., 2021). Selain masalah kesehatan, maraknya penggunaan *gadget* khususnya di kalangan anak menyebabkan intensitas penggunaan *gadget* sebagai media *games* lebih tinggi dibandingkan untuk belajar (Jarmi & Rahayuningsih, 2017). Kondisi ini menjadi masalah dikalangan orang tua. Orang tua mengaku resah terkait penggunaan *gadget* yang merajalela dikalangan anak. Anak lebih sulit diatur dan kurang mendengarkan nasihat orang tua karena terlalu fokus dengan *gadget* mereka. Hal ini yang dirasakan oleh para orang tua di Desa Sigidang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah. Selain itu, potensi yang ada di Desa Sigidang belum tereksplore dengan baik. Anak-anak perlu dikenalkan dengan potensi wisata di desa mereka sendiri. Karena merekalah yang akan mengolah potensi desa mereka sendiri, maka diperlukan bekal untuk mengetahui dan mengeksplere potensi alam desa Sigidang.

Berdasarkan paparan di atas, maka diperlukan suatu program penurunan tingkat penggunaan *gadget* dikalangan anak. Program tersebut berupa *outdoor learning* berbasis kearifan lokal. Selain intensitas penggunaan *gadget* yang terminimalisir, anak juga dapat mengenal kearifan dan potensi alam lokal, serta belajar untuk melestarikan kekayaan alam dan budaya setempat. Salah satu solusi yang diterapkan di Desa Sigidang dalam rangka menurunkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak yakni melalui program SEJENAK "Sigidang Edukasi Jelajah Anak". Sejenak merupakan program dicanangkan oleh mahasiswa KPM (Kuliah Pengabdian Masyarakat) Unsiq Wonosobo berkolaborasi dengan pemerintah desa Sigidang.

Sejenak merupakan program jelajah alam berbasis edukasi. Hal ini didasarkan karena Desa Sigidang memiliki potensi alam berupa sendang, bukit, ladang pertanian yang berpotensi untuk dijadikan tempat wisata. Mayoritas penduduk Sigidang yang bermatapencaharian sebagai petani holtikultura mendukung program Sejenak sebagai ajang edukasi pertanian holtikultura untuk kalangan anak. Sigidang juga memiliki *icon* unggulan berupa Dombos (Domba Wonosobo) yang perlu dikenalkan kepada anak Sigidang bahwa mereka mempunyai hewan unggulan yang harus dilestarikan. Sasaran Sejenak yakni anak usia 6-18 tahun, dimana mereka masih mendapatkan pembiayaan dari orang tua. Jadi mereka dapat mengunjungi wisata Sejenak hanya dengan memberi tahu orang tua mereka. Dengan adanya program wisata Sejenak, diharapkan inetnsitas penggunaan *gadget* per hari dapat diminimalisir.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni:

1. Survey

Survey dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 6-18 tahun. Survey dilakukan untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* setiap harinya.

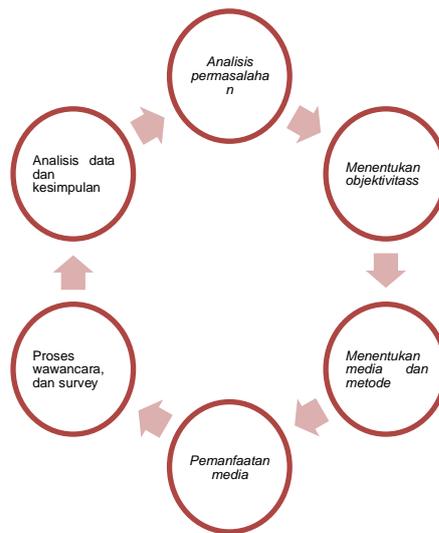
2. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan melalui review berbagai hasil penelitian seperti jurnal, tesis, skripsi, dan buku yang sejalan dengan penelitian.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan orang tua anak untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak, mengetahui keinginan orang tua terhadap fenomena penggunaan gadget pada anak mereka. Serta mengetahui respon orang tua terhadap program Sejenak.

Berikut diagram metode dan strategi yang digunakan pada penelitian:



Gambar 1. Diagram metode dan strategi pada penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

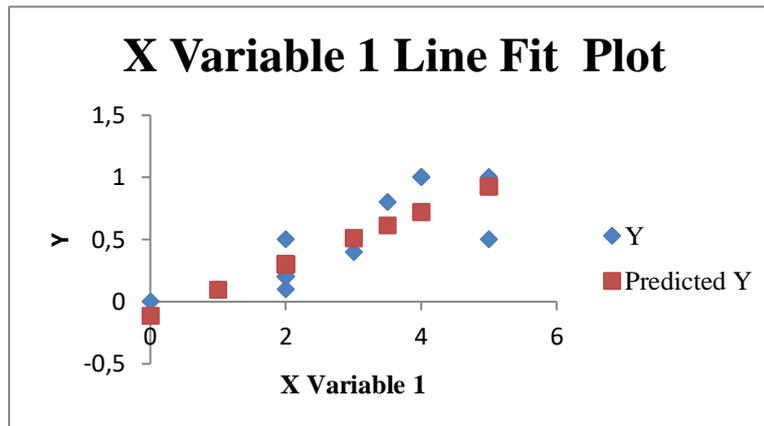
Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Sederhana.

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0,686893648
R Square	0,471822884
Adjusted R Square	0,436611076
Standard Error	0,25575596
Observations	17

Tabel 2. Hasil Analisis ANOVA

	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
Regression	1	0,876480392	0,87648	13,39956	0,002319195
Residual	15	0,981166667	0,065411		
Total	16	1,857647059			

	Coefficients	Standard Error	t Stat	P-value	Lower 95%	Upper 95%	Lower 95,0%	Upper 95,0%
Intercept	-0,057	0,161349379	0,35327	0,728801	0,400908061	0,286908061	0,400908061	0,286908061
Variable 1	0,199333333	0,054454602	3,660542	0,002319	0,083266096	0,315400571	0,083266096	0,315400571



Gambar 1 – Plot Garis Hasil Analisis Regresi

Pembahasan

1. Gadget

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan tujuan khusus terutama dalam membantu manusia menjalankan kegiatan sehari-hari (Ariston & Frahasini, 2018). Menurut Hana (2017:3) menyatakan *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smart phone* dan *net book* (Kusumaningrum, 2015). Fungsi dan manfaat *gadget* diantaranya:

a. Komunikasi

Perkembangan pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, surat menyurat, dan isyarat. Kemudian berkembang menjadi media tulisan.

b. Sosial

Gadget mempunyai berbagai fitur yang bermanfaat sebagai media penyampaian berita, berbagi kabar, dan komunikasi dengan pengguna lain. Pemanfaatan *gadget* tersebut mampu menambah relasi, teman, dan persaudaraan yang jauh tanpa menghabiskan banyak waktu.

c. Pendidikan

Perkembangan teknologi termasuk terciptanya berbagai jenis *gadget* sangat mendukung dunia pendidikan. Melalui *gadget*, kita dapat mengakses berbagai pengetahuan yang dibutuhkan tanpa harus pergi ke perpustakaan secara langsung.

2. Penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial dan pengetahuan anak

Gadget memiliki pengaruh positif dan negatif pada perkembangan sosial, emosional, dan pengetahuan anak (Basuki et al., 2021). Dampak positif yang didapatkan anak berupa: menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas anak, meningkatkan rasa ingin tahu anak, serta memperluas jejaring persahabatan anak. Penggunaan *gadget* sesuai dengan porsinya akan sangat menguntungkan bagi anak terutama dalam mencari ilmu pengetahuan untuk

menyelesaikan tugas sekolah. Selain itu, fitur-fitur permainan yang melatih ketelitian, pengetahuan, dan kreativitas anak juga telah tersedia. Jadi, kecerdasan, perkembangan sosial dan pengetahuan anak dapat berkembang dengan baik. Namun pada kenyataannya, tidak semua anak dapat memanfaatkan gadget sesuai dengan porsinya (Ariston & Frahasini, 2018). Penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif diantaranya: anak menjadi tergantung dengan *gadget*, penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi juga membahayakan kesehatan mata, anak lebih betah bermain dengan *gadget* dari pada bermain di luar bersama teman sebayanya sehingga kepedulian anak terhadap teman sebayanya berkurang (Agustina et al., 2022). Anak juga menjadi malas bergerak dan beraktivitas yang memicu obesitas.

Penggunaan gadget secara terus menerus akan membuat anak kecanduan (Bahari & Anwar, n.d.). Hal ini harus mendapatkan perhatian mengingat dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terutama bagi anak-anak yang menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua agar selalu mengontrol intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak (Basri et al., 2022). Kegiatan yang dapat ditawarkan oleh orang tua seperti: mengajak bermain di luar rumah, menemani anak belajar, mengajak anak berolahraga, bermain musik, dan bermain dengan teman sebayanya (Adib, 2021). Namun pada kenyataannya, tidak semua orang tua mempunyai waktu yang cukup untuk meminimalisir penggunaan *gadget* bagi anak mereka (Handayani et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan suatu program sebagai solusi untuk meminimalisir penggunaan gadget di kalangan anak tanpa orang tua harus ikut terjun di dalamnya. Program tersebut dinamakan SEJENAK (Sigedang Edukasi Jelajah Anak). Sejenak merupakan program jelajah alam berbasis edukasi, dimana untuk meminimalisir intensitas penggunaan *gadget*, anak-anak akan diajak menjelajahi desa untuk mengeksplorasi potensi alam dan wisata Desa Sigedang yang harus dilestarikan.

3. *Sejenak* dalam meminimalisir penggunaan gadget di kalangan anak Desa Sigedang

Perkembangan teknologi saat ini telah sangat masif hingga merambah sampai ke masyarakat (Dusun & Krian, n.d.). Bukan hanya di daerah perkotaan, masyarakat pedesaan sudah banyak yang menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi dan akses informasi. Penggunaan *gadget* oleh orang tua juga merambah ke kalangan anak-anak. Berdasarkan hasil survey intensitas penggunaan *gadget* pada kalangan anak Desa Sigedang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo, di dapatkan hasil bahwa rata-rata waktu penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun dalam satu hari sebesar 3 jam. Para anak menggunakan *gadget* untuk bermain game selama 2,5 jam dan 0,5 jam untuk berkomunikasi dan belajar. Jadi, intensitas penggunaan *gadget* untuk *games* lebih tinggi dibandingkan untuk belajar. Program *Sejenak* tepat digunakan untuk meminimalisir penggunaan *gadget* di kalangan anak. *Sejenak* yang dibalut dalam *outdoor education* mengajak anak untuk bermain, menjelajahi desa, mengeksplorasi potensi desa, dan belajar langsung di alam bebas. Harapan kedepannya, potensi alam desa Sigedang dapat dijadikan wisata edukasi anak berbasis petualangan.

Sasaran program wisata *Sejenak* adalah anak-anak, karena para anak dapat dengan mudah mengunjungi wisata *Sejenak* hanya dengan memberitahu orang tuanya. Wisata *Sejenak* yang dibuat di Desa Sigedang didasarkan pada letak geografisnya yang cocok sebagai tempat wisata. Desa Sigedang dikelilingi beberapa bukit di kiri dan kanan desa. Karena letaknya yang berada di dataran tinggi, maka mata pencaharian masyarakatnya adalah petani hortikultura. Wisata *Sejenak* menyuguhkan informasi dan praktek mengolah tanah, menanam, merawat, dan memanen hasil pertanian. Sehingga anak-anak dapat belajar membudidayakan tanaman langsung di ladang. Desa Sigedang juga mempunyai *icon* unggulan berupa dombos (domba wonosobo). Kotoran dombos digunakan sebagai bahan pembuatan pupuk kompos yang akan digunakan menanam tanaman hortikultura.

Wisata *Sejenak* dimulai dari SD N 1 Sigedang dan akan berakhir di kandang Dombos. Secara detail, *Sejenak* terkonsep menjadi 5 pos. Pos pertama memberi makan Dombos. Anak-anak akan diajak bermain dan belajar mencari rumput yang akan diberikan

ke Dombos. Pos kedua pembuatan pupuk kompos. Kohe (kotoran hewan) dari Dombos akan diolah menjadi pupuk kompos. Pupuk kompos yang telah difermentasi akan digunakan untuk menanam sayur-sayuran. Pupuk kompos termasuk pupuk organik yang aman digunakan untuk memupuk tanaman. Sehingga sayuran yang dihasilkan jauh lebih sehat dibandingkan penggunaan pupuk kimia. Pos ketiga permainan tradisional. Jadi, setelah membuat pupuk kompos, anak akan diajak bermain tali, egrang, congklak, dan petak umpet (Basuki et al., 2021). Pos keempat permainan edukasi dan pengenalan sejarah. Anak akan diajak bermain tebak kata yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam. Mereka harus mencari kata yang tersembunyi di balik semak-semak dan menjawab pertanyaan dengan benar melalui kegiatan diskusi dengan kelompoknya. Pos kelima penanaman bibit sayur. Bibit yang disediakan akan ditanam di ladang agar anak-anak mengetahui bagaimana cara membudidayakan tanaman hortikultura. Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan segala rangkaian wisata Sejenak berkisar antara 2-3 jam. Dengan demikian, intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak akan terminimalisir.

Berdasarkan hasil survey dengan orang tua di Desa Sigidang, didapatkan hasilnya yakni sebelum adanya program wisata Sejenak, rata-rata intensitas penggunaan *gadget* 2 jam per hari. Setelah adanya wisata Sejenak, rata-rata intensitas waktu penggunaan *gadget* pada anak menurun hingga 0,5 jam. Jadi, anak-anak di Desa Sigidang hanya menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan temannya dan mengerjakan tugas sekolah. Respon orang tua juga sangat positif dengan adanya program Sejenak. Anak menjadi terkontrol dalam menggunakan *gadget* dibandingkan sebelum adanya program Sejenak.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana pada tabel 1 didapatkan hasil berikut:

1. Nilai koefisien regresi adalah 0,19 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari alpha 0,005. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa variabel *Service Quality (I)* berpengaruh terhadap penurunan tingkat penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.
2. Nilai F yang dihasilkan sebesar 13,399 dengan taraf signifikansi sebesar 0,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel moderating (*Service Quality*) secara stimulan dapat berpengaruh terhadap penurunan tingkat penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.
3. Nilai *R Square* ditemukan sebesar 0,471 dapat diartikan bahwa variabel intervening yaitu *Service Quality* mempengaruhi tingkat penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap penurunan intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil survey intensitas penggunaan *gadget* pada kalangan anak Desa Sigidang, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo, di dapatkan hasil bahwa rata-rata waktu penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun dalam satu hari sebesar 3 jam. Para anak menggunakan *gadget* untuk bermain game selama 2,5 jam dan 0,5 jam untuk berkomunikasi dan belajar. Jadi, intensitas penggunaan *gadget* untuk *games* lebih tinggi dibandingkan untuk belajar. Program *Sejenak* (Sigidang edukasi jelajah anak) tepat digunakan untuk meminimalisir penggunaan *gadget* di kalangan anak. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa program *Sejenak* berpengaruh terhadap penurunan intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak Desa Sigidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. (2021). Problematika Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170–179.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak

- Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86.
- Azkia, Nada. 2022. *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Pada Anak*. Jombang: Detak Pustaka.
- Bahari, S. A., & Anwar, A. S. (n.d.). *SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET SEJAK DINI TERHADAP SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR*. 2(1), 2479–2487.
- Basri, A. I., Aulia, A., & Tisya, V. A. (2022). *Pendekatan Dialogis & Edukasi E-safety Parenting Untuk Mereduksi Kecanduan Gadget di Kalimantan Barat*. 4, 60–68.
- Basuki, F. R., Kurniawan, W., & Korespondensi, P. (2021). *Agen Penggerak Permainan Tradisional : Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak*. 4(1), 1–9.
- Dusun, A., & Krian, B. (n.d.). *Pelestarian dolanan tradisional kurangi kecanduan gadget pada anak dusun bendumungal krian sidoarjo*.
- Ermilasari, Danik. 2019. *Problematika Anak SD/MI dan Solusinya*. Semarang: Forum Muda Cendekia.
- Handayani, L., Wijaya, C. S., & Dewi, M. K. (2020). Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.33019/jpu.v7i1.1963>
- Jarmi, A., & Rahayuningsih, S. I. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 1–7.
- Kusumaningrum, E. M. (2015). *MEMINIMALISIR KETERGANTUNGAN GADGET SEJAK*. November, 345–351.
- puspita, Silvie. 2020. *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rena, Rita. 2023. *Penggunaan Gadget Pada*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indoneisa.
- Subagijo, Azimah. 2020. *Diet dan Detoks Gadget*. Jakarta Selatan: Naora Books.