

PENYULUHAN BAHAYA GADGET DAN PENGENALAN GAME EDUKASI “QUESTION GAME” DI SEKOLAH DASAR NEGERI 266 GRESIK, DESA RACI TENGAH, KECAMATAN SIDAYU, KABUPATEN GRESIK

Mahfudz Alfani Syaviqi¹⁾, Mohammad Rizqi Aprilianto²⁾, Muhammad Hafidz Setiono³⁾

^{1,2,3} Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Gresik, JL. Sumatra No. 101, Gn. Malang, Randuagung, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121

Email : mahfudzalfa08@gmail.com, rizqi70403@gmail.com, hafidzsetiono@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini fokus pada penyuluhan bahaya gadget dan pengenalan game edukasi "Question Game" di SD Negeri 266 Gresik. Penelitian ini membahas dampak fisik, psikologis, dan sosial gadget pada anak-anak serta strategi pencegahan yang dapat diterapkan. Penelitian ini dilakukan pada 24 Januari 2024, menggunakan metode interaktif untuk memastikan partisipasi aktif siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya gadget. Penelitian ini juga memperkenalkan game edukasi "Question Game" sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan minat belajar anak-anak di era digital. Penelitian ini berkontribusi dalam memahami dan mengatasi dampak negatif gadget pada anak-anak sekaligus memperkaya metode pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Penyuluhan, Bahaya Gadget, Game Edukasi, Inovasi Pembelajaran

ABSTRACT

This research focuses on educating people about the dangers of gadgets and introducing the educational game "Question Game" at SD Negeri 266 Gresik. This research discusses the physical, psychological and social impacts of gadgets on children as well as prevention strategies that can be implemented. This research was conducted on January 24, 2024, using interactive methods to ensure active student participation. The evaluation results show an increase in students' understanding of the dangers of gadgets. This research also introduces the educational game "Question Game" as an innovative solution to increase children's interest in learning in the digital era. This research contributes to understanding and overcoming the negative impact of gadgets on children while enriching learning methods in elementary schools.

Keywords : Counseling, Danger of Gadgets, Educational Games, Learning Innovation

PENDAHULUAN

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. (Arief Hidayat, 2020). Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi saat ini, peran gadget atau perangkat elektronik telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada anak-anak. Teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. (Marpaung, 2018). Gadget adalah hasil perkembangan teknologi yang canggih dan sangat praktis yang sebelumnya dibuat untuk tujuan berkomunikasi dengan nyaman, kini disertai berbagai macam manfaat, seperti hiburan, sumber informasi dan aplikasi menarik lainnya sehingga menunjang aktifitas yang dapat memberikan nuansa menyenangkan penggunanya. (Indah Susilowati, 2019). Gadget, yang semula dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia, kini menjadi teman setia yang menyertai aktifitas dalam berbagai aspek kehidupan. Meskipun memberikan kemudahan dan kenyamanan, penggunaan gadget yang tidak terkontrol, terutama pada kalangan anak-anak dan remaja, menimbulkan potensi bahaya yang perlu mendapatkan perhatian serius (Aditya et al., 2024).

Menurut (Astuti, 2020) secara umum penggunaan gadget adalah sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan berita, interaksi dengan keluarga, teman, rekan kerja, sosial media, bermain, menonton, mendengarkan musik, belanja, transaksi keuangan dan lain-lain. Namun tidak sedikit ditemukan ditengah-tengah masyarakat yang memanfaatkan gadget sebagai alat untuk belajar. Pentingnya pemahaman akan bahaya gadget menjadi sangat relevan, terutama di kalangan pelajar yang sedang berada dalam tahap perkembangan dan pembentukan karakter. Oleh karena itu, materi ini akan membahas berbagai aspek bahaya gadget, mulai dari dampak fisik, psikologis, hingga dampak sosialnya. Pembahasan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam, tetapi juga untuk memberikan solusi dan strategi pencegahan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pemahaman yang baik mengenai bahaya gadget, diharapkan masyarakat, terutama generasi muda, dapat lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, masyarakat dapat menciptakan lingkungan yang sehat dan berkelanjutan, di mana perkembangan teknologi dapat menjadi alat yang memberikan manfaat positif tanpa menimbulkan dampak negatif yang merugikan. Oleh karena itu, mari bersama-sama dengan materi ini untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan kesadaran akan bahaya gadget dalam kehidupan sehari-hari (Diana et al., 2024).

SD Negeri 266 Gresik adalah instansi Pendidikan yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berlokasi di Jl. Mawar No. 35, Raci Tengah, Kec. Sidayu, Kab. Gresik, Prov. Jawa Timur. Hasil evaluasi pemasalahan utama pada sekolah SD Negeri 266 Gresik ialah banyak siswa dan siswi yang tidak mengenal tentang bahaya gadget pada usia dini. Dari permasalahan tersebut, maka kegiatan ini mengusulkan solusi berupa penyuluhan bahaya gadget bagi anak usia dini di Sekolah SD Negeri 266 Gresik.

Ketinggalan dalam menggunakan digital di era digital ini dapat menyebabkan pendidik di lembaga mengalami ketinggalan jauh informasi dari berbagai sumber yang tersedia di digital (Heri Hidayat, 2021). Eksistensi era digital dengan perkembangan teknologi yang diprediksi oleh McCrindle akan merambat generasi Alpha ke dalam dunia yang tidak dapat lepas dari gadget dalam kesehariannya (Salehudin, 2020). Hal tersebut sesungguhnya tidak seimbang dengan pendidik, karena pendidik lahir di era yang berbeda. Melihat kenyataan tersebut berdampak kepada pendidik. Pendidik dituntut mampu menciptakan potensi yang unggul agar dapat mengembangkan kreativitas pendidik di lembaga dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan aplikasi di digital (Astutia, 2019).

Selanjutnya, dalam upaya menggabungkan pemahaman mengenai bahaya gadget dengan pendekatan yang lebih menarik, Game merupakan permainan untuk kesenangan dan hiburan dengan aturan terstruktur. Game juga bisa digunakan sebagai alat edukasi. (Ajilaksana, 2023). Game yang memiliki konten pendidikan, lebih dikenal sebagai "game edukasi," juga menjadi fokus penting. Game edukasi "*Question Game*" yang telah dibuat bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain game dengan gadget. Dalam konteks perkembangan teknologi, di mana anak-anak lebih suka bermain gadget daripada membaca buku, "*Question Game*" menjadi solusi

menarik dan efektif untuk memperkenalkan materi pelajaran kepada siswa-siswi SD Negeri 266 Gresik, terutama anak kelas 6.

Game ini memungkinkan pemain untuk belajar dan berinteraksi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Tujuan utama dari "*Question Game*" adalah memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap pelajaran materi untuk anak SD Negeri 266 Gresik. Dengan memadukan kecintaan anak-anak terhadap teknologi dan minat mereka dalam bermain game, diharapkan game ini dapat menjadi alat pembelajaran yang menginspirasi dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Pemain akan diajarkan untuk mempelajari dan memahami pelajaran mereka, serta diberikan latihan untuk materi yang telah dipelajari dari dalam game. Dengan cara ini, pendekatan inovatif ini diharapkan dapat memberikan hasil positif dalam memudahkan pemahaman dan meningkatkan minat belajar anak-anak di era digital ini. (Jaya, 2023).

METODE PELAKSANAAN

1. Tempat dan Waktu Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di kelas 6 SD Negeri 266 Gresik Jl. Mawar No. 35, Raci Tengah, Kec. Sidayu, Kab. Gresik, Prov. Jawa Timur, pada tanggal 24 Januari 2024

2. Metode Interaktif

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah metode interaktif. Metode interaktif merupakan metode yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik. Metode interaktif dapat diselenggarakan dalam berbagai model dengan memanfaatkan teknologi. "Pembelajaran dapat dilaksanakan melalui audio atau radio, video atau TV, multimedia, serta pembelajaran dengan menggunakan media komputer dan internet" (Utami, 2020). Aktif dalam hal memberikan jawaban atas materi yang diberikan. Tujuan dari pembelajaran menggunakan metode interaktif ialah untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dengan mengajak siswa SD Negeri 266 Gresik untuk terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran.

3. Tahapan

Tahapan pada kegiatan yang diadakan di SD Negeri 266 Gresik ditunjukkan sebagai berikut :

1) Persiapan Kegiatan

- a. Berkoordinasi Bersama pihak sekolah, dalam hal ini kerja sama bersama SD Negeri 266 Gresik untuk menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan
- b. Menyiapkan dan melaksanakan penyuluhan bahaya gadget serta memaparkan perencanaan kegiatan tentang pengenalan game edukasi "*Question Game*"

2) Pelaksanaan Kegiatan

- a. Menjelaskan pengertian dasar tentang gadget
- b. Mengenalkan macam-macam gadget
- c. Mengenalkan tentang bahaya gadget
- d. Mengenalkan tentang dampak negatif gadget
- e. Mengenalkan tentang dampak positif gadget
- f. Mengenalkan game edukasi "*Question Game*" yang telah dibuat oleh anak anak informatika
- g. Memainkan game edukasi "*Question Game*"
- h. Memberi doorprize kepada anak-anak yang bisa menjawab pertanyaan Bahasa Inggris di game edukasi "*Question Game*"

3) Mengidentifikasi Kendala

Ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami selama kegiatan berlangsung

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Kegiatan

Untuk melaksanakan kegiatan ini, sebelumnya sudah berkoordinasi terlebih dahulu dengan pihak sekolah yang terkait, yaitu SD Negeri 266 Gresik. Setelah pihak sekolah menyetujui, selanjutnya dilakukan analisis permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Permasalahan utama pada sekolah SD Negeri 266 Gresik ialah banyak siswa dan siswi yang tidak mengenal tentang bahaya gadget pada usia dini. Dari permasalahan tersebut, maka kegiatan ini mengusulkan solusi berupa penyuluhan bahaya gadget bagi anak usia dini di Sekolah SD Negeri 266 Gresik. Kegiatan ini juga mengenalkan beberapa dampak positif dari penggunaan gadget, salah satunya yaitu mengenalkan game edukasi “*Question Game*” yang telah dibuat.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan penyuluhan bahaya gadget dan pengenalan game edukasi “*Question Game*” dilaksanakan di tanggal 24 Januari 2024. Peserta kegiatan adalah siswa dan siswi di SD Negeri 266 Gresik. Materi kegiatan pelatihan disusun dengan menyesuaikan kebutuhan para siswa berdasarkan analisa dan identifikasi kebutuhan. Pelaksanaan kegiatan, materi kegiatan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan	Materi Pelatihan
Pelaksanaan Kegiatan pada tanggal 24 Januari 2024 Pukul 09.00- 10.00	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dasar tentang gadget dan Mengenalkan macam-macam gadget, tentang bahaya gadget, tentang dampak negatif gadget dan tentang dampak positif gadget, 2. Mengenalkan game edukasi “<i>Question Game</i>” yang telah dibuat oleh anak anak informatika serta memainkan game edukasi “<i>Question Game</i>” 3. Memberi doorprize kepada anak-anak yang bisa menjawab pertanyaan Bahasa Inggris di game edukasi “<i>Question Game</i>”

Sumber : Data Pribadi

Pada Tabel 1, memperlihatkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan. Kegiatan diadakan di SD Negeri 266 Gresik dengan dibantu oleh 2 guru, serta dibantu oleh 4 mahasiswa. Pelatihan Menjelaskan pengertian dasar tentang gadget dan mengenalkan macam-macam gadget yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari, selanjutnya menjelaskan tentang bahaya gadget bagi anak usia dini serta tentang dampak negatif penggunaan gadget dan tentang dampak positif penggunaan gadget.



Gambar 1.1 Pemaparan Materi
Sumber : Data Pribadi

Pada gambar 1.1 adalah kegiatan mengenalkan game edukasi “*Question Game*” yang telah dibuat dari unity untuk dimainkan oleh anak-anak SD Negeri 266 Gresik. Berikut hasil implementasi dari game “*Question Game*” yang telah dibuat :



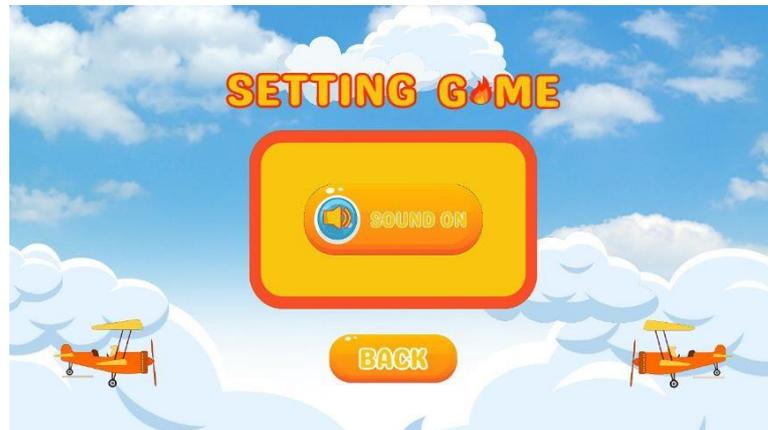
Gambar 1.2 Tampilan Menu *Question Game*

Gambar 1.2 menunjukkan pilihan menu aplikasi yang di buat. *Icon* yang lucu di buat untuk menumbuhkan minat anak untuk bermain dan belajar.

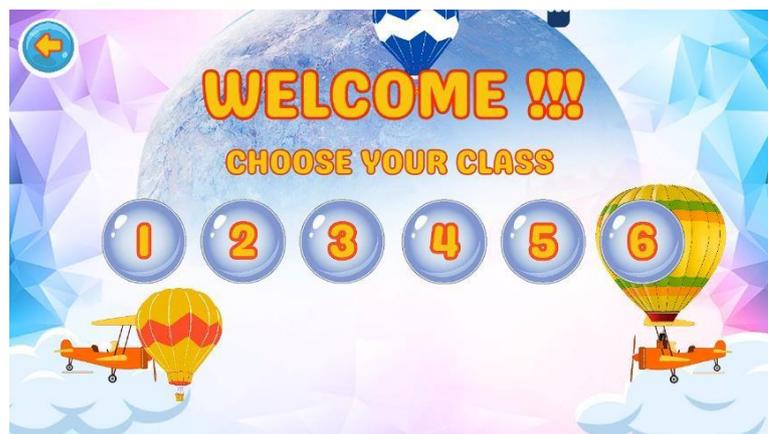


Gambar 1.3 Tampilan About Question Game

Gambar 1.3 menunjukkan tampilan aplikasi dari menu. Ketika player meng-klik *icon about* maka akan muncul tampilan tentang game tersebut.

**Gambar 1.4** Tampilan Setting Question Game

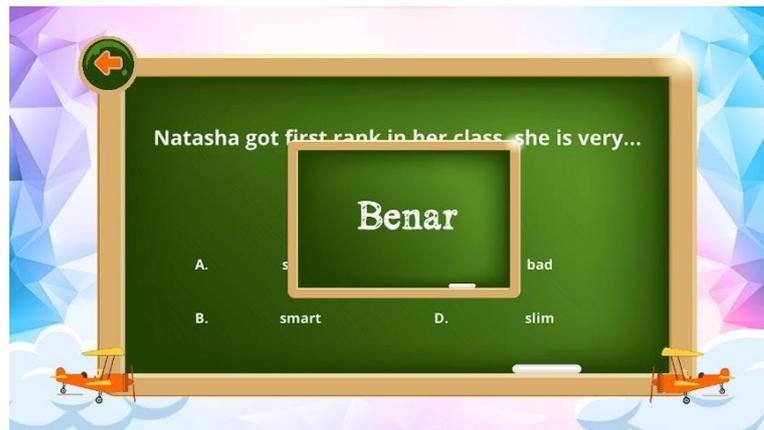
Gambar 1.4 menunjukkan tampilan dari menu. Ketika player meng-klik *icon setting* maka akan muncul tampilan untuk mengatur *sound on* atau *off*

**Gambar 1.5** Tampilan Halaman Menu Class Question Game

Gambar 1.5 menunjukkan tampilan aplikasi dari menu *class*. Ketika player meng-klik *icon start* maka akan muncul tampilan pilihan dari kelas 1 sampai kelas 6.

**Gambar 1.6** Tampilan soal Question Games

Gambar 1.6 Pada tampilan soal, *user* akan menjawab soal yang telah disediakan dengan 4 jawaban pilihan tersedia.



Gambar 1.7 Tampilan benar/salah *Question Games*

Gambar 1.7 menunjukkan tampilan setelah mengerjakan soal akan muncul apakah yang dijawab benar atau salah, setiap selesai menjawab soal akan lanjut ke soal berikutnya.



Gambar 1.8 Tampilan nilai *Question Games*

Gambar 1.8 menunjukkan tampilan akhir setelah menyelesaikan jawaban dari *Question Game*. Dengan jumlah soal sebanyak 25, setelah menjawab semua pertanyaan maka akan muncul nilai/hasil akhir dari game "*Question Game*".



Gambar 1.9. Mengenalkan dan Memainkan Game Edukasi “Question Game
Sumber : Data Pribadi”

Memberi doorprize kepada anak-anak yang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan Bahasa Inggris di game edukasi “Question Game”



Gambar 2.0 : Memberi Doorprize
Sumber : Data Pribadi



Gambar 2.1 : Foto Bersama dengan Siswa-siswi SD Negeri 266 Gresik
Sumber : Data Pribadi

3. Mengidentifikasi Kendala

Selama kegiatan berlangsung, dilakukan juga identifikasi kendala pelaksanaan kegiatan. Terdapat beberapa kendala pada saat pemaparan materi. Adanya para peserta yang tidak fokus karena memungkinkan penjelasan yang dipaparkan cukup membosankan. Maka dari itu, pada saat kegiatan berlangsung, kegiatan ini menerapkan metode interaktif dalam proses pembelajaran agar siswa-siswi tidak bosan dan antusias mendengarkan materi yang dipaparkan dan kegiatan ini juga memberi sebuah hadiah/doorprize agar para siswa-siswi bersemangat dan senang dalam kegiatan pembelajaran

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan kegiatan yang dilakukan antara lain ialah kegiatan ini bertujuan untuk melatih, mengenalkan, dan meningkatkan pengetahuan serta wawasan tentang dampak negatif dan positif bahaya gadget kepada siswa-siswi SD Negeri 266 Gresik, Kegiatan ini menghasilkan sebuah ilmu yang bermanfaat dibuktikan dengan siswa-siswi SD Negeri 266 Gresik yang sudah memahami mengenai macam-macam gadget serta fungsi penggunaan gadget untuk kegiatan positif dibuktikan dengan mengenalkan game edukasi, yaitu "*Question Game*". Dan siswa-siswi SD Negeri 266 Gresik melaksanakan kegiatan dengan ceria dan sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Adapun saran yang diperlukan berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan antara lain: Diperlukan pengajaran berbasis komputer agar para siswa-siswi dapat memahami pentingnya sebuah teknologi di kehidupan manusia dan Diperlukan pengembangan dan penerapan materi dari yang telah mahasiswa ajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajilaksana, B. (2023). Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 109-123.
- Arief Hidayat, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 356-368.
- Astuti, S. H. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri . *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 015.
- Astutia, S. B. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2019*, 2686-6404.
- Heri Hidayat, A. N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 97-103.
- Indah Susilowati, M. (2019). PENYULUHAN PENGGUNAAN GADGET YANG BIJAK DAN AMAN. *Prosiding (SENIAS) Seminar Pengabdian*, 210-214.
- Jaya, K. T. (2023). 12Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini. *JURNAL MEDIA BORNEO*, 12-20.
- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *Jurnal KOPASTA*, 55-64.
- Salehudin. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 106-115.
- Utami, Y. P. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi. *MATHEMA JOURNAL*, 24-31.
- Aditya, S., Agachi, R., Aqilah, D., Nugroho, R. D., Mulyani, E., Widiharti, A. R. R., & Sukaris. (2024). Pembuatan Minuman Teh Herbal ” Jelang Tea ” Sebagai Inspirasi Produk Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkm) Kampung Siba Klasik Dan Sebagai Peningkat Immunitas Tubuh. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 6(1), 87–95.
- Diana, S. N., Octavia, P., Azizah, V. A., Firmani, U., Rahim, A. R., Widiharti, & Sukaris. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga Untuk Pencegahan Stunting. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 6(1), 105–111.