

METODE PARTISIPATIF DALAM PENGGUNAAN GAWAI DI MADRASAH

**Sabian Athayla¹, Rizky Adrian Ramadhana², Yasmin Amalia³, Syifa Salma⁴,
Liska Ardani⁵, Irfan Fauzi Badru⁶, dan Ahmad Hamdan⁶**

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 222103137@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 222103138@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 222103114@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 222103133@student.unsil.ac.id

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 222103135@student.unsil.ac.id

⁶Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 222103109@student.unsil.ac.id

⁷Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: ahmad.hamdan@unsil.ac.id

Abstract

This article discusses the impact of gawai use on children at Madrasah At-Ta'awun, Tasikmalaya, West Java, with the main focus on preventing excessive gawai use and potential negative effects on children's psychology, learning achievement, and quality of life. Based on the author's community service, the majority of children at Madrasah At-Ta'awun are engaged in religious education through the madrasah, and some of them already have access to gawais. Gawai usage tends to be focused on entertainment, such as playing games and exploring social media. To address this issue, the author suggests utilizing information technology through instructional videos that explain the dangers of excessive gawai use, preventive measures, and discussion sessions. Rewards in the form of food are given to active participants. This solution plan aims to provide understanding and change children's behavior regarding gawai use at Madrasah At-Ta'awun.

Keywords: *gadget, information technology, children, impact, solution plan.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi terus berlangsung pesat seiring dengan kemajuan zaman. Jenis dan fitur teknologi terus bermunculan setiap hari. Manusia dapat menikmati manfaat dari kehadiran teknologi yang telah memudahkan para penggunanya (Tamimi, 2024). Kehadiran teknologi menjadi kebutuhan penting pada masa kini, karena teknologi memiliki peran yang sangat signifikan dalam berbagai keperluan.

Akses terhadap teknologi menjadi lebih mudah karena ketersediaan harga yang variatif, dari yang terjangkau hingga

yang lebih mahal, sesuai dengan kemampuan ekonomi pengguna.

Gawai merupakan manifestasi nyata dari perkembangan IPTEK pada era saat ini. Dengan perkembangan IPTEK pola pikir dan perilaku manusia mengalami dampak yang signifikan. Dengan bantuan teknologi, seperti gawai, kegiatan manusia dapat dilakukan dengan lebih efisien dan tidak memerlukan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berpengaruh pada perilaku orang dewasa, melainkan juga mempengaruhi anak-anak, termasuk dalam hal kemampuan interaksi sosial. Menurut pendapat Fathoni (2017) mengungkapkan bahwa Gawai

merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, bukan hanya bagi orang dewasa namun masih anak-anak menggunakan gawai. Banyak produk gawai yang menargetkan anak-anak sebagai sasaran pasar utama mereka, bahkan termasuk konsumen yang aktif menggunakan gawai. Gawai juga diartikan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). Gawai merupakan perangkat elektronik yang digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi, sumber belajar, dan sebagai hiburan (Warisyah, 2015).

Penggunaan gawai secara terus-menerus dapat memiliki dampak signifikan pada perilaku dan kepribadian anak sehari-hari. Bagi anak-anak yang sering mengakses gawai, kegiatan ini dapat menjadi suatu ketergantungan yang dianggap wajib dalam rutinitas harian mereka. Sebagaimana dinyatakan oleh Hasanah (2017), dampak negatif dari penggunaan gawai dapat berpengaruh serius pada kesehatan mental anak, mengakibatkan penurunan kualitas kehidupan sosial mereka. Anak-anak juga berisiko mengalami masalah seperti obesitas, penurunan kemampuan kognitif, perilaku agresif, adiksi, gangguan tidur, dan sebagainya. Selain itu, pandangan lain yang diutarakan oleh Winarno (2010) menyatakan bahwa semakin intensif seseorang menggunakan teknologi, semakin besar ketergantungannya pada teknologi tersebut. Hal ini bahkan dapat memunculkan gaya hidup hedonis, konsumtif, dan materialistik dalam masyarakat.

Dampak-dampak tersebut tentu saja menjadi suatu hal yang mengkhawatirkan. Karena dampak negatif dari pemanfaatan teknologi tidak hanya terjadi di wilayah perkotaan saja, banyak warga yang menyuarakan keprihatinan terhadap tingkat kecanduan gawai pada anak-anak mereka, menyebabkan mereka melupakan tanggung jawab sehari-hari, seperti

kelalaian dalam makan, belajar, serta pelanggaran terhadap perintah orang tua. Anak-anak saat ini juga cenderung enggan untuk beraktivitas di luar rumah dan tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional. Tidak hanya itu, dampak negatif lainnya yang dirasakan masyarakat termasuk akses anak-anak terhadap konten pornografi di internet, keterlibatan dalam perilaku bebas dan asosiasi dengan teman yang terlibat dalam penggunaan narkoba melalui media sosial, serta peningkatan kasus kekerasan anak yang dipengaruhi oleh konten di internet. Selain itu, terdapat masalah lainnya yang dihadapi, termasuk kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka, seringkali memberikan kebebasan tanpa pengawasan yang memadai. Pengetahuan orang tua mengenai penggunaan teknologi juga menjadi pertimbangan, karena tidak semua orang tua memiliki pemahaman yang memadai untuk mengawasi aktivitas anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan pengabdian ini adalah bagaimana teknologi khususnya gawai dapat mempengaruhi pola pikir dan perkembangan anak dalam kehidupan sehari-hari, serta mengukur sejauh mana dampak penggunaan gawai terhadap anak.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan dalam program pengabdian ini adalah metode partisipatif, di mana peserta didik sasaran aktif terlibat sebagai mitra dan subjek dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan, kesadaran, dan tanggung jawab peserta didik sasaran terhadap dampak penggunaan gawai berlebihan pada anak-

anak di Madrasah Atta'awun. Selain itu, metode partisipatif juga bertujuan memperkuat kapasitas dan kemandirian masyarakat sasaran dalam pemanfaatan teknologi informasi yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan tema Literasi Teknologi bertajuk "Metode Partisipatif Dalam Penggunaan Gawai di Madrasah" ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 9 Desember 2023 dari pukul 13.00 sampai pukul 14.00 WIB.

Jenis kegiatan yang dilakukan merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran anak sekolah dasar di Madrasah Atta'awun dengan mempresentasikan materi mengenai Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak menggunakan metode partisipatif. Dengan fokus pada anak-anak sekolah dasar, kegiatan ini membawa dampak positif yang dapat membentuk kesadaran dan kebijakan penggunaan gawai pada usia yang rentan ini. Selain itu metode ini dipilih karena dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan warga belajar dalam kegiatan pengabdian.

Sejalan dengan pendapat para ahli, PRA sebagai pendekatan partisipatif dan metode yang menekankan pengetahuan lokal dan memungkinkan masyarakat setempat untuk melakukan penilaian, analisis dan perencanaan mereka sendiri. PRA menggunakan visualisasi dan latihan untuk memfasilitasi berbagi informasi, analisis dan tindakan antara para *stakeholders* (Sapri et al. 2019). Juga menurut Ihsan (Dalam Mustanir.2019) *PRA is the most suitable and appropriate method to identify the existing situation of the community*. Bahwa PRA merupakan metode yang paling cocok dan sesuai untuk mengidentifikasi situasi yang ada di masyarakat. Rochdyanto (2000) juga mengemukakan prinsip-prinsip dasar dalam PRA seperti: saling belajar dan berbagi pengalaman, keterlibatan semua

orang, penerapan konsep triangulasi dan keberlanjutan program. (A. Mustanir and Yasin 2018).

Tempat pelaksanaan pengabdian adalah Madrasah Atta'awun yang berlokasi di Jl. Tentara Pelajar, Dadaha, Kota Tasikmalaya. Adapun sasaran dari kegiatan ini adalah anak sekolah dasar kelas III - V dengan Total siswa yang hadir berjumlah 11 orang (7 laki laki dan 4 perempuan).

Sebelum kegiatan pengabdian dimulai, tim pengabdian melakukan beberapa tahapan persiapan, yaitu dimulai dengan meminta izin terlebih dahulu kepada DKM Madrasah Atta'awun serta pengajar bernama ibu Ai Dewi dan Ustadz Iim Ibrahim untuk melakukan kegiatan pengabdian. Setelah itu pada hari pengabdiannya, tim pengabdian mengkonfirmasi ulang terkait jadwal, kelas, serta jumlah peserta pengabdian. Setelah itu, menyiapkan peralatan serta bahan ajar atau materi mengenai tema yang telah ditentukan. Selain itu juga, tim pengabdian menyiapkan games serta *reward* bagi peserta yang aktif. Menurut Arianty & Wartini (2022) pemberian *reward* kepada anak-anak merupakan sebuah tindakan preventif yang menyenangkan dan dapat mendorong motivasi belajar dalam proses pendidikan.

Kegiatan pengabdian dimulai pada pukul 13.00 WIB dibuka dengan pengenalan dan perkenalan bersama dengan para siswa. Kemudian dimulai dengan pertanyaan 'apakah adik adik disini mempunyai gawai di rumahnya?'. Setelah merasakan semangat dan keaktifan dari para peserta, acara terus berlanjut dengan pemaparan materi yang mendalam. Pendekatan yang diambil sangat partisipatif, di mana tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung. Tim pengabdian menciptakan suasana yang dinamis dengan menanyakan pertanyaan kepada siswa, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan berkontribusi dalam proses

pembelajaran. Penayangan video menjadi elemen penting dalam mendukung pemaparan materi. Metode ini tidak hanya memvisualisasikan konten, tetapi juga diintegrasikan dengan cara yang melibatkan para siswa secara aktif. Dengan menawarkan kesempatan kepada mereka untuk bercerita dan berbagi pandangan mereka, tercipta suasana inklusif yang mendorong dialog dan pertukaran ide. Selama proses ini, fokus tidak hanya pada transfer pengetahuan, melainkan juga pada pengembangan keterampilan komunikasi dan keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat mereka. Pendekatan partisipatif ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, memberikan dampak lebih dari sekadar penyampaian informasi, melainkan membangun pemahaman mendalam dan meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Antusias dan partisipasi para peserta yang aktif dan bersemangat, sehingga menciptakan suasana yang efektif dan menyenangkan. Meskipun jumlah siswa yang hadir mungkin tidak sebanyak yang diharapkan, semangat yang mereka perlihatkan tetap menggelora, membuktikan bahwa semangat tersebut tidak terpengaruh oleh jumlah peserta. Keaktifan mereka dalam acara menciptakan dinamika yang memperkaya pengalaman bersama dan meningkatkan daya tarik kegiatan. Ditambah dengan tema yang dibawakan sesuai dengan keseharian serta kebiasaan mereka, sehingga pembahasan dan penyampaiannya pun mengalir. Dengan memilih tema yang relevan dengan keseharian serta kebiasaan peserta, proses pembahasan tidak hanya menjadi lebih mudah dipahami tetapi juga lebih mudah diterima oleh mereka. Ini menciptakan keterkaitan langsung antara materi yang disampaikan dengan pengalaman sehari-hari peserta, meningkatkan daya serap informasi dan meningkatkan rasa kebersamaan di dalam acara tersebut. Secara keseluruhan, kombinasi

antusiasme peserta, tingkat partisipasi yang tinggi, serta pemilihan tema yang tepat memberikan nilai tambah yang signifikan pada kualitas keseluruhan acara, menjadikannya pengalaman yang positif dan berkesan bagi semua peserta.

Tim pengabdian memberikan *reward* berupa snack kepada siswa yang aktif menjawab. Kriteria pemberian *reward* tidak hanya terfokus pada siswa yang memberikan jawaban, tetapi juga kepada mereka yang berani tampil ke depan untuk bercerita atau sekadar menyampaikan pendapatnya. Menariknya, pendekatan ini menciptakan semangat inklusif, di mana semua siswa memiliki kesempatan untuk maju ke depan dan mendapatkan snack yang disiapkan. Dan menariknya, semua siswa berkesempatan maju ke depan sehingga *snack* yang disiapkan habis diberikan kepada semua siswa. Langkah ini tidak hanya memberikan apresiasi kepada siswa yang berkontribusi secara aktif, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan di antara mereka, menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan keterlibatan selama acara pengabdian ini.

Menurut Sardiman (2014, hlm.46), "*Reward* merupakan salah satu bentuk motivasi belajar yang diberikan guru". Lalu Syah (2013, hlm.153) mengatakan bahwa, "Hadiah merupakan contoh nyata motivasi ekstrinsik yang menolong siswa belajar". Sedangkan Suryabrata (2013, hlm.237) Mengemukakan bahwa, "Adanya ganjaran sebagai salah satu faktor psikologi belajar saat akhir belajar"

Di tengah acara, tim pengabdian menyiapkan games yang disambut dengan hangat dan antusias oleh para siswa. Tujuan utama dari permainan tersebut adalah untuk melatih konsentrasi mereka dengan cara yang menyenangkan, Setiap peserta yang mengalami kekalahan di dalam permainan akan diberikan hukuman menarik, di mana mereka diminta untuk tampil dengan bernyanyi dan menari di depan seluruh peserta lainnya. Hukuman ini bukan hanya

memberikan elemen humor dalam acara, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dan kegembiraan di antara peserta, menciptakan pengalaman yang tak terlupakan selama kegiatan pengabdian ini. Momennya menjadi puncak keceriaan di tengah kegiatan pengabdian ini.

Acara Pengabdian ini ditutup dengan kesimpulan dari materi yang dibahas, kemudian do'a bersama dengan khidmat, ungkapan dan ucapan terimakasih dari tim pengabdian atas partisipasinya, Momen ini ditutup dengan pelaksanaan dokumentasi bersama, menjadi pengingat kenangan berharga serta bukti nyata dari dedikasi bersama dalam menjalankan misi pengabdian.

SIMPULAN

Kegiatan literasi teknologi di Madrasah Atta'awun membuktikan bahwa cara melibatkan siswa dan menggunakan metode PRA memberikan hasil positif dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang penggunaan gawai. Setelah mengikuti kegiatan tersebut, para siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku yang baik. Metode yang melibatkan siswa, seperti pertanyaan, diskusi, video, dan games, membuat pembelajaran menjadi seru, interaktif, dan efektif. Dengan cara ini, tim pengabdian berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik, tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Untuk pengembangan selanjutnya, perlu ditekankan agar kegiatan literasi teknologi melibatkan lebih banyak siswa dan mengupas topik yang lebih banyak sesuai dengan perkembangan teknologi terbaru. Peran orang tua dan pengajar dalam mendukung dan mengawasi penggunaan gawai oleh anak-anak perlu diperkuat untuk memaksimalkan dampak positif kegiatan literasi teknologi. Evaluasi jangka panjang terhadap dampak

kegiatan ini pada perkembangan anak-anak, baik dari segi akademis maupun perilaku, juga perlu dilakukan secara berkala. Integrasi literasi teknologi dalam kurikulum pendidikan dapat menjadi solusi untuk menjadikannya sebagai bagian yang penting dalam proses pendidikan anak-anak. Terakhir, memberikan informasi dan penyuluhan khusus kepada orang tua tentang pengawasan yang efektif terhadap penggunaan gawai oleh anak-anak, serta pemahaman mereka mengenai dampak positif dan negatif dari teknologi, dapat menjadi dukungan yang signifikan dalam kesuksesan program literasi teknologi. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan kegiatan literasi teknologi dapat memberikan manfaat yang lebih besar dalam membentuk pemahaman dan perilaku positif terkait penggunaan gawai pada anak-anak sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku tim pengabdian dari Universitas Siliwangi, mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Ahmad Hamdan S.Pd., M.Pd. dan Bapak Ronggo S.Pd. atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang diberikan selama proses pengabdian kami. Berkat ilmu dan pengalaman yang mereka bagikan, kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian dengan lancar dan bermanfaat bagi masyarakat. Kami menghargai dedikasi dan profesionalisme mereka sebagai dosen dan praktisi di bidang pendidikan. Kami berharap dapat terus belajar dan bekerja sama dengan mereka di masa depan.

Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Bayu Adi Laksono S.Pd., M.Pd. selaku penerbit Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mempublikasikan artikel ilmiah kami di jurnal yang berkualitas dan bermanfaat ini. Semoga jurnal ini dapat terus

berkembang dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat Indonesia.

REFERENSI

- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939-944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gawai pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Fathoni, A. R. (2017). *Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/Pengaruhgawai-Terhadap-PerkembangananakArtikelcakep>.
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh gawai terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207-214.
- Mustanir, A., Hamid, H., & Syarifuddin, R. N. (2019). Pemberdayaan kelompok masyarakat desa dalam perencanaan metode partisipatif. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 5(3), 227-239.
- Rochdyanto, S. (2000). Langkah-langkah pelaksanaan metode PRA. Makalah ToT PKPI. Yogyakarta.
- Sapri, S., Mustanir, A., Ibrahim, M., Adnan, A. A., & Wirfandi, W. (2019). Peranan Camat Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Musyawarah Perencanaan Pembangunan Di Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang. *MODERAT: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 5(2), 33-48.
- Tamimi, F., & Munawaroh, S. (2024). Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat. *Saturnus: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 66-74.
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gawai pada anak usia dini. *In Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).
- Winarno, H. (2009). *Ilmu sosial dan budaya dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.