

PENDAMPINGAN BELAJAR DAN PENYULUHAN DAMPAK POSITIF-NEGATIF TEKNOLOGI DI DESA SUMBERSUKO

Mamik Dina Alfa Sanah¹, Siti Napfiah¹, Era Dewi Kartika¹

¹Universitas Insan Budi Utomo, Malang

Alamat Korespondensi : Jl. Citandui No.46, (0341) 495222

E-mail: madinalfs.11@gmail.com, napfiahsiti@gmail.com, erfolgera@gmail.com

Abstrak

Desa Sumbersuko adalah desa dengan jumlah populasi sebanyak 7000 jiwa dengan jumlah anak-anak yang cukup banyak berbanding dengan akses pendidikan yang terbatas bagi anak SD di sumbersuko, sehingga membuat anak-anak tidak dapat memperoleh pembelajaran secara maksimal. Selain itu, dampak dari kemajuan teknologi saat ini kegiatan anak-anak mulai dari usia PAUD hingga Usia SMA tidak pernah terlepas dari "Setan Kotak" atau Gadget, kemanapun perginya gadget selalu di bawa. Yaa untuk gadget sendiri banyak sekali dampak positif dan negatif nya, apabila anak bisa menggunakan secara sewajarnya contohnya di gunakan untuk belajar, mencari materi-materi pelajaran mungkin akan berdampak positif bagi anak. Namun banyak sekali dari anak-anak tersebut yang masih menyalah gunakan akan kegunaan gadget seperti di gunakan untuk game online yang berlebihan dan aplikasi-aplikasi lain yang membuat anak menjadi malas belajar dan tidak bisa konsentrasi dalam belajarnya, sehingga membuat orang tua semakin khawatir akan pendidikan mereka. Oleh karna itu, sangat penting untuk meningkatkan kemajuan pendidikan melalui bimbingan belajar dan penyuluhan dampak positif dan negatif teknologi sebagai hal dasar dan penting di lakukan. Kegiatan yang dilaksanakan ini tentu memberi dampak perubahan bagi desa tersebut dimana hasil yang diperoleh terdapat peningkatkan kemajuan pendidikan melalui bimbingan belajar, dan adanya peningkatan pemahaman teknologi serta pemahaman dampak positif dan negatif teknologi. Hasil pengabdian masyarakat ini yaitu menekankan pada peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran akan kemajuan teknologi dan dampak yang di hasilkan.

Abstract

Sumbersuko Village is a village with a population of 7,000 people with quite a large number of children compared to the limited access to education for elementary school children in Sumbersuko, making it impossible for children to receive maximum learning. Apart from that, the impact of current technological advances is that children's activities from PAUD to SMA age are never separated from "Satan Boxes" or Gadgets, wherever they go they always take gadgets with them. Yes, gadgets themselves have a lot of positive and negative impacts, if children can use them appropriately, for example using them for studying, searching for study materials, it might have a positive impact on children. However, many of these children still misuse their uses. Gadgets are used for excessive online games and other applications which make children lazy about studying and unable to concentrate on their studies, thus making parents increasingly worried about their education. Therefore, it is very important to increase educational progress through tutoring and counseling on the positive and negative impacts of technology as basic and important things to do. The activities carried out certainly had a changing impact on the village where the results obtained were increased educational progress through tutoring, and increased understanding of technology as well as understanding the positive and negative impacts of technology. The results of this community service emphasize increasing knowledge, understanding and awareness of technological advances and the impacts they produce.

Kata kunci: pendidikan, penyuluhan, teknologi, dampak positif dan negatif

1. PENDAHULUAN

Sumbersuko- merupakan salah satu desa yang buda di kecamatan Wagir kabupaten Malang dengan jumlah populasi sebanyak 7000 jiwa dengan jumlah anak-anak yang cukup banyak berbanding dengan akses pendidikan yang terbatas bagi anak SD di sumbersuko, sehingga membuat anak-anak tidak dapat memperoleh pembelajaran secara maksimal. Padahal Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang baik, diperoleh hal-hal baru sehingga dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu bangsa apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya mampu membangun bangsanya menjadi lebih maju. Oleh karena itu, setiap bangsa hendaknya memiliki pendidikan yang baik dan berkualitas.

Saat ini, perkembangan serta kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya. (Ameliola, S., Nugraha, 2013) Perkembangan teknologi serta informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, serta bangsa Indonesia ialah salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media berita dan teknologi. Teknologi adalah suatu sistem yang di rancang oleh manusia dengan tujuan untuk mempermudah dan menghasilkan tingkat efisiensi dan efektifitas dengan memberikan dampak yang besar tetapi dengan tenaga yang minim. Perkembangan teknologi yang semakin canggih sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Teknologi adalah alat yang hebat, tetapi tidak akan pernah menggantikan kebermaknaan hubungan manusia *George Lucas*.

Namun Teknologi yang makin canggih menjadi kekhawatiran bagi semua orang saat ini terutama para orang tua. Mereka pasti menginginkan anak-anak mereka agar kelak sukses dimasa depan, Dengan tersedianya berbagai aplikasi di gadget membuat para siswa malas untuk belajar karena konsentrasi mereka terganggu, ada pula yang karena fokus pada gadgetnya sehingga ketika orang tua mengajak bicara tidak merespon. Saking banyaknya vidio-vidio yang beredar banyak sekali bermunculan bermacam-macam kata-kata viral yang sebetulnya kasar namun menurut mereka adalah bahasa gaul. Pada saat sedang belajar sering gadget anak berbunyi yang membuat penasaran untuk melihatnya sehingga mengganggu konsentrasi belajarnya. Konsentrasi siswa dalam belajar merupakan salah satu hal penting untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penggunaan gadget terus menerus meningkat drastis mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa banyak menggunakannya. Menurut Slameto (2003), konsentrasi belajar adalah “Pemusatan pikiran terhadap suatu mata Pelajaran dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan Pelajaran.

Kurang maksimalnya pendidikan dan melejitnya perkembangan teknologi yang belum dimanfaatkan dengan baik membuat dampak yang buruk bagi para pelajar. Dengan demikian usaha untuk mengembalikan semangat dan konsentrasi belajar diperlukan beberapa upaya. Sebagai bentuk dari kepedulian kami mahasiswa-mahasiswi Universitas Insan Budi Utomo Malang, yang mengikuti program pengabdian masyarakat adalah membentuk kelompok belajar bersama anak-anak dan sekaligus memberikan penyuluhan langsung kepada mereka tentang perkembangan teknologi (bahaya gadget) bagi anak-anak usia SD di desa Sumbersuko kecamatan Wagir kabupaten Malang.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini diwujudkan dengan melaksanakan bimbingan belajar, dan penyuluhan tentang peningkatan pemahaman teknologi, dampak positif dan dampak negatif teknologi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh kelompok “PMBP MANSURIN” yang beranggotakan lima orang mahasiswa yang terdiri dari 2 mahasiswa pendidikan matematika, 2 mahasiswa pendidikan biologi, dan 1 mahasiswa PJKR Universitas Insan Budi Utomo Malang yang melibatkan anak-anak usia SD di desa Sumbersuko. Kegiatan dilaksanakan di salah satu rumah warga RT.09 desa Sumbersuko Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan bimbingan belajar dan penyuluhan teknologi yang dilaksanakan di mulai dengan memotivasi anak-anak bahwa kita harus mempunyai cita-cita yang bermanfaat di masa depan kelak, dilanjutkan belajar bersama dengan menanyakan pelajaran apa yang dirasa paling sulit, kemudian penyuluhan tentang bahaya teknologi. Tidak hanya itu, anak-anak juga dihimbau untuk selalu menggunakan gadget seperlunya saja dan jangan pernah lupa untuk tetap belajar dengan giat untuk mewujudkan generus emas desa Sumbersuko.



Gambar 1. Mendobrak semangat belajar anak dengan menginspirasi aku harus punya cita-cita.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bimbingan Belajar

Bimbingan merupakan petunjuk penjelasan cara mengerjakan sesuatu hal yang akan dilakukan, tuntunan untuk lebih memahami maksud, dan pimpinan membantu menyelesaikan suatu masalah. Bimbingan belajar sendiri memiliki pengertian yang bertujuan untuk membantu mengarahkan individu untuk dapat memecahkan masalah-masalah dibidang akademik. Sehingga disimpulkan bimbingan belajar merupakan suatu bentuk bantuan yang diberikan kepada individu secara bertahap melalui proses pengajaran agar individu tersebut dapat mengatasi masalah-masalah yang di hadapi dalam belajar dan memperoleh atau mencapai hasil yang maksimal. Jenis bimbingan belajar yang dilakukan oleh kelompok kami adalah menolong siswa untuk terarah dalam menentukan secara spesifik cita-cita yang akan digapai mereka, merencanakan belajar, mengorganisir materi, mengelola waktu, dan mengadopsi strategi belajar yang efektif. membantu siswa memahami materi yang sulit didalam kelas dengan melakukan pengulangan materi, memberikan kiat-kiat mengerjakan soal dengan mudah dan memberikan dukungan secara emosional dan memberikan dorongan motivasi. Dari tiap usaha yang dilakukan kami mendapatkan hasil yaitu siswa menjadi termotivasi dan percaya diri dalam mengerjakan soal atau materi yang sebelumnya sulit di kerjakan, siswa dapat menentukan cita-cita dan keinginan mereka di masa depan, siswa belajar cara mengelola waktu dan merencanakan belajar, siswa menjadi bersemangat dalam menggapai cita-cita mereka sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar sebagai proses menggapai cita-cita mereka.

Bimbingan belajar tersebut juga sangat bermanfaat bagi anak misalnya 1) Tersedianya kondisi belajar yang nyaman dan kondusif yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kemampuan potensinya secara optimal. 2) Terperhatikannya karakteristik pribadi siswa secara utuh yang akan menjadi dasar bagi yang bersangkutan untuk menempatkan dirinya ada posisi yang tepat. 3) Dapat mereduksi dan mengatasi kemungkinan terjadinya kesulitan belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Adapun manfaat bagi Guru/Guru Pembimbing 1) Membantu untuk lebih mampu menyesuaikan materi pembelajaran, bahkan program pembelajaran dengan keadaan siswa secara perorangan maupun kelompok. 2) Memudahkan guru pembimbing dalam memahami karakteristik siswanya sebagai dasar untuk membantu pengembangan potensi mereka bahkan sampai pada posisi penentuan bantuan kepada mereka.



Gambar 2. *Pendampingan belajar anak, Sumbersuko-Wagir.*

B. Penyuluhan Dampak Positif dan Negatif Teknologi (gadget)

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Teknologi juga di minati dan telah menjadi kebutuhan tiap orang. Salah satu teknologi yang populer adalah telepon genggam (Gadget). Keberadaan gadget memberikan banyak manfaat yang dirasakan tiap orang yang menggunakannya namun apabila digunakan secara tidak bertanggung jawab maka akan berdampak negatif dalam kehidupan. Akses pada gadget yang tidak terbatas dan penggunaan gadget di semua kalangan tanpa mempertimbangkan usia pemakainya akan berdampak buruk pada pemakainya apalagi saat ini marak muncul pada berita-berita banyak anak-anak kecanduan bermain gadget yang berdampak pada kurangnya kepekaan terhadap lingkungan dan menurunnya kemampuan kognitif anak, gangguan kesehatan yang terjadi akibat penggunaan gadget yang tidak memperhatikan waktu lama pemakaian. Melalui penyuluhan yang dilakukan oleh kelompok kami mengenai dampak positif dan negatif gadget hasil yang didapatkan adalah meningkatnya kesadaran siswa akan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dan anak mulai belajar mengelola waktu agar seimbang antara waktu bermain gadget dan waktu belajar.



Gambar 3 . *Penyuluhan tentang teknologi (bahaya gadget), Sumpersuko-Wagir*

4. EVALUASI KEGIATAN

Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat terutama pada anak-anak di desa Sumpersuko-Wagir berupa kegiatan pendampingan bimbingan belajar dan penyuluhan teknologi tentang bahaya gadget menemukan beberapa kendala. Yang **pertama**, kurangnya motivasi dalam bidang pendidikan. **Kedua**, tidak adanya semangat dan minat untuk belajar. Munculnya kendala pertama dan kedua tersebut di akibat kan dari penemuan kendala **ketiga**, yaitu penggunaan gadget yang berlebihan sehingga membuat mereka tertinggal dalam masalah pendidikan. Selain itu, mereka tidak bisa konsentrasi dalam belajar, Permasalahn tersebut semakin lama membuat anak-anak tidak mau belajar bahkan benar-benar lupa dengan belajar.

Dengan adanya beberapa kendala tersebut diatas kelompok PMBP Manshurin mencari beberapa solusi dari permasalahan yang ditemui. **Permasalahan pertama** kurangnya motivasi dalm bidang pendidikan kami melakukan diskusi santai dengan mereka mengenai cita-cita yang ingin dicapai di masa depan mereka dan memberikan motivasi-motivasi tentang serunya mencari ilmu. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru/guru pembimbing perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif.

Dalam perspektif manajemen maupun psikologi, kita dapat menjumpai beberapa teori tentang motivasi (motivation) dan pemotivasian (motivating) yang diharapkan dapat membantu para manajer (baca: guru) untuk mengembangkan keterampilannya dalam memotivasi para siswanya agar menunjukkan prestasi belajar atau kinerjanya secara unggul. Kendati demikian, dalam praktiknya memang harus diakui bahwa upaya untuk menerapkan teori-teori tersebut atau dengan kata lain untuk dapat menjadi seorang motivator yang hebat bukanlah hal yang sederhana, mengingat begitu kompleksnya masalah-masalah yang berkaitan dengan perilaku individu

(siswa), baik yang terkait dengan faktor-faktor internal dari individu itu sendiri maupun keadaan eksternal yang mempengaruhinya (Usman, 2009:9).

Penerapan solusi tersebut mendapatkan perubahan yang cukup signifikan. Anak-anak mulai termotivasi dengan mengemukakan cita-cita mereka dengan sangat antusiasnya, mereka lebih terbuka untuk bercerita tentang keinginan-keinginan mereka untuk. Kelompok PMBP Manshurin semakin dapat memahami karakter anak tersebut.

Untuk permasalahan **kedua** yaitu tidak adanya semangat dan minat untuk belajar. pada kendala ini kelompok kami mengajak anak-anak belajar yang di padukan dengan *game kahoot*. Menurut Wright, Betteridge, and Buckby (1994) makna kata “Game” adalah sebuah aktifitas yang menghibur dan menarik, bahkan sering menantang, dan sebuah aktifitas dimana pembelajar bermain dan berinteraksi dengan yang lain. Di sisi lain, Crandall (1998) menyatakan bahwa Language Games bukan hanya pengisi waktu luang atau Ice-Breaker. Karena kegiatan tersebut dapat memotivasi siswa untuk menemukan cara belajar dan penyelesaian masalah. Terlebih karena mereka memberikan kesempatan bagi para pembelajar untuk belajar dan menggunakan bahasa dengan cara yang bermakna, serta menolong guru untuk memahami kebutuhan siswanya. Wright (1990) juga menyatakan bahwa Games merupakan salah satu dari alat yang paling hebat dalam menciptakan atmosfer belajar yang nyaman pada pembelajar muda. Hal ini sangat mungkin terjadi karena dengan bermain Games pembelajar dapat mencari hal apa yang akan dipelajari, menjadi lebih termotivasi dan dapat belajar dengan lebih baik lagi. Oleh karenanya, Games tidak hanya digunakan untuk membantu pembelajar dalam mempelajari kosa kata atau tata bahasa, tetapi juga digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan komunikatif.

Dalam penerapan solusi tersebut, terdapat karakter mereka yang memiliki jiwa saing tinggi menyebabkan timbulnya rasa semangat untuk bersaing satu sama lain. Anak-anak berlomba-lomba untuk menjawab soal yang terdapat dalam game kuis tersebut. Setelah itu mereka di beri reward sesuai poin yang terbanyak yang di peroleh dari game pembelajaran tersebut sehingga menimbulkan rasa senang dan antusias mereka untuk lebih semangat belajar.

Untuk permasalahan **ketiga** yang merupakan akar atau tunas dari semua permasalahan yang terjadi yaitu penggunaan gadget yang berlebihan yang membuat mereka tidak konsentrasi dalam belajar, tidak semangat dalam belajar dan lain-lain sehingga mutu dari pendidikan di desa Summersuko mengalami kemerosotan. Dalam penyuluhan tentang teknologi tersebut kelompok pengabdian Manshurin menggunakan metode ceramah. Yang dimaksud dengan ceramah dalam metode pembelajaran di sini adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal yang menggunakan bahasa dan disebut juga dengan pidato. Dalam bahasa Inggris diistilahkan dengan Lecture Method yang berasal dari bahasa latin Lactare, Lecturu, Legu yang berarti membaca dengan suara keras (Natalia Winda, 2017). Suryono, menurut beliau

metode ceramah adalah penuturan atau penjelasan guru secara lisan, di mana dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada murid-muridnya. (Suyono, 1992).

Dalam penerapan solusi tersebut, anak-anak dengan seksama mendengarkan penyuluhan tersebut. Kegiatan penyuluhan membuahkan hasil mereka sadar akan bagaimana menghadapi kemajuan teknologi dan tau apa akibat-akibat yang ditimbulkan jika secara berlebihan menggunakan gadget, baik untuk pendidikan mereka ataupun untuk kesehatan mereka.



Gambar 4. Memadukan pembelajaran dengan game “game kahoot”



Gambar 5. Pemberian reward kepada anak-anak bimbingan belajar



Gambar 7. Ngobrol santai sambil memotivasi anak-anak kelompok belajar

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkomunikasi atau mengabdikan secara langsung bersama masyarakat. Kegiatan penyuluhan ini memberikan pengetahuan kepada anak-anak yang masih duduk di bangku pendidikan, untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dan mulai belajar mengelola waktu agar seimbang antara waktu untuk bermain gadget dan waktu untuk belajar. Dalam kegiatan penyuluhan yang kami buat mendapatkan antusias yang baik dari siswa yang menjadi sasaran dari kegiatan ini. Hal ini kami dapat simpulkan bahwa kegiatan yang kami buat bermanfaat dan juga sesuai tujuan yang ingin kami capai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., Nugraha, D. (2013) *Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Universitas Brawijaya
- Arini, AYP, Ari Alfiani, Siti Napfiah, Mika Ambarawati. Pendampingan Bimbingan Belajar Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Dusun Ketohan. JSCSE Vol 2 No 2 2023
- Slameto. (2003) *Belajar Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Indonesia : Rineka Cipta
- Turnip, E. (2023) *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. SMK 1 Stabat*