

Community Service

Preventing the Negative Impact of Gadgets on Psychological Development in Elementary School Children by Implementing Emoji Expression Guidance and Counseling Media

Nilam Suci

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: nilamsuci0165@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Mazidah: Journal Of Educational Research.

Received : June 25, 2025

Revised : July 10, 2025

Accepted : August 27, 2025

Available online : September 10, 2025

How to Cite: Nilam Suci. (2025). Preventing the Negative Impact of Gadgets on Psychological Development in Elementary School Children by Implementing Emoji Expression Guidance and Counseling Media. Mazidah: Journal Of Educational Research, 1(3), 127-138.
<https://doi.org/10.63738/mazidah.v1i3.17>

Abstract

This article was written to complete one of the assignments for the Islamic Education Management course. The method used is library research, namely by collecting data from various literature sources. The purpose of this community service (PkM) is to provide education and counseling to elementary school students (SD) regarding the negative impacts of gadget use on children's psychological development. This PkM activity was carried out at the UPTD SDN 1 Tanjungkerta, Kroya District, Indramayu Regency. This program is a form of intracurricular and implementation of the Tri Dharma of Higher Education. The problem found based on initial observations is that children are accustomed to playing with gadgets beyond the time limit which can cause reduced focus on learning, as well as concerns from teachers and parents because many children use gadgets for negative activities, such as watching pornographic videos. The solution is to provide educational counseling about the negative impacts of gadgets with an illustration of the negative things that can occur, while implementing the Guidance and Counseling (BK) Emoji Expression media as an effort to find out the extent of feelings experienced by children if they do not use gadgets. The methods used in the implementation of the program are lectures, demonstrations, discussions, and questions and answers. The Emoji Expression Guidance and Counseling (BK) media functions as an icon or symbol representing a character and expressing emotions, feelings (moods), and ideas in communication, making it easier for teachers to understand students' conditions. Three forms of expression emerged: happy, sad, and angry. The results of this activity were measured using a pre-test and post-test, analyzed using the N-Gain Test, and showed an improvement between the pre-test and post-test scores for all students. In conclusion, this

Preventing the Negative Impact of Gadgets on Psychological Development in Elementary School Children by Implementing Emoji Expression Guidance and Counseling Media

Nilam Suci

counseling program ran smoothly and effectively, benefiting teachers by providing engaging and easily understood guidance to students.

Keywords: Administration, Curriculum Management, Gadgets, Emoji Expression, Psychological Development.

Pencegahan Dampak Negatif Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak SD dengan Penerapan Media BK Emoji Ekspresi

Abstrak

Artikel ini ditulis untuk menyelesaikan salah satu tugas mata kuliah Manajemen Pendidikan Islam. Metode yang digunakan adalah penelitian kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah untuk memberikan edukasi dan penyuluhan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) mengenai dampak negatif penggunaan gawai (gadget) terhadap perkembangan psikologis anak. Kegiatan PkM ini dilaksanakan di UPTD SDN 1 Tanjungkerta, Kecamatan Kroya, Kabupaten Indramayu. Program ini merupakan bentuk intrakurikuler dan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi awal adalah anak-anak terbiasa bermain gawai melebihi batas waktu yang dapat menyebabkan fokus belajar berkurang, serta adanya kekhawatiran guru dan orang tua karena banyak anak menggunakan gawai untuk hal negatif, seperti menonton video pornografi. Solusinya adalah memberikan penyuluhan edukasi tentang dampak negatif gawai dengan gambaran hal negatif yang dapat terjadi, sekaligus mengimplementasikan media Bimbingan dan Konseling (BK) Emoji Ekspresi sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana perasaan yang dialami anak jika tidak menggunakan gawai. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program adalah ceramah, demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab. Media BK Emoji Ekspresi berfungsi sebagai ikon atau simbol yang mewakili karakter dan mengekspresikan emosi, perasaan (suasana hati), dan ide dalam berkomunikasi, sehingga memudahkan guru mengerti kondisi siswa. Bentuk ekspresi yang muncul ada 3, yaitu senang, sedih, dan marah. Hasil dari kegiatan ini diukur menggunakan pre-test dan post-test, yang dianalisis menggunakan Uji N-Gain, dan menunjukkan adanya peningkatan hasil antara pre-test dan post-test pada semua siswa. Kesimpulannya, program penyuluhan ini berjalan lancar dan tepat sasaran, serta memiliki keuntungan bagi guru dalam memberikan bimbingan yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Kata Kunci: Administrasi, Manajemen Kurikulum, Gadget, Emoji Ekspresi, Perkembangan Psikologis.

PENDAHULUAN

Program pendukung pada kegiatan PkM di desa Tanjungkerta, Kecamatan Kroya, Kabupaten Indramayu. Dilaksanakan di UPTD SDN 1 Tanjungkerta. UPTD SDN 1 Tanjungkerta merupakan pendidikan dengan status negeri. Jumlah seluruh siswa 265 siswa, yang terbagi menjadi 7 kelas, dengan rata-rata tiap kelas berisikan 45 siswa. Jumlah siswa tiap kelas sudah memenuhi standar pengelolaan kelas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis kepada kepala sekolah dan guru di UPTD SDN 1 Tanjungkerta siswa sangat membutuhkan penyuluhan dan edukasi terkait pengaruh dampak negative gadget terhadap perkembangan anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor diantaranya adalah anak-anak yang terbiasa bermain gadget melebihi kapasitas waktu yang ditentukan sehingga dapat menyebabkan focus belajar anak menjadi berkurang dan banyak anak yang menggunakan gadget nya untuk hal - hal yang negative khususnya menonton vidio

pornografi hal inilah yang menjadi kekhawatiran guru dan orang tua terhadap perkembangan psikologis anak.

Oleh karena itu, kami memiliki inisiatif untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut, yaitu dengan memberikan penyuluhan edukasi dampak negative gadget terhadap perkembangan psikologi anak dengan memberikan gambaran hal negatif yang dapat terjadi apabila menggunakan gadget nya dengan melebihi batas dan mempergunakan nya dengan tidak baik. Sekaligus mengimplementasikan media BK emoji ekspresi sebagai upaya pengetahuan sejauh mana perasaan yang dialami anak jika tidak menggunakan gadget nya dalam kehidupan sehari – hari. Metode yang digunakan ialah metode ceramah, demonstrasi diskusi dan Tanya jawab. Tahap – tahap pelaksanaannya yaitu satu kali pertemuan dengan siswa untuk melaksanakan penyuluhan dengan memberikan berbagai pengetahuan dan gambaran kepada siswa terhadap dampak negatif yang dapat terjadi dalam penggunaan gadget, dengan implementasi media BK emoji ekspresi sebagai media ice breaking di awal sebelum pemaparan materi.

Cara pengambilan data dari kegiatan ini yaitu penulis membuat pertanyaan pre-test dan post-test, kemudian analisis data pada program ini menggunakan uji N-Gain untuk menentukan kategori hasil belajar siswa menggunakan media emoji ekspresi dan post test untuk memahami materi sekaligus agar siswa dapat memahami perasaan yang dialami dirinya sendiri.

Adapun hambatan dalam melaksanakan program ini ialah kendala yang dialami siswa, siswa belum memahami betul pentingnya hal positif dalam penggunaan gadget, sekaligus fasilitas yang belum memadai sehingga penyampaian materi sedikit sulit dilakukan dengan media ppt karena ventilasi cahaya ruangan kurang memadai. Adapun tindak lanjut guna peningkatan mutu yang selaras dengan keberhasilan program, perlu dipersiapkan media alat bantu dan ruangan yang memadai untuk penayangan power point dan video edukasi agar dapat terlihat jelas oleh siswa dan dapat dipahami dengan mudah. Tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk mencerdaskan anak dalam penggunaan gadget dengan bijak sekaligus untuk dapat mendeskripsikan dari dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar pada anak-anak di desa Tanjungkerta.

Target luaran yang dihasilkan berupa memberikan pemahaman pada anak terhadap dampak negatif yang akan terjadi dalam penggunaan gadget secara berlebihan dengan menyalahgunakan nya kedalam hal negatif, sebagai upaya untuk pencegahan terjadinya pornografi terhadap anak dan mencerdaskan anak bangsa dalam penggunaan gadget dengan bijak.

METODE PENELITIAN

Lokasi Kegiatan

Dalam program pelaksanaan penyuluhan edukasi terkait dampak negatif gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak SD dengan metode media BK (Emoji Ekspresi) ini akan dilaksanakan di UPTD SDN 1 Tanjungkerta yang berlokasi di Desa Tanjungkerta Kecamatan Kroya Kabupaten Indramayu Jawa Barat.

Media / Metode yang Digunakan

Media/metode yang digunakan pada program ini yaitu dengan metode ceramah, demonstrasi, komparatif, diskusi dan tanya jawab. Pada saat pelaksanaan program kerja tahap pertama, penulis melakukan ice breaking penggunaan media BK emoji ekspresi, penulis menyampaikan pertanyaan-pertanyaan terkait perasaan mereka dalam penggunaan gadget nya di kehidupan sehari-hari. Tahap kedua, pemaparan materi dengan penggunaan media Audio Visual berupa ppt. tahap ketiga, penulis memberikan waktu untuk diskusi bersama siswa dengan sesi Tanya jawab. Tahap ke empat, pembagian post tes berupa pertanyaan-pertanyaan yang sama seperti pre-test seputar gadget, dan tahap yang terakhir ialah penanyangan vidio pencegahan dampak negative gadget terhadap anak.

Hasil pre-test dan post-test akan dianalisis dengan cara deskriptif dengan melihat dari hasil pre-test dan post-test pada program kerja ini, apakah ada perubahan sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan. Penulis juga menggunakan pendekatan secara individu maupun kelompok, agar setiap siswa merasakan kedekatan dengan penulis, juga untuk mengetahui perkembangan kognitif dan sosial setiap individu.

Analisis

Pada saat kegiatan berlangsung, tim melakukan pengambilan data. Data yang di peroleh berupa data observasi, dokumentasi, kegiatan, pretest dan posttest dilakukan untuk dan mendeskripsikan dari dampak pengaruh gadget. Hasil pretest dan posttest di analisis menggunakan Uji Gain untuk memperkuat hasil pengabdian yang dilakukan.

Dalam penelitian one group pretest posttest uji N-Gain dapat dilihat bahwa banyak siswa yang sudah kecanduan terhadap gadget nya hanya sedikit anak yang tidak terpengaruh kedalam kecanduan gadget sehingga hal itu dapat disimpulkan emosi anak menjadi sering berubah akibat pengaruh bermain gadget terlalu lama dan anak menjadi mudah sensitive dan marah apabila tidak di izinkan bermain gadget oleh orang tua nya, selain itu juga akibat pengaruh dampak negative gadget anak menjadi seseorang yang tidak interaktif pada sosial dan mudah sedih apabila sehari tidak menggunakan gadget nya hal ini menjadikan focus anak dalam belajar menjadi buyar bahkan menyebabkan anak menjadi malas untuk belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini merupakan sebuah bentuk intrakurikuler yang merupakan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, dengan adanya kegiatan ini, mahasiswa diharapkan dapat mengimplementasikan ilmu teoritik yang didapat di bangku kuliah menjadi ilmu praktik dalam lingkungan masyarakat dan juga dapat memperoleh pengalaman hidup bermasyarakat, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan pengalaman bekerja dan belajar mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat. Desa merupakan kesatuan masyarakat hukum dengan penyelenggaraan rumah tangga berdasarkan hak asal-usul dan adat

istiadat yang diakui oleh pemerintah pusat dan berkedudukan di dalam wilayah kabupaten daerah.


Program dilaksanakan di desa Tanjungkerta, Kecamatan Kroya, Kabupaten Indramayu. Dengan luas wilayah 266,896 Hektar dengan 5 rukun warga (RW) dan 21 rukun tetangga (RT). Desa Tanjungkerta mayoritas terdapat area persawahan dan perkebunan oleh karena itu, Pekerjaan setiap kepala keluarga desa Tanjungkerta antara lain Bertani, Peternak, dan Berkebun. Kegiatan antar warga yang mayoritas penduduknya bermata pencaharian petani. Terdapat 1 UMKM yaitu pengolahan kripik usus. Desa Tanjungkerta Terdapat sarana pendidikan yaitu, 2 PAUD, 1 TK, 2 SD, 3 Madrasah, 1 SMP, dan 3 TPA/TPQ.



Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena tanpa adanya pendidikan manusia tidak dapat mengembangkan diri untuk menggapai cita-citanya. Pendidikan dapat diperoleh dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Pendidikan bertujuan untuk dapat mencerdaskan anak bangsa dengan meningkatkan potensi siswa, memberikan pengalaman belajar dan meningkatkan pengembangan karakter siswa. Dengan dunia teknologi yang semakin canggih upaya penanaman dan pengembangan karakter didalam pendidikanpun semakin diperdalam dengan pemberian berbagai wawasan pengetahuan dalam penggunaan gadget dengan bijak sehingga gadget dapat digunakan dengan baik sebagai media komunikasi, sarana pengetahuan dll.

Pembentukan dan penanaman karakter tentu dilakukan dengan berbagai cara yang kreatif dan inovatif yang harus dilakukan baik oleh orang tua maupun tenaga pendidik (guru) salah satu nya dengan cara memberikan upaya penyuluhan-penyuluhan, edukasi, dan melakukan media informasi lainnya dalam mengupayakan pencegahan terjadinya dampak negative gadget terhadap perkembangan psikologi anak dapat diupayakan sejak dini, agar orang tua dan guru dapat mengontrol hal negative yang akan timbul dari dampak penggunaan gadget pada anak dan siswa nya sehingga perkembangan anak baik dan tidak merusak perkembangan psikologis anak saat dewasa nanti.

Penggunaan Media BK Emoji Ekspresi merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif selain membuat media penyuluhan dan pembelajaran menjadi seru dan menarik karena bersifat fun menyenangkan media emoji pun merupakan ikon atau symbol yang dapat mewakili sebuah karakter dan berfungsi untuk mengekspresikan emosi, perasaan (suasana hati) dan ide dalam berkomunikasi. sehingga hal ini dapat memudahkan guru dalam mengerti situasi dan kondisi yang dirasakan siswa nya dari emoji ekspresi yang ditunjukan oleh siswa-siswa nya tersebut yang dialami siswa pada kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Makna Emoji

Emoji	Makna
	Emoji Senyum: yang mengekspresikan suasana hati dan perasaan yang senang dan menerima.

	Emoji Sedih: yang mengekspresikan perasaan hati yang sedih dan tidak terima.
	Emoji Marah: yang mengekspresikan perasaan marah dan tidak suka.

Media emoji ekspresi merupakan media yang berisi symbol gambar dan warna yang dapat menggambarkan ekspresi individu. Berbagai bentuk ekspresi yang muncul yaitu 3 ekspresi ialah ekspresi senang, sedih, dan marah. Emoji juga dimaknai sebagai isyarat siswa dalam mengekspresikan dan menyampaikan perasaan yang dirasakan nya kepada guru tanpa mengurangi maksud isi pesan yang disampaikan sehingga dapat menghadirkan suasana komunikasi yang nyaman. Karena emoji memberikan informasi peting mengenai kualitas dan waktu emosi yang dialami. Sehingga menunjukkan bahwa emoji ekspresi efektif dalam menciptakan emosi positif pada pengguna emoticon dalam hal-hal seperti hiburan (ice breaking), interaksi pribadi, kekayaan dalam lingkungan informasi dan kegunaan yang dirasakan dengan tujuan agar siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cepat terhadap dirinya sendiri.

Berdasarkan dari Analisis Situasi di atas, program yang dibutuhkan oleh siswa, peneliti dan pihak sekolah maka peserta program di Desa Tanjungkerta Kroya sangat tertarik untuk melaksanakan program “Peyuluhan edukasi terkait dampak negatif gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar metode penerapan media BK (Emoji ekspresi)”. Karena penyuluhan ini memiliki solusi dalam memecahkan suatu permasalahan dengan memberikan upaya pencegahan agar tidak terjadi pada siswa mengenai dampak negative gadget dengan media penyuluhan yang seru dan menarik dalam pengekspresian diri menggunakan emoji di dalam ice breaking.

Dari beberapa pengamatan, analisis dan wawancara yang telas dilakukan sebelumnya terhadap UPTD SDN 1 Tanjungkerta, dapat di ketahui bahwa permasalahan yang ada ialah masih banyak anak-anak yang terpengaruh oleh gadgetnya sehingga banyak dampak negatif yang ditimbulkan.

1. Anak yang tercandu video pornografi.
2. Focus Anak yang menjadi kurang dalam belajar
3. Meningkatkan rasa malas yang tinggi pada anak dalam melakukan aktivitas sosial.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka tim pengabdian sepakat untuk melakukan program pendukung berupa penyuluhan kepada anak SD mengenai edukasi pencegahan terjadinya dampak negatif gadget terhadap perkembangan psikologi anak.

Program Pendukung penyuluhan edukasi terkait dampak negatif gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar metode penerapan media BK (Emoji Ekspresi)

Berdasarkan kesepakatan dengan mitra pelaksanaan kegiatan akan

dilaksanakan di UPTD SDN 1 Tanjungkerta dengan banyak peserta 20 orang anak. Sehari sebelum pelaksanaan ketua pelaksana program yaitu Nilam Suci akan menghubungi mitra untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program pendukung.

Kegiatan di laksanakan selama satu hari pada minggu ketiga bulan juli, sebelum kegiatan dimulai tim membagikan media BK (Emoji ekspresi) dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan kepada siswa terkait perasaan yang dialami nya dalam kehidupan sehari-hari dalam penggunaan gadget.

Sebelum berakhir tim menayakan kembali pertanyaan dan pernyataan yang sudah di jelaskan. Setelah itu tim melakukan evaluasi terkait dengan hambatan pelaksanaan program ini? Apakah yang menyebabkan program ini kurang berhasil? Apakah dampak dari kegiatan ini bagi anak-anak? Bagaimana respon anak-anak dalam kegiatan ini? dan pertanyaan lainnya yang terkait dengan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Dan setiap pertanyaan di atas harus terjawab, sehingga kejadian di atas tidak terulang kembali. Untuk mengukur keberhasilan program ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest pegamplikasian media bk tersebut dan perubahan sikap dari peserta yang mengikuti kegiatan ini.

Tujuan kegiatan untuk mencerdaskan anak dalam penggunaan gadget dengan bijak sekaligus untuk dapat mendeskripsikan diri dari dampak yang terjadi pada anak dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar pada anak-anak desa Tanjungkerta.

Sasaran program pendukung yaitu siswa SD UPTD SDN 1 Tanjungkerta, yang beralamat di jalan PU utama tanjungkerta, kecamatan kroya, kabupaten Indramayu jawa barat 45265.

Adapun sasaran dalam Program Kerja mengimplementasikan penyuluhan upaya pencegahan terjadinya dampak negative gadget pada siswa SD, sehingga siswa harus mampu bijak dalam pemanfaatan penggunaan gadget nya dan bersosial media dengan baik.

Target luaran yang diharapkan dari program kerja yang akan dilakukan yaitu siswa dapat merasakan kehadiran dan kebermanfaatan dari adanya program ini, serta adanya perubahan dari siswa untuk menjadi lebih baik lagi setelah dilakukannya program. Selain itu penulis juga membuat suatu karya tulis berupa laporan. Adapun luaran (hasil) program kerja berupa Luaran akademik (laporan artikel) dan Luaran hasil (peningkatan mitra) pembelajaran media baru yang menarik Kegiatan ini dalam bentuk matrik direncanakan pada minggu ke tiga saat PkM berlangsung, dan pengambilan pre-test dan post-test diawal dan di akhir pelaksanaan program, dengan adanya kegiatan ini diharapkan Desa Tanjungkerta dapat mencetak generasi anak yang cerdas dalam memanfaatkan penggunaan gadget nya dengan bijak.

Untuk menentukan indikator capaian hasil salah satu alat yang digunakan adalah instrumen pre-test dan post-test. Pre-test dilaksanakan sebelum diadakan penyampaian materi untuk mengetahui pengetahuan anak-anak tentang dampak negative gadget dan pengekspresian perasaan siswa dalam penggunaan gadget dalam kesehariannya secara berlebihan atau tidak dan dapat digunakan dengan bijak atau tidak.

Tabel 2. Indikator Capaian Hasil

No	Masalah Mitra	Solusi	Capaian
1.	Anak-anak mudah terpengaruh dampak negatif sosial media	Perbanyak edukasi terkait dampak gadget & sosmed	Paham akan dampak yang akan terjadi
2.	Terhambatnya masalah belajar anak menjadi tidak fokus dalam belajar	Observasi sebab-akibat permasalahan siswa	Mengetahui masalah dari terhambatnya belajar
3.	Kecanduan pornografi	Bimbingan dampak kecanduan pornografi	Berhenti kecanduan

Kegiatan Yang Dilakukan

a. Tahap Pertama

Pelaksanaan pre-test dengan ice breaking penggunaan emoji ekspresi yang bertujuan untuk melatih ke fokuskan siswa di awal sekaligus dapat mendeskripsikan perasaan siswa terhadap dampak pengaruh gadget pada keseharian siswa di dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tahap Kedua

Setelah siswa selesai mengerjakan Pre-test dalam ice breaking, penulis memberikan pemaparan materi edukasi terkait pencegahan dampak gadget pada anak SD.

c. Tahap Ketiga

Setelah siswa menyimak kegiatan pada tahap ke dua, berupa pemaparan materi siswa diberikan ruang untuk Sesi Diskusi berupa Tanya jawab dengan siswa terkait materi yang sudah dijelaskan. Yang bertujuan untuk menjadikan anak berani berbicara di depan untuk menyampaikan ide dan gagasannya terkait materi-materi yang sudah dijelaskan untuk saling menanggapi dan memberikan sikap kemandirian pada anak untuk dapat menyelesaikan problem solving yang terjadi.

d. Tahap Keempat

Tahap ini merupakan penulis memberikan kesimpulan dari pemaparan materi yang sudah dijelaskan serta pengisian post-test yang dikerjakan oleh siswa sebagai upaya hasil akhir data siswa dalam pelaksanaan kegiatan penyuluhan pencegahan dampak negatif gadget pada anak SD terhadap perkembangan psikologi anak dengan metode pengaplikasian media BK emoji ekspresi. Siswa diberikan pertanyaan post-test yang sama dengan pertanyaan pre-test di awal sehingga hasilnya dapat dilihat sebagai hasil dan evaluasi penulis dengan guru dalam mengupayakan siswa agar terhindar dari kecanduan gadget dan dampak negatif gadget.

e. Tahap Kelima

Sesi akhir yaitu foto bersama dengan siswa-siswi Kelas IV UPTD SDN 1 Tanjungkerta.

Waktu Kegiatan

Waktu kegiatan ini pada hari selasa tanggal 16 Juli 2024 pukul 10:00 WIB. Penulis dan tim memperkenalkan diri, kemudian pelaksanaan ice breaking sekaligus pre-test penerapan metode emoji ekspresi dengan seluruh siswa kelas IV UPTD SDN 1 Tanjungkerta, setelah itu pemaparan materi yang disampaikan sendiri oleh penulis sekaligus memberikan motivasi-motivasi kepada siswa untuk bijak dalam penggunaan gadget dengan positif.

Capaian Indikator

Jika dilihat dari observasi, dan hasil pre-test post-test maka, kami dapat menyimpulkan bahwa program penyuluhan pencegahan dampak negative gadget ini mencapai keberhasilan indikator yang kami buat yaitu pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Indikator Capaian Hasil

No	Masalah Mitra	Solusi	Indikator Keberhasilan	Presentase Keberhasilan
1.	Anak-anak mudah terpengaruh terhadap dampak negatif gadget & sosial media	Memberikan edukasi dan gambaran terkait dampak gadget agar anak tau batasan dalam bermain gadget dan merasa khawatir dengan resiko yang akan terjadi.	Siswa menjadi paham akan dampak negatif yang akan terjadi apabila dalam penggunaan gadget nya diluar batas kapasitas dan dampak dari perilaku negative pemakaian gadget yang tidak baik.	50% siswa merasa kecewa dan marah mengetahui dirinya terkena dampak negative gadget. Oleh karena itu siswa senang mendapatkan pemahaman gambaran dampak yang akan terjadi dari penggunaan gadget pada hal yang negatif.
2.	Terhambat nya masalah belajar anak menjadi tidak focus dalam belajar	Memberitahukan batas waktu maksimal dan batasan waktu dalam penggunaan gadget agar anak tau batasan dan dapat memanagemen waktu diri nya	Megetahui masalah dari terhambatnya belajar dan anak mampu menagamen diri nya terhadap waktu bermain gadget dengan waktu belajar nya dengan baik.	75% siswa merasa terbantu dengan adanya penyuluhan ini. Karena siswa merasa sedih saat mengetahui gadget dapat mempengaruhi prestasi belajar nya menjadi

		dengan baik.		menurun.
3.	Kecanduan pornografi	Bimbingan dampak kecanduan porografi dan memberikan dampak negative yang akan terjadi nanti jika anak terus menonton video pornografi tersebut agar memberikan efek jera pada anak.	Berhenti kecanduan dan tidak mudah terpengaruh kembali kedalam dampak negtif gadget	50% keberhasilan dalam mengupayakan pencegahan kepada anak terkait kecanduan pornografi. Karena pemaparan yang memberikan efek jera dan takut kepada siswa sehingga siswa menjadi berpikir untk tidak mengulangi nya kembali.

Hasil Peningkatan Mitra Pada Program Penyuluhan

Di lihat dari hasil pre-test dan post-test maka dapat kita ketahui terdapat peningkatan hasil pre-test dengan hasil post-test pada semua siswa yang sudah kami lakukan kegiatan penyuluhan.

Hambatan Program

Program yang sudah dilaksanakan yaitu Penyuluhan “Pencegahan Dampak Negatif Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak SD Dengan Penerapan Media BK (Emoji Ekspresi)” di UPTD SDN 1 Tanjungkerta. Adapun hambatan dalam kegiatan ini yaitu terkendala pada fasilitas sekolah yang belum memadai karena sekolah belum mempunyai alat proyektor, serta ruangan yang kurang memadai sehingga hal itu yang dapat menghambat waktu kegiatan sehingga dapat mengulur waktu kegiatan.

Ralisasi Jadwal Waktu Pelaksanaan

Waktu kegiatan ini pada hari Selasa 16 Juli 2024 Pukul 10:00 WIB Kegiatan dimulai dengan pengenalan, pelaksanaan ice breaking (memperkenalkan dan penerapan emoji ekspresi) sebagai pre-test, siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan perasaan nya melalui emoji ekspresi tersebut dan menceritakan pengalaman nya di depan, selanjutnya pemaparan materi tentang pencegahan dampak gadget oleh penulis, setelah pemaparan materi diskusi bersama siswa dengan konsep Tanya jawab, dan langkah terakhir pembagian post-test, siswa diwajibkan untuk mengerjakan post-test pengulangan pertanyaan dari pre-test sebagai data evaluasi penulis.

Tabel 4. Matrik Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	Penanggung Jawab	Keterangan
1.	Rapat Pertama Program	20 Juni 2024	Nilam Suci	Kampus Unwir
2.	Koordinasi Dengan Pihak Desa	15 Juni 2024	Nilam Suci	Kantor Desa Tanjungkerta
3.	Kordinasi Dengan Pihak Kepala Sekolah dan Wali Kelas Mitra Kelas IV UPTD SDN 1 Tanjungkerta	12 Juli 2024	Nilam Suci	UPTD SDN 1 Tanjungkerta
4.	Mempersiapkan Alat Yang Dibutuhkan	13 Juli 2024	Nilam Suci dan Tim	Mempersiapkan alat yang dibutuhkan seperti Infocus, Laptop, media emoji ekspresi, post-test yang bertempat di posko.
5.	Mengadakan Rapat Dengan Tim Untuk Kelancaran Program	15 Juli 2024	Nilam Suci dan Tim	Analisis Hasil wawancara, hasil pretest dan posttest, Uji Gain
6.	Pelaksanaan Program	16 Juli 2024	Nilam Suci dan Tim	Tim pergi ke sekolah untuk melaksanakan program Penyuluhan
7.	Analisis Data	22 Juli 2024	Nilam Suci	Mencantumkan Gambar Hasil Post-test
8.	Menyusun Laporan	26 Juli 2024	Nilam Suci	Menyusun Laporan Program Kerja

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil laporan kegiatan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwasanya Program Penyuluhan dalam Pencegahan Terjadinya Dampak Negatif Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak SD dapat berjalan dengan lancar dan tepat sasaran. Dengan dilakukannya penyuluhan ini memiliki keuntungan untuk para guru dan juga siswa. Karena dengan adanya

upaya penyuluhan ini membantu para guru dalam memberikan bimbingan nya kepada siswa dengan media penyuluhan yang seru dan menarik sehingga siswa tertarik dalam mendengarkan penjelasan-penjelasan mengenai dampak negatif penggunaan gadget tersebut dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa untuk dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun susunan dalam pelaksanaan tahap pertama yaitu pengenalan, tahap kedua, pelaksanaan ice breaking dengan melakukan penerapan media BK Emoji ekspresi oleh seluruh siswa kelas VI, tahap yang ketiga ialah pemaparan materi berupa penjelasan terkait dengan pencegahan gadget, setelah pemaparan materi selesai siswa diberikan ruang untuk diskusi bersama dalam upaya pemecahan masalah terhadap masalah yang terjadi dalam diri nya sendiri dan tahap yang terakhir ialah pengisian post-tes sebagai data evaluasi pelaksanaan program penyuluhan tersebut dengan ini siswa menjadi memiliki rasa khawatir apabila gadget nya tidak digunakan dengan baik dan bijak.

Dalam pelaksanaan program kerja terdapat beberapa kendala, diantara nya kendala kuantitas ruangan yang kurang memadai, fasilitas sekolah yang kurang memadai dalam alat proyektor dan untuk layar proyektor nya sehingga hambatan tersebut dapat menghambat waktu pelaksanaan menjadi mundur namun hal itu bisa kami atasi dengan cepat sehingga program tetap terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Profi UPTD SDN 1 Tanjungkerta

<https://www.google.com/maps/place/Tanjungkerta,+Kec.+Kroya,+Kabupaten+Inderamayu,+Jawa+Barat/@6.509377,108.0076852,14z/data=!3m1!4m6!3m5!1s0x2e69335c44bf7b77:0xa602467a5b15cd65!8m2!3d6.5075026!4d108.0302282!16s%2Fg%2F12333kt0?entry=ttu>

Ummu Aiman,2021,“Pengaruh Emoji Dalam Media Layanan Bimbingan dan konseling Online Terhadap Metakognitif konseli”, Vol.6,No.1.

Febrino,M.A,2017, “Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Pada Anak”,Vol.1,No.1.

<http://repository.upi.edu/id/eprint/20722>