

## **Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo**

**Ludfi Arya Wardana<sup>1</sup>, Jauharotur Rihlah<sup>2</sup>, Ahmad Izzuddin<sup>3</sup>, Serlin Velinda<sup>4</sup>, Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4,5</sup>Universitas Panca Marga, <sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

ludfiaryawardana@upm.ac.id<sup>1</sup>, rihlahjauhara@unusa.ac.id<sup>2</sup>, ahmadizzuddin@upm.c.id<sup>3</sup>, serlinvelinda1010@gmail.com<sup>4</sup>, tribagusbagus5@gmail.com<sup>5</sup>

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2871>

**Abstract:** *The purpose of this community service is to solve the problem of using gadgets in children by utilizing life skill-oriented interactive multimedia. The method used in this service is partner socialization, self-learning, mentoring, coaching, and act and do. The results of the service are at the socialization stage to teachers, students and parents of students. The partner self-learning stage is given learning videos about children, children's games, and the positive and negative impacts of gadgets, this is an incubation period. The partner mentoring stage follows mentoring material, namely life skills material, digital technology material, child development material. The coaching stage changes the mindset by integrating life skills material into classroom learning. The act and doing stage utilizes effective, interesting and in accordance with novelty methods, namely life skill-oriented interactive multimedia technology and a respectful gesture detection tool. The conclusion of this service is that partners can make positive use of gadgets by using lifeskill-oriented interactive multimedia and respectful gesture detection devices.*

**Keyword:** *Utilization of Gadgets, Interactive Multimedia, Life Skills.*

### **Pendahuluan**

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak hal, salah satunya adalah kondisi lingkungan. Menjadikan kondisi lingkungan yang menyenangkan dapat dilakukan dengan penggunaan media teknologi (Kasdriyanto and Wardana, 2022). Penelitian (Aka, 2017) pada masyarakat Indonesia menunjukkan bahwa media berbasis teknologi digital sarana utama mendapatkan informasi dari media digital (TV dan Internet). Hal ini juga terjadi pada masyarakat Probolinggo. Menurut (BPS Probolinggo, 2014) menunjukkan bahwa persentase penggunaan internet menurut tempatnya lingkungan sekolah menempatkan diri sebanyak 49,11% sehingga pemanfaatan Multimedia Interaktif menjadi sebuah peluang untuk pembelajaran di sekolah.

Masyarakat sekolah (non produktif secara ekonomi) seperti jenjang sekolah dasar (SD) di Probolinggo dapat memanfaatkan peluang ini dalam pemanfaatan Multimedia Interaktif yang berdampak positif terhadap proses pembelajaran berupa lingkungan yang menarik sehingga tercipta

suasana belajar yang menggairahkan (Abtahi, 2012). Efektifitas penggunaan media pembelajaran digital dapat menghadirkan informasi-informasi pada generasi milenial secara mudah dan cepat (Chachil et al., 2015). Pemanfaatan media pembelajaran digital sangat membantu untuk informasi-informasi materi ajar. Namun, media teknologi tersebut juga dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Pada generasi milenial jenjang SD belum cukup bekal dalam keterampilan kecakapan hidup (lifeskill) untuk memanfaatkan berbagai fitur media teknologi tersebut. Hal ini berdampak siswa mencari informasi yang tidak sesuai memenuhi kebutuhan lifeskill anak yang terdiri dari (a) *general skill: personal skill dan social skill*; (b) *specific skill: academic skill dan vocational skill*. Keterampilan lifeskill memberikan manfaat kepada generasi milenial untuk memilah informasi positif sesuai kebutuhannya (Atkins et al., 2020). Selain mempengaruhi pola pikir, penggunaan teknologi gadget mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Penggunaan teknologi gadget secara berlebihan dalam porsi yang tidak sesuai dengan kebutuhan, membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial (Witarsa et al., 2018).

Kondisi saat ini belum ada inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mengakomodir konten kecakapan hidup (lifeskill). Multimedia pembelajaran yang ada saat ini cenderung menitikberatkan perkembangan siswa dari aspek kognitif, tidak menyentuh aspek kecakapan hidup. Dampaknya siswa dapat terjerumus pada penggunaan media teknologi digital pada hal negatif tanpa tahu arah kebutuhan hidup. Selain itu, multimedia interaktif perlu memberikan konten wawasan kebangsaan. Wawasan kebangsaan pada konten media ini bertujuan untuk memperkuat cinta tanah air yang ada dalam siswa tidak luntur dengan adanya teknologi yang terus berkembang (Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Sari, 2018).

Program pemberdayaan kemitraan masyarakat (PKM) ini merupakan hasil penelitian tim pengusul dalam mengembangkan multimedia interaktif yang dapat diakses secara online. Selain itu, multimedia interaktif ini didalamnya terdapat konten lifeskill yang terdiri dari (1) *general skill: personal skill dan social skill*; (2) *specific skill: academic skill dan vocational skill*. Multimedia interaktif ini dilengkapi alat pendeteksi benar/salah gerakan hormat kepada Bendera Merah Putih, sehingga dapat dibuat latihan siswa dalam belajar gerakan hormat secara mandiri. Hasil dari penelitian tersebut tidak hanya memberikan manfaat terhadap kecakapan hidup siswa, namun juga memberikan manfaat terhadap wawasan kebangsaan siswa ditengah perkembangan teknologi yang begitu pesat (Wardana et al., 2022).

Pengembangan gagasan mengenai Multimedia Interaktif berorientasi *lifeskill* ini sangat membantu anak-anak dalam membantu dirinya untuk dapat seimbang dengan memanfaatkan kecakapan menggunakan teknologi dengan kemampuan berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa-siswa untuk mitra pada pengabdian PKM ini. Adapun anak-anak yang akan merasakan manfaat dari pemanfaatan Multimedia Interaktif berorientasi *lifeskill* ini adalah SD Namira Probolinggo dengan alamat Jl. Panglima Sudirman No. 170, Patokan, Kraksaan Probolinggo dengan Kepala Sekolah Ibu Anggun Happy Ananda, S.Pd. Berdasarkan analisis situasi di atas maka dapat diuraikan beberapa hal yang muncul sebagai permasalahan mitra (SD Namira) yang mencakup hal-hal berikut ini.

Permasalahan yang terkait dari aspek *lifeskill* adalah pembelajaran di sekolah masih menitikberatkan perkembangan aspek kognitif, belum menyentuh aspek kecakapan hidup. Anak-anak masih belum terpenuhi kebutuhan *lifeskill* yang terdiri dari (1) *general skill: personal skill* dan *social skill*; (2) *specific skill: academic skill* dan *vocational skill*. *Personal skill* yang dibutuhkan yaitu: kesadaran potensi diri, kecakapan berpikir rasional. *Social skill* yang dibutuhkan yaitu: kecakapan berkomunikasi, kecakapan berkerjasama. *Academic skill* yang dibutuhkan yaitu: merumuskan hipotesa. *Vocational skill* yang dibutuhkan cara kerja menyelesaikan produk/karya.

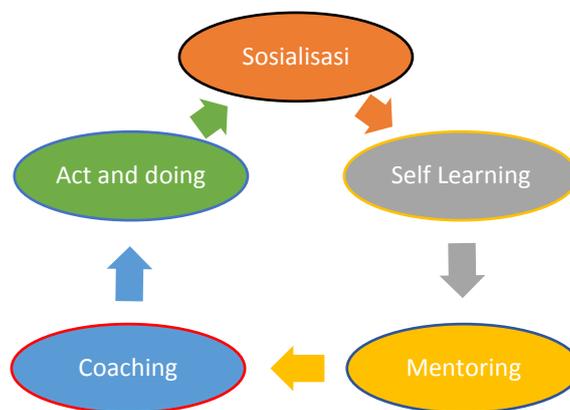
Permasalahan yang terkait dari aspek teknologi adalah anak memiliki gadget namun belum terarah sesuai kebutuhan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Permasalahan yang terkait dari aspek perkembangan anak adalah anak-anak kurang terampil perkembangan motoriknya (*vocational skill*), karena hanya fokus pada kegiatan yang melibatkan gerakan jari, anak - anak kurang berinteraksi secara sosial, ini akan mengakibatkan kemunduran dalam keterampilan sosial interaksi (*social skill*).

## Metode

### 1. Tahapan Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang ditawarkan sebagai bentuk solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi mitra sebagai berikut.



**Gambar 1.** Bagan Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

- Sosialisasi ke mitra dan siswa-siswi SD Namira, sekaligus dengan orang tua siswa.
- Self Learning* yaitu mitra diberikan video pembelajaran tentang anak, permainan anak, dan dampak positif dan negatifnya gadget, hal ini sebagai masa inkubasi.
- Mentoring yaitu, mitra mengikuti materi yang akan dipandu oleh para ahli yaitu ahli *lifeskill*, bidang teknologi digital (multimedia interaktif) dan bidang perkembangan anak.
- Coaching*, yaitu guru-guru SD Namira diberikan *coaching* bertujuan merubah mindset dengan cara mengintegrasikan materi *lifeskill* ke dalam pembelajaran di kelas.
- Act and doing*, yaitu bersama memanfaatkan metode tepat guna, menarik dan sesuai dengan kebaruan yaitu teknologi multimedia interaktif berorientasi *lifeskill*. Pemanfaatan alat pendeteksi gerakan benar/salah gerakan hormat juga dilakukan yang merupakan inovasi untuk menstimulasi motorik anak. Melalui pengembangan inovasi ini.

### 2. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini partisipasi mitra dalam pelaksanaan program diantaranya sebagai berikut:

- Memfasilitasi ruang komunikasi, ruang diskusi, dan berbagai fasilitas studio, workshop bersama dan peralatan serta penggunaan teknologi.

- b. Memberikan akses informasi yang terkait dengan kondisi sekolah, SDM, laporan keuangan yang terbuka, dan semua data terkait dengan persiapan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran diberikan secara terbuka pada tim pendamping sehingga tim dengan leluasa mengetahui kekuatan, kelemahan, tantangan, dan peluang yang dapat bersama-sama dicarikan solusi yang tepat.
- c. Memudahkan tim pendamping baik tim pengabdian dosen maupun tim pendamping lapangan (2 orang mahasiswa) yang diberikan akses secara leluasa dalam membantu pembenahan maupun teknis tertentu.
- d. Menyiapkan tim kreatif untuk mendukung berbagai program
- e. Menyiapkan anak-anak SD Namira beserta orang tua
- f. Menyediakan ruang untuk melakukan FGD

### **3. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program di Lapangan setelah Kegiatan PKM selesai Dilaksanakan.**

#### a. Evaluasi pelaksanaan program PKM

Rencana evaluasi program dilakukan secara bertahap 3 bulanan (tri wulan pertama untuk mengetahui kesesuaian program dengan kebutuhan mitra, tri wulan kedua dilakukan evaluasi ketercapaian program yang berdampak langsung pada peningkatan aktivitas mitra, dan pada tri wulan ketiga dilakukan evaluasi seluruh program yang direncanakan dengan mengidentifikasi tingkat ketercapaian serta merencanakan keberlanjutan program.

#### b. Keberlanjutan program

Keberlanjutan program pasca kegiatan PKM yaitu dengan melaksanakan kerjasama berlanjut dengan mitra SD Namira untuk terus melakukan pendampingan dan berbagai program lanjutan. Hal ini bertujuan agar siswa SD Namira terus berkembang dan selalu inovatif dalam menyelenggarakan kegiatan untuk anak-anak. Paguyuban orang tua wali SD Namira memiliki potensi yang sangat baik dalam membantu pendidikan di lingkungan keluarga dan masyarakat sebagai wujud membangun tripusat pendidikan untuk selalu selaras dengan pendidikan di sekolah.

### **Hasil dan Diskusi**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tahapan pengabdian masyarakat dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Sosialisasi ke mitra

Sosialisasi dilakukan kepada siswa-siswi SD Namira sekaligus dengan orang tua siswa. Hal ini dilakukan agar sasaran dapat memahami tahapan kegiatan pengabdian ini secara holistik. Pemahaman ini penting karena lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling banyak waktu untuk siswa sehingga orang tua harus melakukan pendampingan terhadap penggunaan gawai pada anak. Adapun kegiatan sosialisasi sebagai berikut.



**Gambar 1.** Sosialisasi ke Mitra

## 2. *Self Learning*

*Self Learning* dilakukan dengan memberikan video pembelajaran tentang anak, permainan anak, dan dampak positif dan negatifnya gadget kepada mitra. Hal ini merupakan tahap inkubasi karena pada tahap ini diberikan penguatan tentang dampak-dampak penggunaan gawai. Pada tahap ini mitra dapat menyadari apa yang sudah dilakukan dalam penggunaan gawai. Adapun kegiatan *self learning* sebagai berikut.



**Gambar 2.** *Self Learning* kepada Mitra.

### 3. *Mentoring*

*Mentoring* yaitu, mitra mengikuti materi pendampingan yaitu materi *lifeskill*, materi teknologi digital materi perkembangan anak. Kegiatan ini dilakukan di Aula SD Namira Kraksaan Probolinggo. Kegiatan ini menghasilkan pendampingan terhadap mitra tentang penggunaan gawai secara bijak pada anak. Adapun kegiatan *mentoring* sebagai berikut.



**Foto 3.** *Mentoring* kepada Mitra

### 4. *Coaching*

*Coaching*, yaitu guru-guru SD Namira diberikan *coaching* bertujuan merubah mindset dengan cara mengintegrasikan materi *lifeskill* ke dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini guru dilatih menggunakan multimedia interaktif berorientasi *lifeskill* dan alat pendeteksi gerakan hormat. Adapun kegiatan *coaching* sebagai berikut.



**Foto 4.** *Coaching* kepada Mitra

### 5. *Act and doing*

*Act and doing*, yaitu bersama memanfaatkan metode tepat guna, menarik dan sesuai dengan kebaruan yaitu teknologi multimedia interaktif berorientasi *lifeskill*. Pemanfaatan alat pendeteksi gerakan benar/salah gerakan hormat juga dilakukan yang merupakan inovasi untuk menstimulasi

motorik anak. Melalui pengembangan inovasi ini, anak-anak tetap bisa bermain riang gembira serta membiasakan *lifeskill*. Adapun foto kegiatan *act and doing* sebagai berikut.



**Foto 5.** *Act and doing* kepada Mitra

Rencana evaluasi program dilakukan secara bertahap 3 bulanan (tri wulan pertama untuk mengetahui kesesuaian program dengan kebutuhan mitra, tri wulan kedua dilakukan evaluasi ketercapaian program yang berdampak langsung pada peningkatan aktivitas mitra, dan pada tri wulan ketiga dilakukan evaluasi seluruh program yang direncanakan dengan mengidentifikasi tingkat ketercapaian serta merencanakan keberlanjutan program.

Keberlanjutan program pasca kegiatan PKM yaitu dengan melaksanakan kerjasama berlanjut dengan mitra SD Namira untuk terus melakukan pendampingan dan berbagai program lanjutan. Hal ini bertujuan agar siswa SD Namira terus berkembang dan selalu inovatif dalam menyelenggarakan kegiatan untuk anak-anak. Paguyupan orang tua wali SD Namira memiliki potensi yang sangat baik dalam membantu pendidikan di lingkungan keluarga dan masyarakat sebagai wujud membangun tripusat pendidikan untuk selalu selaras dengan pendidikan di sekolah.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan diskusi di atas, maka kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut.

1. Tim pendamping bersama mitra telah merancang materi *lifeskill* yang disisipkan dalam pembelajaran dan kegiatan waktu luang di sekolah. Ada muatan mata pelajaran dalam sub tema yang diintegrasikan materi *lifeskill*.
2. Mitra lebih terarah dalam memanfaatkan gawai dan tersedianya fasilitas untuk menunjang kegiatan mitra dengan menggunakan aplikasi multimedia multimedia interaktif yang diakses secara online lewat gawai.

3. Keterampilan motorik anak lebih terlatih untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak dengan menggunakan alat pendeteksi benar/salah gerakan hormat Bendera Merah Putih.

### Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat aktif dalam kegiatan pengabdian, baik dari DRTPM Kemendikbudristek Dikti, dosen Universitas Panca Marga dan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, serta yang tidak ketinggalan ialah para mahasiswa

### Daftar Referensi

- Abtahi, Masoumeh Sadat. 2012. "Interactive Multimedia Learning Object (IMLO) for Dyslexic Children." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 47: 1206–10. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.801>.
- Aka, Kuku Andri. 2017. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar." 1: 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>.
- Atkins, Rose, Alex James Turner, Tarani Chandola, and Matt Sutton. 2020. "Going beyond the Mean in Examining Relationships of Adolescent Non-Cognitive Skills with Health-Related Quality of Life and Biomarkers in Later-Life." *Economics and Human Biology* 39: 100923. <https://doi.org/10.1016/j.ehb.2020.100923>.
- Chachil, Ketty, Adeline Engkamat, Adib Sarkawi, and Awang Rozaimi Awang Shuib. 2015. "Interactive Multimedia-Based Mobile Application for Learning Iban Language (I-MMAPS for Learning Iban Language)." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 167: 267–73. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.673>.
- Kasdriyanto, Didit Yulian, and Ludfi Arya Wardana. 2022. "Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan." 6(1): 271–78.
- Probolinggo, Badan Statistik Kabupaten. 2014. *Data Akses Internet Masyarakat Probolinggo Menurut Lokasi*. Probolinggo.
- Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Sari, I. N. 2018. "Idealisasi Ideologi Pancasila Untuk Pencegahan Radikalisme Melalui Aktivitas Bela Negara Pada PK2MABA Universitas Panca Marga." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3(12): 1680–87.
- Wardana, Ludfi A., Afib Rulyansah, Ahmad Izzuddin, and Rofikha Nuriyanti. 2022. "Integration of Digital

and Non-Digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19.” *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi* 13(1): 211–22.

Witarsa, R, R S M Hadi, N Nurhananik, and N R Haerani. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.” ... *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* ....: 9–20.