

# Judul Artikel

Oleh:

Nabila Ayu Bakta

Nur Maghfirah Aesthetika

Progam Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Maret, 2023

# Pendahuluan

- Dampak negatif dari kecanduan bermain gadget antara lain pola tidur yang tidak teratur, potensi gangguan penglihatan, gangguan jiwa, menyebabkan seseorang akhirnya merasa terkucil dalam pergaulan, malas dalam beraktivitas, dan yang lebih parah lagi menimbulkan emosi yang tidak stabil. Detoks digital merupakan salah satu cara paling efektif untuk menghilangkan gadget syndrome, yaitu upaya seseorang untuk mengurangi penggunaan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Beberapa hal yang dapat dilakukan selama detoks digital adalah dengan konsisten menata ulang pola hidup, menjauhi ponsel, membuat jadwal rutin beberapa hari untuk hidup tanpa ponsel, mencari aktivitas tambahan agar tidak ada waktu terlalu lama bermain ponsel, meninggalkan media sosial bersifat sementara.
- Dalam hal ini pembangunan berkelanjutan juga berdampak besar pada sektor pendidikan, kesadaran akan keberlanjutan sosial dari dampak pandemi bisa saja memberikan dampak yang lebih baik lagi. Pendidikan merupakan cara paling strategis untuk menanamkan dan menerapkan nilai-nilai pembangunan berkelanjutan.
- Sehubungan dengan terselenggaranya pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan skala kecil, maka dilakukan upaya agar anak bangsa dapat mengurangi gadget sehingga dapat mendorong terbentuknya pembangunan pendidikan di kawasan Lali Gadget Village, dengan metode yang dibagikan oleh Kampung Lali Gadget to membangun gagasan dan gagasan yang dikemas dalam literasi budaya.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Adanya penelitian ini merupakan salah satu cara untuk mengetahui perkembangan pertumbuhan berkelanjutan skala kecil di daerah, sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang sudah kecanduan penggunaan gadget pasca-covid-19, namun jika membahas masalah besar pertumbuhan berkelanjutan dalam skala besar tentunya membutuhkan dukungan sebagian besar dari pemerintah, oleh karena itu cara untuk mengatasi hal tersebut agar dapat berkembang adalah dengan fokus pada pertumbuhan berkelanjutan di kawasan Lali Gadget Village itu sendiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah meminimalisir penggunaan gadget pada anak usia dini melalui detoks digital di Lali Gadget Village untuk meningkatkan pembangunan berkelanjutan skala kecil di kawasan Lali Gadget Village. untuk meningkatkan terciptanya kesadaran pembangunan berkelanjutan pasca-covid-19 dengan menerapkan pembelajaran budaya di desa Gadget lali.

# Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara berdasarkan data yang ada di Desa Lali Gadget, Desa Pagarngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Sidoarjo. Data yang digunakan menggunakan dua jenis data, yaitu data primer yang diambil dari wawancara dengan pengelola dan data sekunder yaitu kompilasi jurnal, buku-buku terkait pembangunan berkelanjutan di bidang pendidikan. Teknik analisis data menggunakan teknik penyajian data. Serta melakukan observasi dengan mengamati cara-cara lali gadget desa dalam mengatasi anak usia dini yang kecanduan gadget. Dalam penelitian ini dilakukan observasi dengan cara mengamati bagaimana proses pendidikan yang dilakukan di kampung Lali Gadget dengan melihat bagaimana proses dari pengelola kampung Lali Gadget dalam mengarahkan anak-anak pada pembelajaran berbasis bermain, namun tidak lupa juga mengamati respon dari anak-anak jika mereka melakukan hal tersebut. dimainkan dengan sedikit pembelajaran berbasis formasi. karakter. Tak lupa juga dicermati observasi disini untuk mengukur seberapa sukses kampung gadget dalam menangani anak usia dini yang kecanduan bermain gadget

# Hasil

Kampung Lali Gadget merupakan wadah pemberdayaan masyarakat yang berada di Desa Pagarngumbuk, Dusun Bendet, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo. Kampung lali gadget dibentuk untuk memberikan kompensasi kepada generasi muda agar bisa bermain dan juga mempelajari permainan tradisional. Desa Gadget lali sendiri mengajarkan bagaimana ragam permainan tradisional dapat membentuk karakter melalui permainan tradisional. Dalam pelaksanaannya desa Gadget Lali mempunyai beberapa program seperti KLG on season, KLG Roadshow, pendampingan belajar, project kelompok.

Menanamkan nilai-nilai karakter demokrasi melalui permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, program detoks digital di Kampung Lali berhasil menghilangkan dampak negatif penggunaan gadget berlebihan karena mereka mempunyai lebih banyak pilihan untuk beraktivitas selain bermain gadget.

# Pembahasan

Faktor penghambat pembangunan berkelanjutan sektor pendidikan pasca Covid-19. Faktor penghambat berkembangnya nilai karakter ini adalah karena penggunaan gadget yang terlalu banyak sehingga nilai karakter demokratis anak akan menurun. Oleh karena itu pembangunan melalui sistem bermain dan belajar di Desa Gadget Lali sedikit demi sedikit dapat mengubah perilaku sosial yang berkurang.

Solusi mengatasi kendala dalam penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional. Pihak penyelenggara kampung Gadget sendiri menekankan bahwa peran orang tua juga penting dalam mencapai tujuan tersebut. Sosialisasi ke luar kota juga menjadi alternatif bagi pengurus desa. Hal ini dapat memberikan motivasi dan juga pengetahuan bagi para orang tua yang dapat diajak bekerjasama dalam pengembangan pendidikan dengan menanamkan manfaat dan nilai-nilai sosial pada diri mereka.

# Temuan Penting Penelitian

Desa Gadget Lali sendiri dapat terus memberikan pendidikan berbasis pendidikan melalui bermain dan belajar sehingga dapat dengan mudah membangun karakter bangsa demi kemajuan pembangunan pendidikan dan kegiatan sosial. Penulis juga memberikan saran untuk membatasi penggunaan gadget secara berlebihan karena dapat menjadikan generasi bangsa memiliki pola pikir yang rendah dan status sosial yang rendah. Pemerintah juga diharapkan melihat bagaimana program unggulan ini dapat dikembangkan kembali secara besar-besaran, karena program seperti ini tentunya mendukung banyak hal untuk pembangunan berkelanjutan dan dapat membantu pembangunan negara Indonesia. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan ada pengembangan lebih lanjut dimasa yang akan datang, juga diharapkan adanya kemajuan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

# Manfaat Penelitian

Desa Gadget Lali sendiri dapat terus memberikan pendidikan berbasis pendidikan melalui bermain dan belajar sehingga dengan mudah dapat membangun karakter bangsa demi kemajuan pembangunan pendidikan dan kegiatan sosial. Penulis juga memberikan saran untuk membatasi penggunaan gadget secara berlebihan karena dapat menjadikan generasi bangsa memiliki pola pikir yang rendah dan status sosial yang rendah. Pemerintah juga diharapkan melihat bagaimana program unggulan ini dapat dikembangkan kembali secara besar-besaran, karena program seperti ini tentunya mendukung banyak hal untuk pembangunan berkelanjutan dan dapat membantu pembangunan negara Indonesia. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan ada pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang, juga diharapkan adanya kemajuan dari penelitian-penelitian sebelumnya.



# Referensi

- Anggraini, H., & Emmanuel, S. (2020). Pelatihan Teknik Self Control untuk Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia)*, 5(2), 90–97. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/japi/article/view/1768>
- Dasna, I. W. (2012). Peran dan tantangan pendidikan mipa dalam menunjang arah menuju pembangunan berkelanjutan. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/semnasmipa/article/view/2747>
- Fajri, S., & Astuti, N. (2022). PERAN PEMUDA KAMPUNG LALI GADGET DALAM MENGENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WUJUD SIKAP CINTA TANAH AIR PADA ANAK USIA DINI DI DESA PAGAR NGUMBUK KECAMATAN WONOAYU KABUPATEN SIDOARJO Listyaningsih. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10, 728–742.
- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya Dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Listiawati, N. (2013). Pelaksanaan Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan oleh Beberapa Lembaga. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(3), 430–450. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v19i3.302>
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>
- Perencanaan, K., Nasional, P., Republik, B., Abstraksi, I., Baru, N., Pembangunan, R., Menengah, J., Kunci, K., Journal, T. I., Planning, D., & Iv, V. (2020). Covid-19, New Normal, dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 240–252. <https://doi.org/10.36574/jpp.v4i2.118>
- Priyanto, Y., Djati, Ms., & Fanani, Z. (2013). Environmental Perspective Education Towards Sustainable Development. *Wacana*, 16(1), 41–51.
- Simanjuntak, F. N. (2018). Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 10(3), 304. <https://doi.org/10.33541/jdp.v10i3.634>

