

Upaya Pembangunan Berkelanjutan Sektor Pendidikan Pasca Covid-19 (Detoks Digital Kampung Lali Gadget

Nabila ayu bakta

by Prodi Ilmu Komunikasi

Submission date: 15-Mar-2024 02:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2266291917

File name: IKAN_PASCA_COVID_19_DETOKS_DIGITAL_KAMPUNG_LALI_GADGET_done.doc (137K)

Word count: 3753

Character count: 25529

**UPAYA PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN SEKTOR
PENDIDIKAN PASCA
COVID-19 (DETOKS DIGITAL KAMPUNG LALI
GADGET)**

Nabila Ayu Bakta ¹

Nur Magfirah Aesthetika ²

Abstract (bold)

Pandemic covid-19 merupakan wabah virus SARS-COV-2 yang menyebar dengan cepat melalui udara. Penyebaran Covid -19 sangat berdampak di dunia salah satunya sector Pendidikan. Penggunaan Gadget menjadi salah satu alternatif pembelajaran bagi sekolah di kala pandemic covid-19. Akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan banyak berdampak pada kehidupan sosial masyarakat dan dapat mengalihkan bentuk gaya hidup, pola pikir bahkan perilaku bahkan bisa dapat memberikan efek kecanduan gadget pada anak usia dini. dampak kecil dari penggunaan gadget yaitu menurunnya kualitas Pendidikan yang dapat menghambat pembangunan Pendidikan. Tujuan Penelitian ini adalah meningkatkan pembangunan berkelanjutan sector Pendidikan dengan mengurangi penggunaan gadget setelah pandemic covid - 19 dengan melakukan kegiatan yang mengedukasi di Kampung Lali gadget untuk mengenalkan berbagai macam budaya juga permainan tradisional yang masih dijaga. Jenis penelitian ini

¹ Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Bisnis, Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

22

menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara. Hasil dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana cara untuk meminimalisir pemakaian gadget dengan menekankan permainan yang bersifat edukasi dan dapat mendidik karakter. **Keywords:** pembangunan berkelanjutan, pendidikan, detoks digital

Introduction

13

Akhir tahun 2019 tepatnya pada bulan desember, dunia dihebohkan dengan sebuah kejadian yang membuat masyarakat resah yaitu pandemi Covid – 19. Pada awalnya virus ini diduga akibat dari paparan dari udara yang tercemar zat kimia. pandemi covid -19 sangat berdampak pada beberapa sektor, salah satunya sektor pendidikan.

23

Kementrian pendidikan dan kebudayaan menyatakan bahwa pembelajaran selama pandemi dilakukan dari rumah (work from home) sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring. tentunya dengan pembelajaran secara daring dapat menyebabkan ketergantungan terhadap penggunaan gadget permasalahan terkait Syndrome terhadap gadget banyak terjadi ketika pandemi covid 19 melanda hampir seluruh penjuru dunia. Hal tersebut dapat terjadi karena terdapat suatu keadaan dimana seseorang dilarang untuk melakukan aktivitas apapun diluar rumah. Sehingga seluruh aktivitas pendidikan, pekerja kantoran, pekerja lapangan, aktivitas ibadah hampir seluruhnya dilakukan dirumah atau secara online. dalam hal tersebut bisa saja dapat menyebabkan

30

17

terbatasnya pola berfikir dikarenakan terlalu sering menggunakan gadget.

Beberapa dampak negatif dari kecanduan bermain gadget antara lain pola tidur yang tidak teratur, berpotensi terjadinya gangguan penglihatan, terjadinya gangguan mental, menjadikan seseorang akhirnya merasa terkucilkan dalam pergaulan sosial, malas dalam melakukan kegiatan, dan yang lebih parah adalah menyebabkan emosi yang tidak stabil.

Tentu dari dampak negatif tersebut diperlukan tindakan pencegahan. Salah satunya ialah Detoks digital yang merupakan upaya seseorang untuk mengurangi penggunaan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Saat melakukan Detoks Digital seseorang dapat melakukan kegiatan lain yang jauh lebih bermanfaat.

Beberapa hal yang dapat dilakukan saat detoks digital adalah mengatur kembali pola hidup secara konsisten, menjauhkan diri dari ponsel, membuat jadwal rutin beberapa hari untuk hidup tanpa ponsel, mencari kesibukan tambahan sehingga tidak ada waktu untuk bermain ponsel dengan waktu yang terlalu lama, meninggalkan social media sementara waktu.

28 Detoks digital merupakan salah satu cara yang dinilai paling efektif dalam menghilangkan syndrome gadget. Detoks digital dinilai efektif karena metode yang dilakukan tidak terlalu membebani. Sehingga siapapun yang melakukannya akan merasa lebih santai. Menurut Pathak (Pathak, n.d.), "detoks digital dianggap sebagai kesempatan untuk mengurangi stres, meningkatkan fokus pada interaksi sosial dan dunia fisik. Manfaat yang didapat adalah meningkatnya perhatian terhadap

lingkungan sekitar, rendahnya rasa kecemasan, serta apresiasi terhadap lingkungan.”

Sidoarjo merupakan kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Timur yang memiliki berbagai keragaman kebudayaan, sebagai salah satu contoh tempat wisata kebudayaan yaitu kampung lali gadget yang dianggap sebagai sarana Pendidikan informal. Menurut (Adya Winata et al., 2021) “Pendidikan informal sendiri dapat dilakukan melalui pendidikan di lingkungan keluarga maupun di masyarakat.” Berdirinya kampung lali gadget sendiri dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dan membawa dampak yang cukup signifikan, baik negative maupun positif. Hal tersebut terlihat disaat pandemic covid -19 yang bisa dikatakan penggunaan media gadget menjadi sangat tinggi, yang mengakibatkan banyak dampak kurang baik dan minimnya bersosial. Kegiatan yang dilakukan di kampung lali gadget sendiri bisa menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan memegang peran yang penting dalam tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan beberapa konsep dalam Pendidikan berkelanjutan salah satunya yaitu konsep PuPB yang merupakan konsep multidisiplin dari perpektif sosial. Tercantum dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional tentang tujuan Pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan berkelanjutan merupakan sesuatu hal yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan juga pengetahuan seseorang untuk mengelola sumber daya yang dimiliki, namun jika tidak

dikelola maka akan kalah dengan adanya keterbiasaan terkait penggunaan gadget setelah pandemic covid 19.

Dalam hal ini pembangunan berkelanjutan juga sangat berdampak besar di sector Pendidikan, kesadaran terhadap keberlangsungan sosial dari dampak pandemic tersebut bisa saja merubah menjadi dampak yang lebih baik lagi. Pendidikan merupakan cara yang paling strategis dalam menanamkan dan menerapkan nilai pembangunan berkelanjutan.

Berkaitan dengan pelaksanaan Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan berskala kecil ini, menguapayakan untuk anak bangsa agar mengurangi gadget sehingga dapat mendorong terbentuknya perkembangan Pendidikan di wilayah kampung lali gadget, dengan metode yang dibagikan kampung lali gaded untuk membangun ide ide dan gagasan yang dikemas dalam literasi budaya. Hal tersebut bisa membentuk nilai nilai moral dan karakter bangsa melalui permainan tradisional yang terdapat unsur budaya yang harus dilestarikan. Dengan belajar di kampung lali gaded dapat meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berkomunikasi dengan teman dan melatih sportivitas. Hal tersebut tentunya dapat juga mengurangi penggunaan gaded yang berdampak kurang baik bagi kesehatan mental.

Pengenalan permainan tradisional ini dapat melatih motoric dari anak yang ketergantungan gadget,gadget sendiri bisa membatasi pola berfikir anak. secara tidak langsung jika pola berfikir anak terbatas maka dapat berpengaruh didunia Pendidikan yang dimana bisa menghilangkan rasa nasionalisme juga karakter anak untuk membangun bangsa. Dengan permainan tradisional ini akan mudah membentuk karakteristik Kembali setelah pandemic covid-19 dan membentuk karakter

anak dengan jiwa yang demokratis dan nasionalisme, dan juga membantu pemerintah dalam pemerataan Pendidikan berkelanjutan berskala kecil dan dapat menjadi factor memadai dalam melanjutkan pembangunan di Indonesia ini

Objective(s)

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam proses pembangunan berkelanjutan, terutama terkait sosial. Manusia menjadi bagian utama dalam investasi yang dibutuhkan dalam pembangunan berkelanjutan. Di Indonesia definisi pembangunan berkelanjutan terdapat pada aspek lingkungan hidup, sosial dan ekonomi ke dalam strategi pembangunan untuk menjamin keutuhan hidup.

Penelitian (Marshall et al., 2017) menyatakan bahwa Pendidikan dapat membentuk dorongan dari dalam setiap individu untuk melakukan perilaku pro lingkungan hidup. Dorongan dalam diri individu sendiri dapat membentuk karakter juga otinomi wakat yang baik bagi lingkungan sekitar. Pendidikan juga merupakan jalur investasi yang digunakan untuk menciptakan generasi bangsa dan melanjutkan perbaikan ekonomi secara individu, kelompok atau negara, sehingga Pendidikan merupakan pondasi terbesar bagi keberhasilan pembangunan berkelanjutan.

Pada dasarnya karakter demokratis dijadikan sebagai pijakandalam Pendidikan demokrasi. Menurut pendapat (Ahmad Dahlan et al., 2019) pada prinsipnya Pendidikan demokrasi merupakan suatu proses dimana siswa berpartisipasi secara bebas dan setara pengambilan keputusan dan dalam berbagai aktivitas yang memengaruhi kehidupan di lingkungan. Salah satu pembentukan karakter melalui pengenalan permainan tradisional.

Adanya penelitian ini merupakan salah satu cara agar mengetahui perkembangan pertumbuhan berkelanjutan berskala kecil yang ada di daerah tersebut, target dalam penelitian ini yaitu anak usia dini yang sudah kecanduan akan penggunaan gadget pasca covid-19, namun jika membahas tentang pertumbuhan berkelanjutan berskala besar tentunya butuh dukungan besar dari pemerintahan, oleh karena itu cara mengatasi hal tersebut agar bisa berkembang yaitu dengan memfokuskan pertumbuhan berkelanjutan di daerah kampung lali gadget sendiri.

Tujuan dari penelitian ini yaitu meminimalisir penggunaan gadget pada anak usia dini melalui detoks digital di kampung lali gadget guna meningkatkan pembangunan berkelanjutan berskala kecil di daerah kampung lali gadget. Untuk meningkatkan tercapainya kesadaran pembangunan berkelanjutan pasca covid-19 dengan diberlakukannya pembelajaran kebudayaan di kampung lali gadget. Salah satu program yang diberikan kampung lali gadget di dunia Pendidikan pun yaitu memberikan edukasi secara motoric dan dapat mudah memperkuat budaya yang masih diberlakukannya. Dengan demikian detoks digital melalui kampung lali gadget dapat membentuk karakter yang berjiwa sosial dan kreative.

Review of literature

Pendidikan di saat Covid-19

Covid – 19 adalah penyakit yang harus diwaspadai karena sangat cepat dalam penularannya dan belum ada terapi definitif dalam pengobatannya (Awiyan & Mansur, 2021). Menurut undang undang republic Indonesia nomor 20 tahun 2003

3rd International Conference on Humanities and Social Sciences

tentang system Pendidikan nasional menjelaskan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Transformasi digital merupakan bidang peluang sekaligus tantangan dalam dunia Pendidikan. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat membuat transformasi digital memasuki ranah yang berbeda".

Namun penggunaan gadget untuk pembelajaran bisa juga dikatakan kurang efektif, dikarenakan kurangnya interaksi secara langsung akan menyebabkan susahny dalam menjalani pembelajaran. Tak hanya itu beberapa system aplikasi juga digunakan dalam pembelajaran online. Factor lain juga sebagaimana tidak semua orang tua bisa menggunakan gadget , hal tersebut menjadi acuan bahwa kurangnya efektifitas pembelajaran secara daring.

Pembangunan berkelanjutan

Pembangunan berkelanjutan secara dinamis diartikan secara sederhana sebagai upaya yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan memanfaatkan keterbatasan sumber daya yang ada. Pembangunan berkelanjutan merupakan salah satu tahap pembangunan jangka Panjang yang kompleks dan melibatkan berbagai disiplin ilmu (Ahmad Dahlan et al., 2019). Pemerintah Indonesia menetapkan undang-undang no 59 Tahun 2017 tentang pelaksanaan pencapaian pembangunan berkelanjutan. Untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambunga, melanjutkan keberlangsungan hidup sosial dan masyarakat

3rd International Conference on Humanities and Social Sciences

5

serta pembangunan yang inklusif dan terlaksananya tata Kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas kehidupan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Kesadaran manusia terhadap pentingnya keberlangsungan manusia dan alam semesta ditandai dengan diselenggarakannya konferensi perserikatan bangsa bangsa (PBB) tentang lingkungan hidup manusia (the human environment) di Stockholm, swedia pada tahun 1973. Konferensi ini menjadi tonggak penggerak bagi manusia untuk memfokuskan perhatian pada masalah lingkungan (diteliti oleh pusat penelitian kebijakan 2012)

Berdasarkan penelitian jurnal yang dilakukan oleh (Priyanto, 2013) yang berjudul "Pendidikan berperspektif lingkungan menuju pembangunan berkelanjutan" penelitian tersebut memiliki tujuan mengetahui bagaimana Pendidikan sebagai bentuk pembangunan berkelanjutan. namun penghambat dari proses tersebut adalah kepedulian sosial itu sendiri yang sedikit memudar.

Detoks Digital gadget

Detoks digital berdiri dalam tradisi resistensi media dan teknologi dan menyerupai reaksi terhadap telepon (kline, 2003). Bioskop (Grievesson, 2004), televisi (kremar, 2009) dan teknologi komunikasi lainnya. Detoks digital adalah fenomena yang berkembang dan berfungsi sebagai reaksi terhadap kelebihan informasi yang datang dari media dan perangkat terhubung seperti gadget yang terus menerus akan terhubung ke dunia digital.

Berdasarkan penelitian jurnal oleh Departement Of Nursing Bandung Poltekkes Ministry of Health Bandung yang berjudul

"kecanduan gadget Pada remaja pasca pembelajaran daring di masa pandemic covid – 19, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kategori penggunaan gadget pada remaja pasca pembelajaran daring di masa pandemic covid – 19 dan memahami upaya pencegahan dan pengendalian diri dalam menggunakan gadget, penelitian ini berpacu pada metode kualitatif dengan mengumpulkan data beberapa remaja pengguna aktif gadget.

Berdasarkan jurnal penelitian oleh Elok Kinanti, Akhmad Qomaru Zaman, Bernadetta Budi Lestari yang berjudul "penanaman nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional pemuda kampung lali gadget didesa pagarngumbuk sidoarjo" pada tahun 2023 yang bertujuan untuk mendeskripsikan, dan menganalisis faktor penghambat dan menganalisis solusi untuk mengatasi hambatan pada proses pembangunan Pendidikan karakter, Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Methods

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara berdasarkan data yang ada di kampung lali gadget desa pagarngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Sidoarjo. Data yang digunakan ini menggunakan dua jenis data antara lain data primer yang diambil dari wawancara dengan pengelola dan data sekunder yaitu pembumpulan jurnal, buku terkait pembangunan berkelanjutan disektor Pendidikan. Teknik analisis data menggunakan Teknik penyajian data. Serta dilakukannya observasi dengan mengamati cara kampung lali

gadget dalam mengatasi anak usia dini yang kecanduan akan gadget

Observasi

menurut (Priyanto, 2013) observasi merupakan "pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Menurut Sugiyono (2014:145) "observasi merupakan suatu proses yang kompleks dan tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Maka dari itu observasi merupakan proses pengumpulan data dengan pencatatan dan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung dalam objek penelitian. dengan metode pengumpulan data akan didapat informasi secara objektif dengan melihat objek yang diamati secara langsung dengan fakta yang ada dalam pengumpulan data ini. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati bagaimana proses edukasi yang dilakukan di kampung lali gadget dengan melihat bagaimana proses dari para pengelola kampung lali gadget menggiring anak untuk pembelajaran berbasis bermain, namun tidak lupa dengan pengamatan respon dari anak-anak jika bermain dengan sedikit pembelajaran berbasis pembentukan karakter. tidak lupa juga observasi disini digunakan untuk mengukur bagaimana keberhasilan kampung lali gadget dalam menangani anak usia dini yang kecanduan akan bermain gadget. Dari observasi ini bisa

dilihat bahwa anak akan lebih mudah mempelajari suatu permasalahan jika di edukasi dengan step yang memungkinkan dan tidak membuat tersudut.

Wawancara

Menurut (Priyanto, 2013) ¹⁶ interview atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara oenyelidik dengan subyek atau responden. Bisa diartikan ³³ metode wawancara ini merupakan metode dengan cara bertukar informasi dan ide ¹ melalui tanya jawab dengan topik yang sudah ditentukan sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Teknik wawancara tau interview merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mengadakan wawancara secara langsung dengan informen. Dengan melakukan pengumpulan data dengan wawancara peneliti harus bisa mencairkan suasana sebelum proses wawancara dilakukan, karena dengan begitu apa yang dikeluarkan oleh narasumber akan lebih factual, Dari wawancara yang sudah dilakukan dengan beberapa pihak kampung lali gadget , peneliti mendapatkan data yang bisa dikatakan cukup membantu dalam penyelesaian permasalahan ini.

Results

Kampung lali gadged

Kampung Lali Gadged merupakan tempat pemberdayaan masyarakat yang berada di Desa Pagarngumbuk, Dusun Bendet, Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Kampung lali gadged ini dibentuk untuk mengimbangi para pemuda agar bisa bermain dan juga belajar permainan tradisional. Kampung

lali gaded sendiri mengajarkan bagaimana ragam permainan tradisional yang dapat membentuk karakter melalui permainan tradisional. Dalam pelaksanaannya, kampung lali gaded memiliki beberapa program seperti KLG on season, KLG Roadshow, pendampingan belajar, proyek berkelompok. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari pengelola Kampung lali gaded.

Kegiatan yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter yaitu memberikan permainan tanpa alat, permainan bahan alam dan permainan kelompok. Hal tersebut membuat anak berfikir keras bagaimana jika permainan tetap dilakukan tapi tidak menggunakan alat.

Peran pemuda Kampung lali gaded sendiri merupakan sikap cinta akan perkembangan tanah air yang ditandai dengan kegiatan KLG on season dimana kegiatan ini merupakan kegiatan edukasi berskala besar. Dari sini tampak Pendidikan merupakan hal yang dapat merubah pembangunan di Indonesia melalui karakter yang demokrasi. "KLG season ini bisa dari berbagai kalangan mbak, jadi sangat banyak ditunggu. Biasanya peserta hingga mencapai 100-200 orang, namun beberapa waktu covid – 19 kemarin program KLG seasons sempat vakum, untuk sekarang masih memutar strategi lagi agar KLG season Kembali melakukan program edukasi lagi." (wawancara, 11 mei 2023). Dampak dari pandemic covid-19 sendiri sangat berpengaruh terhadap proses pembangunan sector Pendidikan, dikarenakan dari dampak tersebut banyak orang jadi ketergantungan akan gadget dan kesenjangan sosial "untuk sekarang sedikit ada kendala setelah pasca pandemic ini, butuh ketelatenan yang sangat baik mbak, karena kita harus mendetoks ulang lagi dari sisi pembangunan

karakter. Bahkan tak banyak dari mereka masih bermain gadget, nah itu kita harus mencari cara lain agar ketergantungan itu lebih dimanfaatkan dengan permainan tradisional juga pembelajaran terkait budaya yang masih ada” (wawancara 12 mei 2023).

Dalam wawancara dengan pendiri kampung lali gadget ini mengatakan bahwa proses pembangunan berkelanjutan melalui program di kampung lali gadget masih bisa dikatakan belum luas , dikarenakan factor dari sumber daya yang terbatas itu mengakibatkan para pengelola kampung lali gadget sedikit tidak percaya diri jika dilakukan dengan skala yang besar, “ jika membahas pembangunan berkelanjutan ini saya masih takut mbak, dikarenakan saya masih mengupayakan hal – hal kecil yang mungkin bisa sedikit membantu perubahan bangsa, meskipun dengan proses yang sangat lama “ (wawancara 12 mei 2023).

1. Penanaman nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, program detoks digital di kampung lali gadget sudah bisa dikatakan berhasil untuk menghilangkan dampak negative penggunaan gadget yang berlebihan dikarenakan mereka lebih banyak pilihan untuk melakukan kegiatan selain bermain gadget. Hal tersebut dapat membangun karakter bangsa yang berjiwa sosial dan kreatif. Informasi tersebut didapatkan dari wawancara dengan pengelola kampung lali gadget. Hal ini bisa dilihat keantusiasan anak disaat diajak bermain, mampu menjalin Kerjasama tim, dan dapat diajak berdiskusi terkait

pemecahan masalah. "program pendidikannya dapet banget kak disini, kita bisa belajar sambil bermain yang dimana kita tidak akan bosan dengan cara belajar seperti itu, apalagi disini bisa diajarkan pembuatan udengn yang bisa melatih ketelatenan, pola berfikir kita juga dalam memahami sesuatu. Mungkin aku salah satu orang yang gabanyak tau tentang permainan tradisional, disini aku bisa enjoy banget tanpa gadget karena banyak banget pilihan permainan yang bisa saya lakukan" (wawancara 12 Mei 2023).

2. Factor Penghambat pembangunan berkelanjutan sector Pendidikan pasca Covid- 19.

pasca diberlakukannya aturan work from home tentunya akan mengganggu aktivitas dan sangat terbatas. Salah satunya pembelajaran. Pembelajaran dengan memakai gadget atau aplikasi memiliki dampak negative maupun positif. Salah satu dampak negative yaitu kecanduan dikala pasca covid-19 dimana anak akan bergantung penuh dengan game online sehingga mereka akan memiliki pola pikir yang tidak luas. Berdasarkan hasil wawancara dengan pak irfandi selaku pengelola kampung lali gadget, factor penghambat pembangunan nilai karakter ini karena terlalu banyak penggunaan gadget sehingga nilai karakter demokratis anak akan berkurang. Oleh karena itu pembangunan melalui system bermain dan belajar di kampung lali gadget dapat merubah sedikit demi sedikit perilaku sosial yang berkurang.

3. Solusi untuk mengatasi hambatan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional.

berdasarkan hasil wawancara , kampung lali gadget terus berupaya memberikan solusi dalam mengatasi hambatan dalam membentuk karakter demokratis. Mensosialisasikan kegiatan kampung lali gadget di media informasi merupakan cara yang paling ampuh dalam membangun sebuah karakter. Selain itu bagi para pengelola kampung gadget sendiri menekankan bahwa peran orang tua juga penting untuk mencapai tujuan itu. Sosialisasi luar kota juga menjadi alternatif bagi para pengelola kampung lali gadget. Hal ini dapat memberikan motivasi dan juga pengetahuan bagi orang tua yang bisa diajak bersinergi dalam pembangunan Pendidikan dengan menanamkan nilai manfaat dan sosial itu sendiri.

Kampung lali gadget sendiri memiliki program yang baik, namun kampung lali gadget sendiri masih mengembangkan program ini agar bisa dikatakan salah satu factor proses pembangunan berkelanjutan. Dikarenakan hal yang dilakukan masih dalam lingkup kecil dimana berfokus dahulu di beberapa area kampung lali gadget.

Discussion

pembangunan berkelanjutan merupakan sesuatu hal penting dalam perkembangan untuk dimasa kedepan tentunya akan dibutuhkan generasi bangsa dengan jiwa sosial dan demokratis yang dapat menguasai dan mengikuti perkembangan zaman, dari lembaga pendidikan dan

masyarakat perlu memberikan perhatian khusus terhadap fenomena kecanduan gadget pasca covid-19.

pembangunan berkelanjutan ini juga bisa membantu perkembangan suatu negara dalam meningkatkan ekonomi negara, namun bagaimana jika sumber daya manusia sendiri masih belum memadai. dalam pembangunan berkelanjutan tidak hanya fokus pada UMKM saja, melainkan sektor pendidikan juga bisa dikatakan salah satu wujud dari pembangunan berkelanjutan. beberapa masalah mungkin terjadi ketika pandemi covid 19 yang dimana banyak orang terutama anak usia dini ketergantungan akan gadget, namun masih belum ditemukan bagaimana cara yang ampuh untuk menghilangkan kebiasaan itu.

apalagi di dunia pendidikan sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan gadget, yang dimana dari pagi sampai waktu yang tidak ditentukan akan selalu menggunakan gadget untuk pelaksanaan pembelajaran. dalam penelitian ini detoks digital sangat diperlukan untuk menghilangkan kebiasaan yang bisa berdampak buruk bagi pikiran anak usia dini.

dalam sebagai langkah antisipasi dapat ditawarkan program pembelajaran di kampung lali gadget guna menyalurkan kreativitas dan bersosial secara positif bukan hanya kesenangan saja. salah satu pendampingan di kampung lali gadget ini juga merupakan dampak yang baik bagi. dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa detoks digital melalui permainan tradisional di kampung lali gadget dapat menumbuhkan sikap demokratis dan kreatif. treatment yang digunakan juga bisa dikatakan berhasil untuk memengaruhi

pengurangan penggunaan gadget. Dengan begitu pertumbuhan Pendidikan yang sehat dapat dilakukan secara bertahap. Kurangnya penggunaan gadget sendiri bisa menjadi factor berkembangnya pembangunan sector Pendidikan dikarenakan akan banyak jiwa jiwa soaial yang baik. Gadget juga menjadi salah satu factor penghambat pembentukan karakter.

Tentunya program detoks digital seperti yang ada di kampung lali gadget ini belum bisa sepenuhnya dijadikan acuan untuk pembangunan berkelanjutan , dikarenakan yang dilakukan ini masih berskala kecil di lingkup sidoarjo saja. Namun program seperti ini jika dikembangkan lagi oleh pemerintah akan lebih baik lagi. Karena program seperti inilah yang dibutuhkan untuk membangun bangsa yang berperan penting dalam pembangunan berkelanjutan. Namun butuh dukungan sumber daya yang memadai juga dari pihak pemerintahan maupun kemampuan yang lebih jauh lagi bagi kampung lali gadget.

Recommendation

Berdasarkan kesimpulan diatas bisa dikatakan bahwa saran yang bisa diberikan yaitu diharapkan bagi kampung lali gadget sendiri dapat terus memberikan edukasi berbasis bpendidikan melalui bermain dan belajar agar dapat mudah membangun karakter bangsa untuk kemajuan pembangunan Pendidikan dan juga bersosial. Penulis juga memberikan saran agar membatasi penggunaan gadget secara berlebihan karena hal tersebut dapat menjadikan generasi bangsa memiliki pola berfikir yang rendah serta status sosial yang rendah.

Diharapkan juga bagi pemerintah melihat bagaimana program yang sangat baik ini bisa dikembangkan lagi dengan skala besar, karena dengan program seperti ini tentunya mendukung banyak hal untuk pembangunan berkelanjutan ydan dapat membantu berkembangnya negara indonesia. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan lebih jauh lagi akan perkembangan yang ada di kedepannya, juga diharapkan ada kemajuan dari penelitian sebelumnya. Diharapkan juga bagi pembaca tidak hanya sekedar membaca tapi juga memberikan masukan bagi penelitian ini , juga memahami betapa pentingnya menanamkan nilai nilai yang sudah dipahami.

References

Adya Winata, K., Yuliati Zaqiah¹⁰, Sangga Buana, U., & Sunan Gunung Djati Bandung⁹ U. (2021). *KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI*. 4(1), 1–6. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation>

Ahmad Dahlan, J. K., Tangerang Selatan, C.-C., Prihatmojo, A., Mulia Agustin, I., Ernawati, D., Indriyani, D., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univer¹¹sitas Muhammadiyah Kotabumi Lampung Utara, P. (2019). *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI ABAD 21*.

⁸Awiyane, W. T., & Mansur, S. (2021). Framing Analysis: Corona Virus News on Kompas. Com. *MICOSS 2020: Proceedings of the 1st*
⁶https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=bUMyEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA155&dq=analisis+framing+robert+n+ment&ots=VfRjzqlQwQ&sig=Arzvfc4f00M6Iv_AG6E2JZahMZU

3rd International Conference on Humanities and Social Sciences

Marshall, G. R., Hine, D. W., East, M. J., Thiel, A., Garrick, D., & Blomquist, B. (2017). *CAN COMMUNITY-BASED GOVERNANCE STRENGTHEN CITIZENSHIP IN SUPPORT OF CLIMATE CHANGE ADAPTATION? TESTING INSIGHTS FROM SELF-DETERMINATION THEORY*.
<https://doi.org/10.1016/j.envirosoci.2017.02.010>

Pathak, D. (n.d.). *Digital Detox in India*. www.raijmr.com

Priyanto, Y. D. Ms. F. Z. (2013). *Environmental Perspective Education Towards Sustainable Development*. 16(1).

Adya Winata, K., Yuliati Zaqiah¹⁹, Sangga Buana, U., & Sunan Gunung Djati Bandung⁹ U. (2021). *KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI*. 4(1), 1–6. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation>

Ahmad Dahlan, J. K., Tangerang Selatan, C.-C., Prihatmojo, A., Mulia Agustin, I., Ernawati, D., Indriyani, D., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Kotabumi Lampung Utara, P. (2019). *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI ABAD 21*.

⁸ Awiyane, W. T., & Mansur, S. (2021). Framing Analysis: Corona Virus News on Kompas. Com. *MICOSS 2020: Proceedings of the 1st ...*
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=bUMyEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA155&dq=analisis+framing+robert+n+ment&ots=VfRjzqlQwQ&sig=Arzvfc4f00M6Iv_AG6E2JZahMZU

Marshall, G. R., Hine, D. W., East, M. J., Thiel, A., Garrick, D., & Blomquist, B. (2017). *CAN COMMUNITY-BASED GOVERNANCE STRENGTHEN CITIZENSHIP IN SUPPORT OF CLIMATE CHANGE ADAPTATION? TESTING INSIGHTS*

3rd International Conference on Humanities and Social Sciences

¹⁴
FROM SELF-DETERMINATION THEORY.

<https://doi.org/10.1016/j.environsci.2017.02.010>

Pathak, D. (n.d.). *Digital Detox in India*. www.raijmr.com

Priyanto, Y. D. Ms. F. Z. (2013). *Environmental Perspective Education Towards Sustainable Development*. 16(1).

มหาวิทยาลัยบูรพา

NABILA

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	anyflip.com Internet Source	1%
2	journal.pandawan.id Internet Source	1%
3	www.lppm.itn.ac.id Internet Source	1%
4	Muliati P, Hasan Basri, Hasbullah Hasbullah, Jamaluddin M. "Strategi Pengelolaan Administrasi Sekolah dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di SD Inpres 12/79 TA Kabupaten Bone", JURNAL MAPPESONA, 2023 Publication	1%
5	uclg-aspac.org Internet Source	1%
6	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.ubhara.ac.id Internet Source	1%
8	journal.umy.ac.id Internet Source	

1%

9 jurnal.uhnp.ac.id Internet Source <1%

10 ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source <1%

11 pakar.pkm.unp.ac.id Internet Source <1%

12 Dewi Muliasari. "Pengaruh Kegiatan English Fun Club dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Inggris Mahasiswa STIE AAS Surakarta", Jurnal Kependidikan, 2020
Publication <1%

13 repo.stkipgri-bkl.ac.id Internet Source <1%

14 jyx.jyu.fi Internet Source <1%

15 permataft-uh.org Internet Source <1%

16 repo.isi-dps.ac.id Internet Source <1%

17 cdn.ar-raniry.ac.id Internet Source <1%

proceedings.upi.edu

18

Internet Source

<1 %

19

Ismail Ismail, Sugeng Sukoco, Syafaruddin Syafaruddin, Makmur Syukri. "The Implementation of Curriculum Policies in State Islamic Madrasahs", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2022

Publication

<1 %

20

jims.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

21

jurnal.utu.ac.id

Internet Source

<1 %

22

repository.untag-sby.ac.id

Internet Source

<1 %

23

Hasna Rafifah, Fadyah Nurhayati, Lisnawati Ruhaena. "Psikoedukasi Terhadap Guru SMP Insan Cendekia tentang Pengelolaan Stress", *Abdi Psikonomi*, 2021

Publication

<1 %

24

aosis.co.za

Internet Source

<1 %

25

ejournal.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

26

repository.umj.ac.id

Internet Source

<1 %

27	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
28	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
29	ojs.amikom.ac.id Internet Source	<1 %
30	www.antaranews.com Internet Source	<1 %
31	Farichatun Nisa'. "MANAJEMEN PENANGGULANGAN BENCANA BANJIR, PUTING BELIUNG, DAN TANAH LONGSOR DI KABUPATEN JOMBANG", JKMP (Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik), 2014 Publication	<1 %
32	beritasatamedia.cld.bz Internet Source	<1 %
33	de.scribd.com Internet Source	<1 %
34	melinmelinda49.blogspot.co.id Internet Source	<1 %
35	posbali.co.id Internet Source	<1 %
36	www.kompas.com Internet Source	<1 %

37 Masfufah Rusli. "BIBLIOBATTLE SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN MINAT DAN KETERAMPILAN SISWA DALAM MERESENSI BUKU DI MASA PANDEMI COVID-19", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021
Publication

<1%

38 repository.unika.ac.id
Internet Source

<1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off