

PENDAMPINGAN PENGGUNAAN GAWAI DALAM MEMBENTUK PERILAKU SOSIAL ANAK DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA JAMBI

Uswatun Hasanah¹, Martin Kustati², Rezki Amelia³, Muhammad Zalnur⁴,
M. Hasbi Ash Shiddiqi⁵

¹Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

^{2,3,4}Universitas Islam Negeri Imam Bonjol, Padang, Indonesia

⁵Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi

Email: *uswatunhasanahu002@gmail.com

Abstrak

Pendampingan Penggunaan gawai dalam membentuk perilaku sosial pada era digitalisasi sangat penting terutama dalam membentuk kepribadian anak. Pendampingan penggunaan gawai bertujuan untuk membentuk perilaku sosial anak di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi. Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi ini terdapat permasalahan penggunaan gawai yang tidak terkontrol menyebabkan peserta didik tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas, seringkali peserta didik tidur ketika pembelajaran sedang berlangsung, pribadi peserta didik yang tertutup, suka menyendiri, pudarnya kreativitas, dan ketika berbicara dengan guru sering dijumpai peserta didik menggunakan bahasa gaul bahkan berlaku tidak sopan. Pendekatan pengabdian yang digunakan adalah Service Learning dengan ceramah, wawancara dan pendampingan secara langsung yang di jadwalkan secara teratur dan terstruktur. Hasil pendampingan penggunaan gawai di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi memberikan dampak positif dimana peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas, peserta didik sudah jarang tidur ketika pembelajaran sedang berlangsung, pribadi peserta didik bisa lebih terbuka, kurangnya peserta didik yang suka menyendiri, kreativitas mulai terbangun dan terbentuk, dan ketika berbicara dengan guru sudah dapat berlaku sopan.

Kata Kunci: *Pendampingan, Penggunaan Gawai, Perilaku Sosial, Pendekatan Service Learning*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke 21 menuntut terjadi transformasi digitalisasi. Dimana dalam proses pembelajaran, peserta didik belajar dengan memanfaatkan teknologi baik itu di kelas dan di luar kelas. Paradigma ini juga berimplikasi dimana peserta didik diminta untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kerjasama, pemecahan masalah, dan komunikasi (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021). Kemampuan berpikir kritis dan menilai informasi baru sangat penting di sini (Nuryanti et al., 2018). Kemampuan memecahkan suatu masalah dengan memunculkan pendekatan, strategi, ide, atau pemikiran baru merupakan contoh berpikir kreatif (Putri & Alberida, 2022). Keterampilan kerja sama merupakan suatu kegiatan dalam kelompok yang didalamnya terdapat perbedaan pendapat dan melalui kegiatan suatu kegiatan maka dapat menyatukan pendapat dari beberapa anggota (Lestari et al., 2023). Keterampilan pemecahan masalah memungkinkan orang untuk melewati tantangan yang mereka hadapi saat mengajar dan belajar. Sementara itu, perkembangan interaksi sosial antara siswa dan guru menyoroti peran sentral komunikasi dalam mengarahkan pendidikan siswa ke arah yang benar (Pratiwi et al., 2022).

Adopsi teknologi hanyalah salah satu komponen transformasi digitalisasi yang berdampak pada sumber daya manusia, proses, strategi, dan struktur organisasi (Puja Ainun et

al., 2022). Dampak dari transformasi digitalisasi peserta didik kebanyakan menghabiskan waktu untuk menggunakan gawai, seperti smartphone, iPad, tablet dan computer. Penggunaan gawai terhadap peserta didik banyak memberikan dampak negatif dari pada positifnya. Adapun dampak negatif yang sering dikeluhkan oleh guru, yaitu perilaku sosial peserta didik sering mengganggu dalam proses pembelajaran. Ada beberapa peserta didik suka berjalan-jalan keliling kelas sambil melempari kawan sekelasnya dengan kertas, mencubit, berteriak, dan ketika belajar meletakkan kepala di meja. Kecanduan perangkat siswa mempunyai banyak konsekuensi yang tidak diinginkan, termasuk ketegangan mata dan kelelahan yang dapat memperlambat perkembangan kognitif anak. Penglihatan anak-anak dapat memburuk karena faktor-faktor seperti waktu menatap layar yang berlebihan, postur tubuh yang tidak tepat saat menggunakan perangkat, dan pencahayaan yang tidak memadai (Pertiwi et al., 2018).

Selain itu, teknologi memberikan banyak manfaat bagi mereka yang menggunakannya. Berita online menyediakan sumber informasi bagi pengguna perangkat, dan perangkat juga memfasilitasi komunikasi dua arah. Selain itu, berpotensi memperluas wawasan masyarakat, menjadikan informasi lebih mudah diakses, dan memacu pengembangan perangkat pendidikan inovatif yang sangat bagus untuk mendongkrak nilai siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian (Muhaiminah Akib et al., 2021; Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Selain itu dampak positif akibat penggunaan gawai dapat memudahkan siswa untuk berkomunikasi jarak jauh antara individu maupun kelompok serta dapat dimanfaatkan untuk belajar bersama maupun berdiskusi. Selain itu dampak positif akibat penggunaan gawai juga dapat memperluas pertemanan dan menambah rasa percaya diri pada siswa. Berdasarkan penelitian (Anugrah, 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan gawai berdampak positif bagi siswa yaitu dapat memudahkan siswa untuk memperoleh informasi dan meningkatkan kreativitas yang dimiliki.

Siswa perlu diajari perilaku sosial yang pantas. Menurut Hurlock, perilaku sosial adalah tindakan-tindakan lahir dan batin seorang individu yang dilakukan sebagai respons terhadap, dan sesuai dengan, harapan-harapan kelompok sosialnya. Tata krama yang baik, rasa hormat, dan kasih sayang terhadap satu sama lain merupakan landasan tata krama dalam pergaulan antarmanusia. Kesopanan, sebagaimana didefinisikan oleh Sukirman (2017), berarti menunjukkan kepedulian terhadap emosi orang lain melalui perkataan dan tindakan. Keterampilan mengetahui di mana harus menempatkan diri agar tidak merugikan orang lain. Anak-anak yang sibuk dengan teknologi seharusnya fokus pada bagaimana berinteraksi secara sopan dengan orang lain. Apa yang mereka amati dan internalisasikan dapat membentuk kebiasaan dan cara berperilaku mereka. Pengguna dapat menikmati permainan mereka di mana saja, baik saat berisik maupun damai. Keterampilan sosial anak yang buruk dan sikap acuh terhadap orang lain dan lingkungan sekitar adalah dua contohnya. Mereka tidak menyadari dunia di sekitar mereka karena sibuk dengan gadget elektronik mereka (Saniyyah et al., 2021).

Madrasah Aliyah Negeri 2 merupakan salah satu sekolah terfavorit di Jambi yang terletak di jalan Adityawarman, Kelurahan TheHok, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi. Peserta didik di kelas X, XI dan XII di bagi menjadi 12 kelas yang tiap kelasnya berisi, 5 kelas MIA, 4 kelas IIS, dan 3 kelas IIK, fasilitas yang memadai, tenaga pendidik yang berkompeten, dan unggul dalam berbagai bidang. Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi di pilih sebagai tempat untuk dilakukannya pendampingan karena di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi ada beberapa pembelajaran tertentu yang peserta didiknya di haruskan membawa gawai untuk keperluan pembelajaran dan penggunaan gawai yang terlalu bebas di luar sekolah banyak membawa dampak negatif ketika peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan analisis situasi di Madrasah Aliyah Negeri 2, terdapat beberapa permasalahan pada pendampingan ini ada beberapa pembelajaran tertentu yang peserta didiknya di haruskan membawa gawai untuk keperluan pembelajaran namun beberapa peserta didik diam-diam membuka aplikasi lain seperti sosial media dan games yang membuat peserta didik tidak fokus dan penggunaan gawai yang terlalu bebas di luar sekolah membawa dampak negatif ketika

peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas seperti seringnya peserta didik tidur ketika pembelajaran sedang berlangsung, pribadi peserta didik yang tertutup, suka menyendiri, pudarnya kreativitas, dan ketika berbicara dengan guru sering dijumpai peserta didik menggunakan bahasa gaul bahkan berlaku tidak sopan. Disamping itu peserta didik juga mempunyai keunggulan dalam berbagai bidang baik itu di sekolah maupun di luar sekolah, seperti ekstrakurikuler yang menjuarai baik dalam lingkungan sekolah dan luar sekolah, mengikuti Mtk, Olimpiade dan sebagainya.

Dari kelebihan atau dampak penggunaan gawai, maka perlu adanya pendampingan penggunaan gawai untuk membentuk perilaku sosial peserta didik khususnya di kelas X IIK agar mengetahui dampak penggunaan gawai terhadap perilaku sosial peserta didik, dapat membatasi dari penggunaan gawai yang tidak terbatas di luar sekolah dan mengatasi dampak penggunaan gawai terhadap perilaku sosial peserta didik.

Dari permasalahan di atas, maka pendamping menggunakan pendekatan *Service Learning* dengan ceramah, wawancara dan pendampingan secara langsung yang di jadwalkan secara teratur dan terstruktur. Metode *Service Learning* dipilih sebagai salah satu metode dalam pendampingan ini disebabkan dengan *Service Learning* dianggap mampu memberikan perubahan sikap peserta didik serta bermakna di masyarakat (Wahyuni et al., 2020).

Beberapa pengabdian sebelumnya terkait pendampingan penggunaan gawai dalam membentuk perilaku sosial anak telah banyak dilakukan diberbagai tempat. Pengabdian yang di lakukan oleh (Cipta Apsari et al., 2023; Haryanti & Pd, 2019; Ramadhani, 2022) menunjukkan bahwa Tingkat penggunaan perangkat yang tinggi terjadi setiap hari, rata-rata antara 3-6 jam. *YouTube*, *TikTok*, dan video game sering diakses oleh anak-anak. Manfaat dari penggunaan ini sangat banyak, termasuk mengajari anak-anak cara berkomunikasi dengan lebih efektif dan melatih imajinasi mereka. Hal ini juga menimbulkan dampak buruk, seperti anak sulit tidur dan fokus di sekolah, serta mata anak menjadi lebih cepat lelah. Meskipun mempertahankan perilaku sosial yang positif seperti sopan santun, suka menolong, dan menghormati orang lain, anak-anak saat ini kurang cerdas secara emosional dan empati dibandingkan generasi sebelumnya.

Kemudian pengabdian yang di lakukan oleh (Hengki Primayana et al., 2020; Istiana Makarau, 2022; Putri Arliana & Mauria Veronika Roesminingsih, 2021) sebagian besar ayah harus bekerja di luar rumah, para ibu lebih cocok untuk membimbing anak-anak yang paham digital karena ketersediaan mereka yang lebih besar. Peran orang tua diperkuat oleh kesadaran mereka akan dampak penggunaan teknologi terhadap anak-anak mereka. Sedangkan kurangnya pengetahuan dan rendahnya pendidikan ibu, serta lemahnya pola asuh orang tua yang cenderung menuruti kemauan anak, menjadi contoh faktor-faktor yang menghambat tumbuh kembang anak. Mengetahui pro dan kontra penggunaan teknologi dapat membantu orang tua membuat keputusan yang lebih baik tentang cara membesarkan anak mereka.

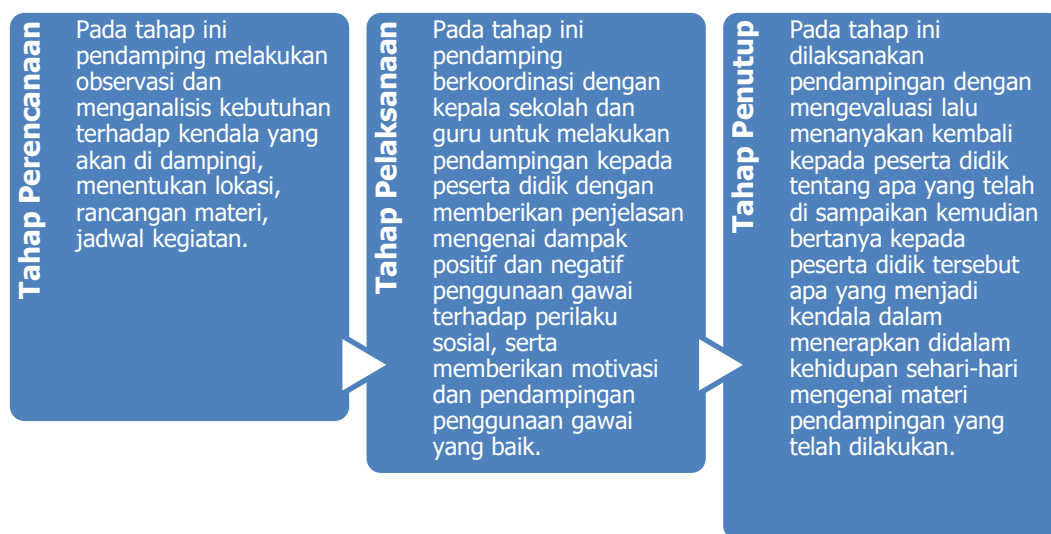
Pentingnya dilakukan pendampingan penggunaan gawai ini dalam membentuk perilaku sosial anak agar dapat terhindar dari berbagai dampak negatif. Tujuan dari pengabdian ini adalah (1) agar peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi dapat terhindar dari dampak negatif penggunaan gawai berlebihan, (2) memberikan pendampingan kepada peserta didik Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi untuk membentuk perilaku sosial peserta didik Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi. Karena dalam penggunaan gawai perilaku sosial anak banyak yang cenderung kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, malas, dan sering sekali berlaku tidak sopan (Adinda et al., 2021). Dengan itu pendampingan penggunaan gawai terhadap perilaku sosial anak sangat penting dilakukan.

2. METODE

Pendekatan pengabdian yang digunakan adalah *Service Learning* dengan ceramah, wawancara dan pendampingan secara langsung yang di jadwalkan secara teratur dan

terstruktur, Sesuai dengan tulisan Robert Sigman tentang *ServiceLearning Tree Principles* tahun 1979 yang berdampak pada perkembangan pedagogi, *Service Learning* dipilih sebagai salah satu metode dalam pendampingan ini karena dianggap mampu memberikan perubahan sikap siswa dengan menekankan pada aspek perasaan. Selain itu, banyak orang yang menganggap *Service Learning* sebagai salah satu bentuk bakti sosial. Dengan demikian, *Service Learning* tidak hanya merupakan strategi pedagogi, tetapi juga merupakan strategi pelayanan sosial, yang digunakan untuk penyelesaian masalah masyarakat secara langsung (Walukow & Prijanto, 2021).

Pendampingan ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi yang diikuti oleh 10 orang peserta didik secara bertahap yang dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan, yang di mulai dari tanggal 18-30 juli 2022, kegiatan ini dilakukan di masjid Madrasah dan dilakukan setelah shalat dzuhur. Kemudian dari segi proses, kegiatan dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pemecahan Masalah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat pendampingan ini, pendamping terlebih dahulu memperkenalkan diri kepada peserta didik kelas mengenai pendampingan penggunaan gawai dan menjelaskan Penggunaan Gawai Dalam membentuk Perilaku Sosial anak. Kemudian menyampaikan materi pendampingan mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gawai, menjelaskan mengenai perilaku sosial dan mempraktikkan respon peserta didik dalam pendampingan.

Berikut merupakan hasil pretest dan post test yang telah dilakukan kepada peneliti terkait perilaku penggunaan gawai pada Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi dengan analisis untuk mengetahui berbandingan dan pengaruh penggunaan service learning menggunakan program SPSS:

Tabel 1 Hasil Analisis Pre-Post Test Penggunaan Gawai

			Kelompok		Total	<i>P value</i>
			Pre	Post		
Hasil Perilaku	Cukup	n	4	0	4	0,048
		%	100.0%	0.0%	100.0%	
	Baik	n	1	5	6	
		%	16.7%	83.3%	100.0%	
Total		n	5	5	10	
		%	50.0%	50.0%	100.0%	

Berdasarkan hasil tersebut maka diketahui bahwa p value sebesar 0,048 menunjukkan terdapat pengaruh pemberian service learning pendampingan penggunaan gawai terhadap perilaku siswa di madrasah Aliyah negeri 2 kota Jambi. Berikut merupakan gambaran kegiatan pengenalan dan pendampingan penggunaan gadget di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi:

Pengenalan Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gawai

Pendampingan penggunaan gawai di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi memberikan pengenalan ke peserta didik mengenai gawai, dampak positif dan negatif penggunaan gawai terhadap perilaku sosial peserta didik. Gadget atau gawai merupakan suatu alat komunikasi yang hampir setiap orang pernah menggunakannya. Penggunaan gawai di era sekarang tidak hanya sebagai alat komunikasi saja namun juga sebagai alat untuk memperoleh kabar, mempererat sosial, media edukasi dan pendidikan serta sebagai hiburan. Dengan adanya berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan gadget, maka terdapat suatu dampak yang akan ditimbulkan baik dampak positif ataupun dampak negatif sehingga diperlukan adanya pendampingan penggunaan gadget terutama di kalangan anak sekolah dan anak usia dini oleh orang tua maupun guru untuk menekan dampak negatif akibat penggunaan gadget.

Pendampingan penggunaan gawai di madrasah Aliyah 2 kota Jambi dilakukan selama 1 minggu dengan tujuh kali pertemuan di sekitar area sekolah yaitu pada hari Senin sampai minggu dengan jadwal yang telah ditata oleh peneliti namun tetap dapat berubah dengan sifat insidental sesuai dengan kegiatan yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jambi menunjukkan bahwa sebagian besar atau hampir keseluruhan siswa menggunakan gadget sebagai media komunikasi, hiburan, dan media sosial dengan memanfaatkan beberapa fitur seperti Instagram Facebook, WhatsApp, shopee dan lain-lain. Pada tahap ini peneliti melakukan pengenalan kepada siswa terkait dampak positif maupun negatif akibat adanya penggunaan gawai dengan materi yang telah disiapkan dan didapatkan dari hasil kajian studi baik dampak secara langsung maupun tidak langsung. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan serta tindakan atau perilaku anak, terutama di bidang sosial untuk memanfaatkan penggunaan gawai dengan baik dan meminimalisir terjadinya dampak negatif yang akan ditimbulkan akibat penggunaan gawai yang kurang sesuai.

Pengenalan dampak positif dan negatif penggunaan gawai oleh peneliti kepada siswa di madrasah Aliyah negeri 2 Jambi dilakukan dengan cara memberikan contoh dampak positif yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan gawai seperti memperluas informasi memperoleh berita, mempermudah komunikasi dan diskusi antar individu maupun kelompok, dll. Selain itu, penggunaan gawai juga dapat berdampak negatif seperti malas melakukan aktivitas, menurunkan konsentrasi, dan menurunkan kemampuan penglihatan.

Pengetahuan terkait dampak positif maupun negatif penggunaan gadget mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa untuk memanfaatkan gadget sesuai dengan kebutuhan tanpa harus berlebihan. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS terkait korelasi pretest dan post test penerapan service learning pendampingan penggunaan gadget atau gawai dengan hasil p value sebesar 0,048 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada service learning pada penggunaan gawai di madrasah Aliyah negeri 2 kota Jambi.

Penerapan Penggunaan Gawai dalam Membentuk Perilaku Sosial Peserta Didik

Penggunaan gawai atau gadget merupakan salah satu faktor yang dekat dan dapat berpengaruh terhadap perilaku sosial para siswa dengan pembentukan karakter interaksi pada kebiasaan sehari-hari. Gadget ataupun gawai juga memberikan dampak positif pada pembentukan perilaku sosial yaitu membantu proses komunikasi antar individu maupun

kelompok sehingga membantu dalam proses pembentukan perilaku kebiasaan, pengertian berupa simpati maupun empati.

Berdasarkan penelitian (Pertiwi et al., 2018) mengungkapkan bahwa penerapan penggunaan gawai pada sikap sosial dapat membantu dalam proses pembentukan perilaku sopan santun rumah meningkatkan perilaku empati, meningkatkan perilaku jujur, yang aku disiplin, tanggung jawab dan tidak apatis sehingga anak cenderung menjadi lebih percaya diri akibat meningkatnya pengetahuan sikap dan perilaku yang dimiliki terkait kondisi dunia secara global yang harus dihadapi.

Penggunaan gawai pada perilaku siswa sekolah dapat membantu proses adaptasi siswa seiring dengan perkembangan zaman sehingga siswa menjadi dapat berpikir kritis dan dapat dengan mudah mengakses berbagai situs sosial di media. Hal tersebut juga dapat menurunkan karena dapat juga digunakan sebagai hiburan. Penerapan penggunaan gadget oleh siswa di madrasah Aliyah negeri 2 kota Jambi yaitu sebagai media komunikasi dan diskusi terkait beberapa pelajaran pada saat mendapatkan tugas baik secara mandiri maupun kelompok bertukar pikiran memecahkan permasalahan.



Gambar 2 Penerapan Penggunaan Gawai

Penerapan penggunaan gawai merupakan salah satu kegiatan dalam proses pendampingan penggunaan gawai untuk membentuk perilaku sosial anak di madrasah Aliyah negeri 2 kota Jambi dengan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bermain dawai dalam proses pendampingan tersebut. Dalam hal ini peneliti mempersilahkan siswa untuk mencari informasi terkait hal-hal tertentu ataupun membaca berita yang sedang beredar di masa terkini. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk membantu meningkatkan motivasi terkait penggunaan gawai yang baik kepada siswa. Peneliti juga menjelaskan terkait beberapa contoh dampak akibat penggunaan gawai dalam perilaku sosial ataupun interaksi antar individu maupun kelompok baik secara langsung ataupun tidak langsung seperti interaksi antar teman yang dikenal ataupun interaksi tidak langsung seperti memperhatikan beberapa tokoh masyarakat yang kemudian dapat dijadikan sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti menjelaskan bahwa penggunaan gawai dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan perilaku sosial baik perilaku baik ataupun buruk sesuai dengan kebiasaan yang ditonton atau dinikmati dalam penggunaan gawai. Penggunaan gadget dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melihat hasil penelitian tersebut sangatlah penting gadget dalam menunjang pembelajaran daring ini sebagai sumber belajar, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran secara daring dan digital akan sangat menarik minat siswa untuk belajar. Diketahui bahwa mengingat banyak aplikasi-aplikasi yang belum pernah mereka gunakan, seperti *misalnya whatsapp, google classroom, zoom, google form, google meeting, edmodo* dan aplikasi pendukung lainnya yang dapat membantu proses diskusi dan pembelajaran

Salah satu contoh hal yang menyebabkan adanya perilaku sosial yang buruk seperti rendahnya pengendalian emosi dan sikap agresif yaitu kebiasaan untuk bermain game secara

berlebihan dan terus-menerus, sedangkan contoh penggunaan pegawai dengan dampak yang baik terhadap perilaku sosial yaitu dengan memanfaatkan dawai sebagai media diskusi ataupun komunikasi serta mengikuti beberapa yang dapat diperoleh melalui media sosial dan lain-lain. Pendampingan penggunaan gawai ini dilakukan dengan langsung melalui proses ceramah.

Hasil Evaluasi Kemampuan Peserta Didik Setelah Mengikuti Pendampingan

Berdasarkan hasil pemberian pendampingan selama 8 kali pertemuan pada peserta didik di madrasah Aliyah negeri 2 kota Jambi dapat diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan kesadaran pengetahuan, sikap, dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya mengurangi berbagai dampak negatif akibat penggunaan gawai tersebut. Proses evaluasi terkait kemampuan peserta didik dalam penggunaan gawai yang tepat untuk membentuk perilaku sosial yang baik dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau posttest yang akan dibandingkan dengan hasil penggunaan gawai di madrasah Aliyah negeri 2 kota Jambi sebanyak 5 anak untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam membentuk perilaku sosial yang baik dengan pemanfaatan gawai. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terkait perilaku sosial anak di madrasah Aliyah negeri 2 kota Jambi dalam penggunaan dawai yaitu dengan value sebesar 0,048. Hasil evaluasi dari kegiatan ini yaitu perlu dilakukan pemantauan lebih lanjut kepada para siswa atau anak usia sekolah terkait penggunaan gawai yang baik dan benar sehingga dapat mempengaruhi perilaku sosial anak. Pendampingan yang dilakukan juga dapat dilakukan pengulangan sebagai salah satu bentuk pemantauan di kemudian hari terkait perkembangan perilaku sosial anak akibat penggunaan gawai.

4. KESIMPULAN

Tujuan dari program pendidikan teknologi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi adalah untuk mempengaruhi perilaku sosial siswa. Selama empat pertemuan, tugas ini selesai. Pengabdian pada diri sendiri, pengabdian kepada sesama, dan pengabdian kepada lingkungan merupakan tiga komponen utama pendekatan *servicelearning* yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Pendekatan ini juga dapat membantu anak-anak menjadi lebih mandiri, bertanggung jawab, dan mengendalikan perilaku mereka sendiri. Selain itu orang tua dan guru dapat bekerja sama dalam melakukan pengawasan baik pengawasan di rumah dan di sekolah. Karena orang tua mempunyai peran penting dalam melakukan pendampingan pengguna gawai anak.

Saran yang dapat ditindaklanjuti oleh peneliti selanjutnya. Dengan kembali ke pendekatan dan tantangan yang sama, kita bisa lebih berhati-hati dalam menerapkannya dan menyempurnakan pemahaman kita tentang landasan teori pendekatan pendidikan ini. Belum banyak penelitian yang dilakukan mengenai strategi pembelajaran layanan, jadi masih ada ruang untuk penyelidikan lebih lanjut.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah berperan dalam pendampingan ini membantu dalam melaksanakan pendampingan sampai pada tahap evaluasi. Pihak-pihak tersebut antara lain kepala sekolah, guru-guru dan staff Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). *Penanganan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Wantilan, Kabupaten Subang*. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings>
- Anugrah, D. S. (2022). Remaja Dan Media Sosial Di Sma “X” Bekasi. *Bakti Masyarakat Indonesia*, 5, 533–542.
- Cipta Apsari, N., Siti Nurfauziah, L., Hasanah Siti Asiah, D., Csr, P., Sosial Dan Pemberdayaan Masyarakat Fisip Unpad, K., & Sarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial Fisip Unpad, P. (2023). *Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini*. 13. <https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927>
- Haryanti, D., & Pd, M. I. (2019). *Pola Asuh Orangtua Dalam Pendampingan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0*. <https://doi.org/10.32923/nou.v3i1.1042>
- Hengki Primayana, K., Yulia, P., & Dewi, A. (2020). Hubungan Pola Asuh Demokratis Dan Intensitas Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 710–718. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.697>
- Istiana Makarau, N. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai Pada Anak. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.4610>
- Lestari, N. A., Jatiningsih, B., Hamidah, L., & Savitri, E. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik Kelas Vii F Smp Negeri 9 Semarang Melalui Model Problem Based Learning Berpendekatan Culturally Responsive Teaching. *Proceeding Seminar Nasional Ipa*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/2301>
- Muhaiminah Akib, Hasanudin, H., & Rezkiah Hartanti. (2021). Gawai: Positif Dan Negatif Bagi Milenial. *Jurnal Solma*, 10(3), 504–509. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i3.5606>
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 155–158. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10490>
- Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2018). Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.30651/jkm.v3i1.1451>
- Pratiwi, E. A., Witono, A. H., & Jaelani, A. K. (2022). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V Sdn 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1639–1646. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>
- Puja Ainun, F., Setya Mawarni, H., Sakinah, L., Lestari, N. A., Tebi, &, Purna, H., Studi, P., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).

- Putri Arliana, & Mauria Veronika Roesminingsih. (2021, Desember). *Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Anak Usia Dini Saat Menggunakan Gadget Di Tk/Paud Sinar Mentari Desa Godog Kecamatan Laren Kabupaten Lamongan | J+Plus Unesa*. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Pendidikan-Luar-Sekolah/Article/View/43093>
- Putri, Y. S., & Alberida, H. (2022). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021/2022 Di Sman 1 Pariaman. *Biodik*, 8(2), 112–117. <https://doi.org/10.22437/Bio.V8i2.17356>
- Ramadhani, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Pemenuhan Hak Tumbuh Kembang Dan Bermain Anak*.
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/Lectura.V12i1.5813>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.24853/Fbc.4.1.25-36>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.1161>
- Wahyuni, S., Antara, P. A., Magta, M., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Pendidikan Dasar, J. (2020). Stimulasi Metode Service Learning Dalam Menumbuhkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 91–100. <https://doi.org/10.23887/Paud.V8i2.25169>
- Walukow, D. S., & Prijanto, J. H. (2021). Pendekatan Service Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Universitas Pelita Harapan Era New Normal. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 8(2), 136–142. <https://doi.org/10.36706/Jbti.V8i2.15745>