



Jurnal Politeknik Caltex Riau

Terbit Online pada laman <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jiter-pm>

| e- ISSN : 2986-1519 (Online) |

DOI: 10.35143/jiter-pm.v1i2.5990

Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Dusun II Desa Pematang Setrak Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai

Sapriadi¹, Muhammad Crystandy², Khairul Umam Syaliman^{*3}

¹Institut Kesehatan Helvetia, email: sapriadi@helvetia.ac.id

²Institut Kesehatan Helvetia, email: crystandy21@gmail.com

^{*3}Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau, email: khairul@pcr.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman di era ini penggunaan gadget pada anak dianggap sebagai hal yang wajar. Bagi sebagian orang tua gadget merupakan salah satu solusi yang mudah untuk menenangkan anak yang rewel. Hal ini memicu kecenderungan anak yang terus meminta gadget pada orangtuanya rata-rata memiliki anak usia dini dengan masalah penggunaan gadget yang berlebihan. Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan yaitu bagi orang tua yang sering mengeluhkan keberadaan gadget yang mengganggu aktifitas anak-anak mereka, yang berdampak pada perkembangan perilaku dan pola pikir anak-anak yang mudah terpengaruh oleh gadget dan susah untuk diajak berkomunikasi. Untuk itu, adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada orang tua bagaimana pentingnya pendampingan ibu (orang tua) pada saat anak menggunakan gadget, pemahaman bagaimana pentingnya disiplin waktu dalam menggunakan gadget serta pemahaman bagaimana pentingnya smart dalam menggunakan gadget. Adapun metode yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini adalah menggunakan metode pendekatan partisipatif. Dengan metode partisipatif ini peserta akan secara aktif dilibatkan dalam setiap tahapan dan kegiatan sosialisasi, yang akan dilakukan melalui penyuluhan, diskus. Hasil dari pelaksanaan sosialisasi ini adalah orang tua di Dusun II Desa Pematang Setrak mendapatkan pemahaman dan pengetahuan tentang pentingnya proteksi dalam mendampingi anak bermain gadget dan pentingnya komunikasi dengan anak, sehingga dapat mencegah terjadinya anti sosial sejak dini pada anak

Kata kunci: Anak Usia Dini, Gadget, Sosialisasi

Abstract

The development of the times in this era the use of gadgets in children is considered a natural thing. For some parents, gadgets are an easy solution to calm fussy children. This triggers the tendency for children to keep asking their parents for gadgets. On average, they have early childhood problems with excessive gadget use. The problems found and the solutions offered are for parents who often complain about the existence of gadgets that interfere with their children's activities, which has an impact on the development of the behavior and mindset of children who are easily influenced by gadgets and are difficult to communicate with. For this reason, the purpose of

this activity is to provide knowledge to parents about the impact of using gadgets in early childhood. This activity is expected to be able to provide understanding to parents how important it is to accompany mothers (parents) when children use gadgets, understand how important time discipline is in using gadgets and understand how important it is to be smart in using gadgets. The method used for the implementation of this outreach activity is to use a participatory approach. With this participatory method, participants will be actively involved in every stage and socialization activities, which will be carried out through counseling, discussions. The result of implementing this socialization is that parents in Hamlet II of Pematang Setrak Village gain understanding and knowledge about the importance of protection in accompanying children to play gadgets and the importance of communicating with children, so as to prevent anti-social behavior from an early age in children.

Keywords: *Early Childhood, Gadgets, Socialization*

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan anak-anak bahkan balita[1].

Gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab gadget pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan gadget pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam gadget tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertema petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika gadget sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk di depan gadget mereka, sehingga penggunaan gadget menjadi berlebihan[2]. Selain Game gadget juga banyak berbagai fitur maupun aplikasi lain yang disukai anak-anak seperti aplikasi youtube dan lainnya.

Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 3-16 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada the golden age semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut[1] [2].

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Oleh karena itu, sebagai tanggung jawab moral tim pengabdian ini sepakat untuk memberikan pemahaman tentang pengaruh gadget terhadap anak-anak kepada orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Hal ini seperti temuan penelitian yang dilakukan [3] tentang keterlibatan orang tua dalam penggunaan media dan teknologi dengan meningkatkan diskusi dan perhatian antara orang tua dan anak dalam membatasi penggunaan teknologi dapat menyelamatkan anak dari bahaya era digital sehingga anak dapat mempersiapkan diri untuk pengembangan masa depan[4], [5].

2. Metode

2.1 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Gadget

Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. [5] gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, iPhone, dan blackberry. [6] gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. [7] gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam penggunaan gadget, antara lain, Iklan fitur-fitur yang menarik, harga, lingkungan, budaya, sosial, pribadi [7], [8].

Penggunaan gadget dikalangan anak tentunya akan menimbulkan dampak bagi anak. Dampak yang terjadi berupa dampak positif dan negatif [9]–[12].

1) Dampak positif

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.
- b. Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan gadget yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini.
- c. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam gadget.
- d. Mempermudah para anak mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan anak dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.

2) Dampak negatif

- a. Anak menggunakan media sosial didalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Hal ini biasanya digunakan anak untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan dengan belajar.

- b. Aplikasi yang ada di dalam gadget membuat anak lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali anak mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol.
- c. Anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Awalnya anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game. Akan tetapi anak lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.
- d. Gadget memudahkan anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses anak adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan.
- e. Media sosial yang ada di dalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media social.
- f. Anak seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali anak mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada di dalam gadget.
- g. Bagi anak gadget tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya untuk membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya.
- h. Gadget membuat anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Biasanya anak dalam keseharian penuh untuk bermain gadget.

2.2 Proses Kegiatan

Adapun proses kegiatan dalam pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan PkM

- 1) Penentuan Topik
 Sebagai bentuk tanggung jawab moral sebagai pendidik, serta dengan melihat dampak negatif bagi anak yang kecanduan gadget maka disepakati topik kegiatan ini adalah “Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak”.
- 2) Tujuan Kegiatan
 Untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua di Dusun II Pematang Setrak tentang dampak penggunaan gadget pada anak.
- 3) Sasaran
 Orang Tua di Dusun II Pematang Setrak yang memiliki anak usia 3-16 tahun.
- 4) Waktu dan Tempat
 Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tanggal 13 April 2023 di Dusun II Pematang Setrak Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai.
- 5) Pelaksanaan Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah dengan memberikan sosialisasi kepada orang tua yang memiliki anak usia 3-16 tahun tentang dampak penggunaan gadget. Koordinator pengabdian kepada masyarakat ini adalah dosen Prodi S1 Farmasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 13 April 2023 di Dusun II Desa Pematang Setrak Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai. Jumlah yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 20 orang. Pelaksanaan dilakukan dimulai pukul 09.00 WIB sampai dengan Selesai. Berikut beberapa dokumentasi saat kegiatan sedang dilaksanakan.



Gambar 2 Penyampaian Materi



Gambar 3 Penutupan dan Photo Bersama

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan permohonan izin kepada Kepala Desa Pematang Setrak Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai. Setelah mendapatkan izin dari Kepala Desa maka dosen menetapkan tanggal yang akan dilakukan pelaksanaan

pengabdian masyarakat tersebut dan mengumpulkan masyarakat di Dusun II Desa Pematang Setrak untuk melaksanakan sosialisasi. Dosen memperkenalkan diri dan memberitahukan maksud dan tujuan diadakannya kegiatan sosialisasi tersebut.

Kegiatan Sosialisasi tentang Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak dilakukan dengan berbagai metode dan cara, antara lain adalah dengan cara ceramah, Tanya jawab, setelah itu langsung memaparkan dampak dari penggunaan gadget pada anak terutama dari dampak sisi negatif. masyarakat yang hadir merasa senang dan antusias dalam memperhatikan paparan sosialisasi yang diberikan. Setelah selesai melaksanakan kegiatan sosialisasi, dosen memberikan feedback berupa memberi pertanyaan kepada masyarakat dan masyarakat menjawab, jika jawaban benar maka diberi cinderamata tambahan. setelah proses tanya jawab selesai, penyuluhan diakhiri dengan penutupan dan pembagian makan siang serta dosen memberitahukan kepada masyarakat jika ada yang ingin dipertanyakan dan yang kurang mengerti dapat melakukan pertanyaan.

3.2 Pembahasan

Kegiatan sosialisasi ini merupakan salah satu bentuk kepedulian terhadap masyarakat terutama masyarakat awam yang tidak mengetahui dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dimana selain memiliki dampak positif yaitu untuk memudahkan dalam berkomunikasi, untuk membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka, anak dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet.

Akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua akan menghasilkan dampak yang negatif dimana perkembangan sosial anak menjadi berkurang seperti anak menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terjadinya *cyberbullying*, sampai gangguan kesehatan seperti gangguan tidur dan dapat merusak saraf sensorik anak. Adapun kegiatan sosialisasi di Dusun II Desa Pematang Setrak diharapkan dapat berlanjut dari peserta yang menerima sosialisasi dan dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat serta menyebarkanluaskannya kepada masyarakat disekitarnya.

Output yang didapatkan dari kegiatan ini diantaranya:

- 1) Peserta kegiatan sosialisasi mampu mengetahui manfaat dari gadget serta dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap anak.
- 2) Hasil kegiatan, peserta tampak memahami dan mampu memanfaatkan gadget Sesuai kebutuhan.

Outcome yang didapatkan diantaranya:

- 1) Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini diharapkan masyarakat dapat mengaplikasikannya pada anak, sehingga orang tua dapat selalu mengawasi anak dalam penggunaan gadget.
- 2) Diharapkan masyarakat mampu memanfaatkan gadget dengan baik, sehingga tidak ada lagi alasan memberikan gadget agar anak tenang dan mau makan
- 3) Institut Kesehatan Helvetia semakin dikenal sebagai institusi yang mempunyai kepedulian terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat terutama dalam bidang teknologi dan kesehatan.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kegiatan dosen yang ada di lingkungan Institut Kesehatan Helvetia yang melibatkan Tim dosen dan mahasiswa sesuai dengan mahasiswa yang ditunjuk. Program pengabdian masyarakat tentang Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di Dusun II Desa Pematang Setrak Kec. Teluk Mengkudu Kab. Serdang Bedagai dilaksanakan tanggal 13 April 2023 berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan kami.

Hasil Kegiatan yang telah kami laksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pengabdian masyarakat ini meningkatkan pengetahuan masyarakat di Dusun II Desa Pematang Setrak yang hadir tentang Dampak Penggunaan Gadget terhadap anak.
- 2) Seluruh Masyarakat terutama orang tua menjadi sasaran pengabdian masyarakat mengapresiasi kegiatan ini dan sangat berterima kasih karena memperoleh materi yang bermanfaat untuk menurunkan angka pemanfaatan gadget yang secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua.

Daftar Pustaka

- [1] Aisyah, “Kasus Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini,” 2015. <https://aisyahsiti02.blogspot.co.id/2015/02/kasuspengguna-gadget-pada-anak-usia.html>. (accessed Oct. 16, 2022).
- [2] W. Novitasari and N. Khotimah, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. PAUD Teratai*, pp. 182–186, 2016.
- [3] E. N. Patrikakou, “Parent involvement, technology, and media: now what?,” *Sch. Community J.*, vol. 26, no. 2, pp. 9–24, 2016, [Online]. Available: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eft&AN=120454446&site=ehost-live>
- [4] A. Laini, L. Fridani, and S. Hartati, “Influence of Gadget Usage and Parent Involvement To Children’S Prosocial Behavior,” *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, pp. 174–179, 2018, doi: 10.23887/jipp.v2i2.15366.
- [5] B. Manumpil, Y. Ismanto, and F. Onibala, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado,” vol. 3, no. April, pp. 1–6, 2015.
- [6] V. W. Iswara, “Panduan Pengelolaan Jurnal Online Pengelolaan Jurnal Online,” 2016.
- [7] M. Pritandhari, “Analisis Intensitas Penggunaan Gadget dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar,” *J. Pendidik. Ekon. UM Metro*, vol. 6, no. 1, pp. 20–27, 2018.
- [8] M. H. Al-Ayouby, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung),” Universitas Lampung, 2017.
- [9] Hadiwidjodjo, “Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak,” 2014. <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-gadget-bagi-anak> (accessed Oct. 10, 2023).
- [10] M. Julita, Yuline, and A. Yusuf, “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Peserta,” *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 8, no. 11, pp. 1–8, 2018.
- [11] R. F. Sumatri, “Kompetensi Pengelolaan Pembelajaran, Kecerdasan Interpersonal, Komitmen, dan Kepuasan Kerja Guru SMK,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 18, no. 1, pp. 30–35, 2012.
- [12] Romo, “Pengaruh Gadget,” 2013. <http://mynewblogaddressw.blogspot.co.id/2016/01/artikel-tentangpengaruh-gadget.html> (accessed Oct. 10, 2023).