

## EDUKASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK-ANAK GAMPONG LAMBUNOT KABUPATEN ACEH BESAR

Silvi Puspa Widya Lubis<sup>1)</sup>, Syarifah Rahmiza Muzanna<sup>2)</sup>, Yulinar<sup>3)</sup>, Samsuar<sup>1)</sup>, Ammar Zaki<sup>4)</sup>, Fitriani<sup>5)</sup>, Dini Askia<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Abulyatam Aceh, Indonesia

<sup>2)</sup>Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Abulyatama Aceh, Indonesia

<sup>3)</sup>Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Abulyatama Aceh, Indonesia

<sup>4)</sup>Pendidikan PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Abulyatama Aceh, Indonesia

<sup>5)</sup>Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Abulyatama Aceh, Indonesia

Corresponding author : Silvi Puspa Widya Lubis

E-mail : silvilubis\_biologi@abulyatama.ac.id

Diterima 08 September 2022, Direvisi 21 September 2022, Disetujui 22 September 2022

### ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk mencegah terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* bagi anak-anak. Kegiatan ini penting dilakukan karena banyak anak-anak di Gampong Lambunot yang menggunakan *gadget* tidak hanya untuk belajar tetapi untuk bermain. Metode pelaksanaan dalam pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, dialog, diskusi dan pemecahan masalah. Hasil pelaksanaan kegiatan PKM dengan tema "Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* bagi anak-anak Gampong Lambunot" bagi anak-anak dan anggota PKK Gampong Lambunot Kec. Simpang Tiga Kab. Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa: (a) anak-anak dan ibu-ibu mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*; (b) tema yang disajikan aktual sehingga para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan; (c) ibu-ibu mengetahui cara menyikapi anak-anak yang sudah kecanduan serta mengetahui cara mengatasinya; dan (d) anak-anak dapat mengatur waktu menggunakan *gadget*.

**Kata kunci:** edukasi; dampak gadget; anak-anak

### ABSTRACT

This activity aimed to prevent the negative impact caused by gadgets on children. This activity is important because many children in Gampong Lambunot use gadgets not only to study but to play. The implementation method in this community service used a method of socialization approach, namely lectures, dialogues, discussions, and problem-solving. The results of the implementation of PKM activities with the theme "Education on the Impact of Using Gadgets for the children of Gampong Lambunot" for children and members of the PKK Gampong Lambunot Kec. District Three Intersection Aceh Besar can be concluded that: (a) children and mothers know the positive and negative impacts of using gadgets; (b) the themes presented are actual so that the participants are very enthusiastic about participating in the activities; (c) mothers know how to deal with children who are already addicted and know how to overcome them; and (d) children can manage time using gadgets.

**Keywords:** education; the impact of gadgets; children

### PENDAHULUAN

Dengan tujuan untuk menjaga kualitas Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan semakin canggih. Teknologi yang diciptakan dapat mengakibatkan perubahan yang besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Seperti halnya *gadget* menjadi sangat diperlukan sehingga dapat memberikan dampak yang besar pada nilai-nilai kebudayaan. Saat ini setiap orang memiliki *gadget*, bahkan tak jarang beberapa orang memiliki lebih dari satu *gadget*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Gadget* yang dikenal juga dengan sebutan gawai yaitu peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis (KBBI, 2016), namun saat ini istilah *gadget* dimasyarakat telah berkembang, bukan sekedar alat elektronik biasa melainkan alat yang canggih. Gawai memiliki perbedaan dengan teknologi lainnya, yaitu unsur kebaruan yang memiliki ukuran lebih kecil dan canggih seperti komputer. Komputer memiliki keterbaruan menjadi laptop/notebook/netbook, kemudian telepon rumah menjadi *handphone/tablet/smartphone*.

Gadget memiliki bentuk yang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana dan memiliki harga yang relatif terjangkau.

Saat ini *gadget* banyak digunakan dari berbagai kalangan, tidak hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua anak dan balita memanfaatkan *gadget* dalam setiap aktivitas mereka. Hampir setiap orang menghabiskan waktu dalam menggunakan *gadget*. Oleh karena itu *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri dari kalangan tertentu. Selain memiliki manfaat, *gadget* juga memiliki banyak dampak negatif bagi remaja, anak, bahkan balita.

Masyarakat memanfaatkan *Gadget* sebagai alat komunikasi, alat penyampai berita, alat interaksi di media sosial, bermain game, menonton, mendengarkan musik, belanja, transaksi keuangan dan lain-lain. Tetapi banyak ditemukan masyarakat yang memanfaatkan *gadget* sebagai alat dalam membantu mengasuh anak. Hal ini terjadi karena *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang menarik, sehingga dapat digunakan untuk menemani anak agar orang tua dalam melakukan aktifitas sehari-hari dengan tenang. Banyak orang tua beranggapan bahwa *gadget* dapat menemani anak dalam bermain, sehingga peran orang tua dapat digantikan dengan adanya *gadget*. Bahkan tidak jarang banyak orang tua juga menjadi kecanduan pada *gadget*, sehingga tidak jarang mereka menjadi lalai pada pekerjaan rumahnya.

Padahal anak usia 1-5 tahun merupakan periode perkembangan anak yang sangat sensitif, yang disebut dengan *the golden age*. Anak usia ini aspek perkembangan kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Arends, 2012). Anak pada usia tersebut menjadi peniru yang handal, mereka lebih cerdas dari yang kita pikirkan dan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya.

Penggunaan *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone* yang tidak bijak pada anak-anak akan mempengaruhi perkembangan fisik dan perilakunya, waktu bermain *gadget* yang lama akan mengakibatkan anak lalai dengan waktu belajar dan hilangnya waktu bersosialisasi. Pada era internet saat ini menjadikan *gadget* sebagai akses tanpa batas, sehingga anak-anak akan sangat rentan terpapar informasi dan tontonan yang negatif. Hal ini terjadi karena pada usia anak-anak belum mampu menyaring informasi, berita dan tontonan yang layak dengan bijak. Untuk itu perlu dilakukan edukasi kepada anak-anak dan ibu-ibu pengguna *gadget* agar mereka dapat

mengatur waktu antara bermain, belajar dan mengetahui dampak negatif *gadget*. Sehingga diharapkan *gadget* dapat dimanfaatkan kepada hal-hal yang positif bagi anak.

Menurut Hastuti (2012) *gadget* memiliki dampak negative untuk perkembangan anak seperti: (1) sulit konsentrasi pada dunia nyata; (2) terganggunya fungsi PFC (Pre Frontal Cortex); (3) Introvert. Selanjutnya Febrino (2017) menyatakan bahwa *gadget* dapat membuat anak menjadi kecanduan, yang dapat mempengaruhi: (a) perilaku emosi, anak akan marah, menangis berlebihan, dan berteriak jika pada saat bermain *gadget*, *gadgetnya* diambil; (b) perilaku sosial, anak akan lebih asyik bermain dengan *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan teman-teman seusianya. Ini menyebabkan turunkan kemampuan bersosialisasi anak; (c) perilaku kekerasan atau agresif, anak akan cenderung bersifat egois sehingga dapat memicu kekerasan dan tindakan merusak; (d) perilaku malas dan obesitas, anak akan malas bergerak sehingga dapat beresiko anak menjadi obesitas karena kalori di dalam tubuh tidak terbakar.

Perilaku demikian merupakan tanda bahwa mereka memerlukan bantuan untuk menghentikan kecanduannya dalam bermain *gadget*. Seharusnya penggunaan *gadget* dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak diarahkan untuk lebih kreatif, melatih focus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa. Anak-anak akan dapat berimajinasi dan lebih tertarik terhadap hal-hal baru dengan memanfaatkan media audio visual (Kurniawan et al., 2021).

Sosialisasi tentang Edukasi dampak penggunaan *gadget* bagi anak-anak ini bertujuan untuk mencegah terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* bagi anak-anak. Kegiatan ini penting dilakukan terutama bagi orang tua. Peran orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, jangan sampai mereka selalu mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. Agar orang tua dapat membatasi penggunaan *gadget*, sehingga daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas dan peduli terhadap orang lain.

## METODE

Sosialisasi tentang Edukasi dampak penggunaan *gadget* pada anak-anak di Gampong Lambunot Kecamatan Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar ini dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2022.

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan sosialisasi

yaitu ceramah, dialog, diskusi dan pemecahan masalah. Pembahasan dalam diskusi dengan anak-anak dan anggota PKK Gampong Lambunot terdiri dari: (1) dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak; (2) cara mencegah anak mengalami kecanduan pada *gadget*; (3) cara menghadapi anak yang sudah kecanduan *gadget*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemaparan Materi Sosialisasi Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Anak-anak

Pada saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *gadget* telah meluas dikalangan anak-anak, *gadget* memberi dampak positif dan negatif pada perkembangan mental dan perkembangan anak. Kogoya (2015) menjelaskan bahwa *gadget* memberikan dampak positif bagi anak yaitu dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, pengetahuan dan wawasan meningkat. Selain itu, *gadget* juga memberikan dampak negatif yaitu hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pengaruh radiasi, dan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

*The Asian Parent Indonesia* dalam Hidayah (2019) juga menyatakan bahwa ada minimal sepuluh dampak negatif *gadget* bagi anak yang berusia di bawah 12 tahun yaitu: pertumbuhan otak yang terganggu, lambatnya tumbuh kembang anak, obesitas, kurangnya waktu tidur, terganggunya mental anak, agresif, kecanduan, pikun digital, terpapar radiasi emisi, proses belajar yang tidak berkelanjutan.

Materi yang disampaikan berupa gambar-gambar dalam bentuk slide dan video tentang kasus-kasus yang sedang viral didapat dari [www.youtube.com](http://www.youtube.com), dan yang akan didiskusikan, dan disimpulkan bahwa para ibu-ibu dan anak-anak sudah banyak yang mengetahui dampak positif dan negative dari penggunaan *gadget*.

Ibu-ibu dan anak-anak yang menjadi sasaran program pengabdian masyarakat ini memberi tanggapan positif dan antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan dan pada saat diskusi.

Melalui sosialisasi yang telah dilaksanakan, peserta kegiatan program pengabdian masyarakat ini telah mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri, bagi ibu-ibu telah memiliki solusi dalam mengatasi anak jika kecanduan *gadget* dan bagi anak-anak telah mampu mengatur waktu dalam menggunakan *gadget*.

## Evaluasi

Anggota PKK dan anak-anak Gampong Lambunot memberi tanggapan yang positif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini terbukti dengan adanya pertanyaan yang kemudian berkembang menjadi diskusi sesuai tim PKM menyampaikan materi, disamping itu para peserta antusias dalam memahami perkembangan *gadget* dari dampak positif yang didapat anak-anak dan mengetahui ciri-ciri dan cara mengatasi anak yang mengalami kecanduan *gadget*. Kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Pemateri sedang memaparkan materi tentang dampak *Gadget*

Berikut beberapa pertanyaan yang disampaikan peserta ibu-ibu, beserta jawaban dari pemateri yaitu:

- (1) Apakah radiasi dari *gadget/smartphone* sangat berbahaya?

Jawaban Tim PKM: radiasi yang dihasilkan oleh *gadget/smartphone* merupakan radiasi gelombang elektromagnetik yang tidak terlihat, dan efeknya tidak langsung terasa. Sebagai orang tua yang bijak harus selalu mengawasi dan melakukan seleksi terhadap permainan anak. Kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* untuk bermain tidak dapat dipungkiri, namun ada baiknya orang tua dapat membatasi waktu bermain *gadget*.

- (2) Bagaimana cara kita sebagai orang tua dapat memantau anak saat menggunakan *gadget*?

Jawaban Tim PKM: ibu dapat menginstal aplikasi *familylink* yang terdapat pada *playstore*. Aplikasi *familylink* ini dapat melihat aplikasi apa saja yang dibuka oleh anak, dan ibu dapat memblokir aplikasi yang dibuka oleh anak. Ibu juga dapat memantau anak dalam menggunakan hp. Aplikasi ini dapat digunakan dengan 2 *gadget* yaitu 1 untuk orang tua dan 1 lagi untuk anak. Selain itu orang tua dapat selalu mendampingi anak dalam bermain *gadget*. Setelah melakukan sosialisasi tim PKM dan mahasiswa KKN UNAYA serta

para peserta melakukan foto bersama yang dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



**Gambar 2.** Foto Bersama dengan peserta sosialisasi

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema : “Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Anak-Anak” yaitu untuk memberikan informasi pada masyarakat khususnya anak-anak dan anggota PKK gampong Lambunot tentang upaya pencegahan anak kecanduan *gadget* yang diakibatkan oleh permainan *game* dan aplikasi *youtube*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, peserta sosialisasi telah mendapatkan informasi dan pemahaman terkait dampak penggunaan *gadget* bagi anak-anak

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PKM dengan tema “Edukasi Dampak Penggunaan *Gadget* bagi anak-anak Gampong Lambunot” bagi anak-anak dan anggota PKK Gampong Lambunot Kec. Simpang Tiga Kab. Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa: (a) anak-anak dan ibu-ibu mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*; (b) tema yang disajikan aktual sehingga para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan; (c) ibu-ibu mengetahui cara menyikapi anak-anak yang sudah kecanduan serta mengetahui cara mengatasinya; (d) anak-anak dapat mengatur waktu menggunakan *gadget*.

Diharapkan kepada ibu-ibu agar dapat mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* serta ibu-ibu juga dapat mengatur waktu dalam menggunakan *gadget*.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Abulyatama, mahasiswa KKN Universitas Abulyatama tahun 2022 serta anggota PKK Gampong Lambunot,

yang telah membantu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Febrino, M. . (2017). Tindakan preventif pengaruh negatif *gadget* terhadap anak. *NOURA: Jurnal Kajian Gender*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/nu.u.v1i1.81>
- Hastuti. (2012). *Psikologi perkembangan anak*. Tugu Publisher.
- Hidayah, F. (2019). Analisa penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental anak usia dini. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 119–126.
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi Daring* . Badan Pengembangan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud.
- Kogoya, D. (2015). Dampak penggunaan handphone pada masyarakat: Studi pada masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *E-Journal “Acta Diurna,”* 04(04), 14.
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan board game sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>