

SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET YANG TIDAK TEPAT DAN BERLEBIHAN TERHADAP ANAK DI ERA DIGITAL

Maifit Hendriani^{1*}, Riwayati Zein², Alfiyandri³

^{1,2,3}Universitas Adzkia

*Korespondensi : hendriani.m@adzkia.ac.id

ABSTRAK

Pengaruh penggunaan gadget yang tidak tepat berdampak buruk pada interaksi sosial anak di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan pertemanan. Selain itu, juga berdampak pada perkembangan psikologi anak dan yang lebih parah kecanduan gadget pada anak-anak dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan dan pertumbuhan anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak terkait dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan. Menggunakan metode penyuluhan, tanya jawab dan diskusi dengan anak Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berjumlah 33 orang di daerah Duriang Tarung, Kelurahan Pasar Ambacang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang. Hasil pengabdian masyarakat yang diperoleh adalah adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman terkait dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan sebesar 89%. Sosialisasi ini sangat penting untuk dilaksanakan sehingga memberi kesadaran kepada anak tentang akibat penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan ini bagi dirinya sendiri serta secara tidak langsung anak akan mengontrol dirinya dalam menggunakan gadget.

Kata kunci: sosialisasi, gadget, era digital.

ABSTRACT

The influence of inappropriate use of gadgets has a negative impact on children's social interactions in the family environment, school environment and friendships. In addition, it also has an impact on the psychological development of children, and what is worse, gadget addiction in children can have a negative impact on children's health and growth. This community service activity aims to increase children's knowledge and understanding regarding the impact of inappropriate and excessive use of gadgets. Using the method of counseling, question and answer and discussion with 33 elementary school and junior high school children in the Duriang Tarung area, Kuranji District, Pasar Ambacang Village, Padang City. The results of community service obtained are an increase in knowledge and understanding regarding the impact of inappropriate and excessive use of gadgets by 89%. This socialization is very important to be carried out so as to provide awareness to children about the consequences of using inappropriate and excessive gadgets for themselves and indirectly children will control themselves in using gadgets.

Keywords: socialization, gadgets, digital age.

1. PENDAHULUAN

Indonesia berada di era digital 4.0, yaitu era interkoneksi, otomatisasi, komputasi dan *big data*. Era ini membawa perubahan peradaban dengan sangat cepat. Kemajuan teknologi modern seperti sensor, sistem fisik siber, internet, otomatisasi mesin, dan lain-lain memberi pengaruh disetiap bidang kehidupan. Semua orang bisa menerima informasi dengan cepat dan tanpa batas. Hal ini sejalan dengan pendapat Dito and Pujiastuti (2021) yang menyatakan bahwa, perkembangan di era digital 4.0 ini menyebabkan disrupsi di segala bidang kehidupan.

Hadirnya teknologi terbaru dan canggih seperti gadget juga membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Gadget merupakan alat elektronik kecil yang mudah dibawa kemana-mana dan praktis untuk digunakan. Menurut Wulandari and Lestari (2021) hanya dengan menggunakan gadget kita mudah mencari dan mendapatkan sesuatu.

Fakta menunjukkan bahwa gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, melainkan juga digunakan di kalangan remaja serta kalangan anak-anak bahkan balita. Hal ini sejalan dengan data pengguna internet di Indonesia tahun 2022 yang semakin bertumbuh dari tahun ke tahun. Muhammad Arif, ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) saat Indonesia Digital Outlook 2022, di The Westin, Jakarta, Kamis (9/6/2022) mengatakan kurang lebih 77% penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Jumlah ini menunjukkan penduduk Indonesia memanfaatkan produk inovasi dan distruksi digital yaitu gadget.

Barang yang hampir dimiliki setiap orang ini dapat memudahkan aktivitas manusia, seperti dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis, urusan pekerjaan, mencari informasi, belajar, berbelanja atau hanya untuk hiburan semata (Puji Asmaul Chusna, 2017). Namun, dibalik kemudahan-kemudahan yang ditawarkan gadget, juga terdapat dampak buruk gadget jika penggunaannya tidak tepat dan digunakan secara berlebihan terutama untuk kalangan anak-anak.

Pengaruh penggunaan gadget yang tidak tepat berdampak buruk pada interaksi sosial anak di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan pertemanan. Selain itu, juga berdampak pada perkembangan psikologi anak, dan yang lebih parah kecanduan gadget pada anak-anak dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan dan pertumbuhan anak seperti gangguan mata, obesitas, masalah mental, sulit fokus, dan lain sebagainya (Yulanda, 2017). Selain itu Nursyifa (2018) dalam artikelnya juga menyatakan teknologi merubah gaya hidup dan mental anak, gaya hidup menjadi hedonis, konsumtif dan materialistis sedangkan mental anak menjadi labil cenderung berperilaku introvert, sulit bergabung dengan masyarakat, anti dengan social dan bahkan suka melakukan perilaku penyimpangan sosial.

Dampak negatif penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan ini juga terjadi di daerah kota padang, dimana anak-anak banyak yang sudah terlena dengan gadgetnya sehingga melupakan kewajibannya dalam belajar, sholat dan membantu orang tua. Selain itu anak juga sering membantah dan melawan orang tua karena merasa terganggu saat sedang menggunakan gadget. Lebih parahnya

lagi anak sudah bisa mengakses konten dewasa dari internet menggunakan gadget yang mereka miliki, yang berakibatkan pergaulan bebas, kasus kekerasan yang terjadi karena mencontoh yang ada di internet dan permasalahan lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya sosialisasi dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan bagi anak di era digital ini. Sosialisasi ini sangat penting untuk dilakukan dengan tujuan memberikan pengetahuan, pemahaman dan kesadaran kepada anak agar tidak menggunakan gadget secara berlebihan dan tetap melaksanakan kewajibannya sebagai anak. Kegiatan sosialisasi ini belum pernah diadakan sebelumnya di daerah ini tepatnya di daerah Durian Taruang, Kelurahan Pasar Ambacang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang, sehingga penting untuk dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka tim pengabdian masyarakat Universitas Adzkiea terpanggil untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di daerah tersebut.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi penyuluhan kepada anak ditingkat Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berjumlah 33 orang dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kesadaran anak terhadap dampak penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat.

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuisioner untuk mengetahui penggunaan gadget bagi anak SD dan SMP. Selain itu dalam pelaksanaannya juga menggunakan

metode diskusi dan tanya jawab antara narasumber dan peserta pengabdian kepada masyarakat untuk lebih memahami dampak penggunaan gadget yang berlebihan dan kurang tepat bagi anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di dilaksanakan di daerah Durian Taruang, Kelurahan Pasar Ambacang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang pada hari Minggu, tanggal 24 April 2022, pada pukul 08.00 WIB sampai 12.00 WIB. Subjek sasaran pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari anak SD dan anak SMP yang berjumlah 33 orang, dengan rentang usia 10 tahun sampai 15 tahun.

Kegiatan diawali dengan observasi di daerah Durian Taruang, Kelurahan Pasar Ambacang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Menurut Syahroni (2020), kegiatan observasi merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk mengetahui fenomena sosial dan gejala-gejala psikis di lapangan sehingga dapat lebih mengenal lingkungan dengan baik. Dari hasil observasi ditemukan 98% anak SD dan SMP bisa mengoperasikan gadget. Ini sejalan dengan persentase pengguna gadget pada usia anak-anak dan remaja di Indonesia yaitu 79,5% dengan kategori cukup tinggi (Alifiani, Nurhayati, and Ningsih, 2019).

Mendukung hasil observasi, tim pengabdian kepada masyarakat juga melakukan wawancara kepada anak SD dan SMP terkait pemanfaatan gadget bagi mereka. Kesimpulan dari hasil wawancara, anak-anak menggunakan gadget untuk mencari tugas sekolah, berkomunikasi, hiburan (Instagram, whatshap, twitter, youtube, tik tok dan

facebook) dan yang paling lama digunakan untuk bermain game, baik game online maupun game offline. Di Indonesia internet lebih sering digunakan untuk mencari berita, dan hiburan, sedangkan untuk Pendidikan hanya 5% (Chalim and Anwas, 2018).

Ditinjau dari durasi lama penggunaan gadget, dari 10 orang anak sebagai sampel, 90% menggunakan gadget dalam sehari lebih dari dua jam. Untuk lebih rincinya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Frekuensi Penggunaan Gadget dalam Sehari.

No	Frekuensi Penggunaan	Jumlah	Persentase
1.	Tidak Pernah	0	0%
2.	≤ 1 jam	0	0%
3.	1 s.d 2 jam	1	10%
4.	≥ 2 jam	9	90%
Total		10	100%

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, maka tim pengabdian kepada masyarakat merasa perlu melakukan sosialisasi dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan kepada anak SD dan SMP yang ada di daerah Durian Tarung, Kelurahan Pasar Ambacang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang. Kegiatan sosialisasi ini belum pernah dilaksanakan di daerah ini sebelumnya.

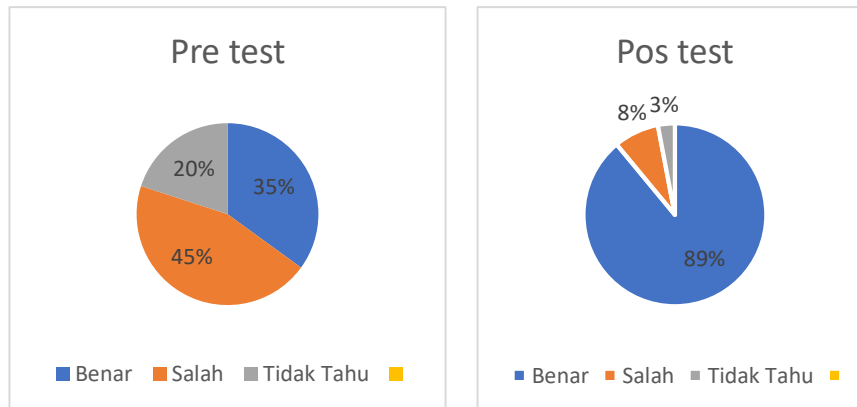
Sebelum penyampaian materi dari narasumber, terlebih dahulu dilakukan *pre test*. Menurut Donuata (2019) *pre test* adalah tes yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman awal peserta pengabdian kepada masyarakat yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil *pos test* yang dilakukan setelah sosialisasi dilaksanakan. Sehingga tim pengabdian masyarakat dapat melihat apakah ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman peserta antara sebelum dilaksanakannya sosialisasi dengan setelah dilaksanakan sosialisasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kuncayono dkk (2020) yaitu tes bertujuan untuk memberikan umpan balik atas efektif atau tidaknya

pengajaran yang diberikan, informasi yang diberikan tes dapat digunakan untuk evaluasi dan juga untuk mengetahui apakah metode dan materi yang digunakan sudah tepat atau belum.

Penyampaian materi tentang dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan bagi anak di era digital terlaksana dengan lancar dan tertib. Diawali dengan pemaparan persentase pemanfaatan gadget bagi anak sampai dengan dampak menggunakan gadget yang tidak tepat dan berlebihan bagi anak dari sisi kesehatan dan sisi sosial. Untuk mendukung penjelasan yang telah disampaikan, pemateri menayangkan beberapa video terkait dampak penggunaan gadget yang berlebihan dari segi kesehatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilanjutkan dengan tanya jawab serta diskusi bersama peserta. Beragam pertanyaan yang disampaikan peserta, terkait bagaimana caranya agar tidak kecanduan gadget dan berapa lama durasi normal penggunaan gadget dalam sehari. Di akhir kegiatan peserta pengabdian menjawab soal *pos test* yang diberikan tim pengabdian. Soal

yang diberikan sama persis dengan soal *pre test* yang telah dijawab peserta diawal kegiatan. Berikut perbandingan hasil *pre tests* dan *pos test*.



Gambar 1. Hasil *Pre test* dan *Pos test*

Berdasarkan data di atas, terlihat peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta pengabdian masyarakat dari sebelum dilakukannya sosialisasi dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan bagi anak di era digital dengan setelah dilakukannya sosialisasi. Yaitu meningkat sebesar 54%, yang mulanya hanya 35 % peserta yang menjawab benar menjadi 89%. Ini menunjukkan bahwa pemberian sosialisai oleh tim pengabdian masyarakat memberikan dampak positif bagi peserta sehingga diharapkan peserta dapat mengurangi dan mengatur diri dalam menggunakan gadget dan memanfaatkannya dengan tepat. Berikut dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat di Durian Tarung, Kelurahan Pasar Ambacang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang.



Gambar 3. Kegiatan Pemberian Materi

Kegiatan sosialisasi seperti ini sangat tepat untuk dilaksanakan di era digital sekarang. Dengan langsung memberikan sosialisasi dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan terhadap anak dapat memberikan pengetahuan, pemahaman dan kesadaran langsung sehingga membantu anak mengontrol diri dalam menggunakan gadget dan lebih hati-hati dalam memilih konten yang mereka lihat.

Durasi penggunaan gadget untuk anak berdasarkan usia menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada yaitu, anak usia 0-2 tahun tidak boleh menggunakan gadget, usia 3-5 tahun 1 jam perhari dan untuk usia 6-18 tahun



Gambar 2. Tayangan Video Penggunaan Gadget Berlebihan

dibatasi 2 jam perhari (Vitrianingsih, Khadijah, and Ceria, 2018). Dengan membatasi durasi penggunaan gadget ini dapat menghindari anak dari sikap tidak peduli lingkungan, malas bergerak, melupakan waktu bersama keluarga dan teman dan dampak buruk terhadap kesehatan yaitu perkembangan anak gangguan interaksi sosial.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan manfaat bagi peserta sebesar 89% dalam menambah pengetahuan, pemahaman dan kesadaran dampak penggunaan gadget yang tidak tepat dan berlebihan.

Peserta sebanyak 33 orang selama kegiatan berlangsung sangat antusias dan bersemangat dalam berdiskusi dan tanya jawab terbukti dengan munculnya beberapa pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

Tim pengabdian kepada masyarakat berharap dengan dilaksanakannya sosialisasi ini dapat mengedukasi anak agar bijak dalam memanfaatkan teknologi seperti gadget.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Adzka, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Adzka yang telah memberikan dukungan untuk terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada Kepala Sekolah, Pendidik dan Peserta didik Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di daerah Durian Taruang, Kelurahan Pasar Ambacang, Kecamatan Kuranji yang telah memberikan izin dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini

sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan sukses.

REFERENSI

- Alifiani, Herna, Nurhayati Nurhayati, and Yulia Ningsih. 2019. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga." *Faletahan Health Journal* 6(2): 51–55.
- Chalim, Shaifuddin, and E Oos. M Anwas. 2018. "Peran Orangtua Dan Guru Dalam Membangun Internet Sebagai Sumber Pembelajaran." *Jurnal Penyuluhan* 14(1): 33–42.
- Dito, Samuel Benny, and Heni Pujiastuti. 2021. "Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Jurnal Sains dan Edukasi Sains* 4(2): 59–65.
- Donuata, Pujianti Bejahida. 2019. "Efektivitas Pemberian Pre Test Dan Post Test Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa." *ChEMuR (Jurnal Chemistry Education Muhammadiyah Reaction)* 2(1).
- Kuncahyono; Suwandayani, Beti Istanti; Muzakki, abdurrohman. 2020. "Aplikasi E-Test 'That Quiz' Sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Indonesia Bangkok." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11(2): 153–66.
- Nursyifa, Aulia. 2018. "Sosialisasi Peran Penting Keluarga Sebagai Upaya Pencegahan Dampak Negatif Teknologi Pada Anak Dalam Era Digital." *Researchgate.Net* 2: 1–5.
- Puji Asmaul Chusna. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak."

- Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* vol 17(no 2): 318.
<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586>.
- Syahroni, Mashud. 2020. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Manfaat Metode Pembelajaran Observasi Lapangan Pada Mata Kuliah Profesi Kependidikan." *Indonesian Journal of Education and Learning* 4(1): 417.
- Vitrianingsih, Vitrianingsih, Sitti Khadijah, and Inayati Ceria. 2018. "Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta." *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati* 3(2): 101.
- Wulandari, Dwi, and Triana Lestari. 2021. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Jurnal pendidikan tambusai* 5(1): 1689–95.
- Yulanda, Novidya. 2017. "Pentingnya Self Regulated Learning Bagi Peserta Didik Dalam Penggunaan Gadget." *Research and Development Journal of Education* 3(2): 164–71.