

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI PADA WALI MURID SISWA SISWI TK 01 PANJI LOR

Muhammad Misbahul Anam^{1*)}, Hanik Anggraini Sanjayawati²⁾

¹Prodi Manajemen, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

²Prodi Administrasi Publik, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

*Email Korespondensi : mmanam079@gmail.com

Abstrak

Gadget adalah salah satu teknologi yang canggih pada zaman ini, gadget juga bisa dikenal dengan *smartphone* atau ponsel pintar. Hampir semua kalangan dari yang muda, remaja, dewasa, bahkan yang tua tanpa terkecuali tidak ada yang tidak memiliki gadget pada zaman ini, bahkan pada hari ini pembelajaran tingkat sekolah dasar di beberapa sekolah sudah membutuhkan *smartphone* guna penunjang jalannya pembelajaran. Kecanduan gadget terhadap anak usia dini adalah hal yang paling serius untuk menjadi perhatian penuh bagi para orang tua. Pengabdian ini bertujuan untuk menyampaikan atau mensosialisasikan mengenai jahatnya dampak kecanduan gadget yang sangat serius mulai dari gangguan psikologi hingga berpengaruh terhadap attitude anak. Metode yang digunakan berupa sosialisasi langsung kepada wali murid selaku peran utama dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak untuk meminimalisir waktu penggunaan gadget. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya antusiasme dari wali murid siswa dan siswi dibuktikan dengan tingginya keingintahuan dan partisipasi wali murid siswa dan siswi dan juga ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang ditanyakan oleh wali murid siswa dan siswi kepada tim pelaksana dari dampak penggunaan gadget.

Kata kunci: penggunaan, gadget, dampak, anak usia dini

Abstract

Gadgets are one of the sophisticated technologies of this era, gadgets can also be known as smartphones or smart phones. Almost all groups from young people, teenagers, adults, even the old. Almost without exception, no one doesn't have a gadget nowadays, even today elementary school level learning in several schools already requires smartphones to support learning. Gadget addiction in early childhood is the most serious thing that people should pay full attention to. old. This research aims to convey or disseminate information about the evil impacts of gadget addiction, which are very serious, ranging from psychological disorders to the effect on children's attitudes. The method used is direct outreach to parents as the main role in supervising children's use of gadgets to minimize gadget usage time. The results of this activity show that there is enthusiasm from the parents of the students and girls as evidenced by the high level of curiosity and participation of the parents of the students and girls and is also marked by the many questions asked by the parents of the students and girls to the implementing team regarding the impact of using gadgets.

Keywords: use, gadgets impact, early childhood

PENDAHULUAN

Kita tentu tahu di zaman yang serba canggih hari ini dengan mudah mengakses apa saja yang ada di dalam gadget entah itu informasi atau belanja. Kita hanya perlu memanfaatkan kecanggihan gadget untuk memenuhi kebutuhan itu semua, dengan contoh kita ingin membeli baju pada zaman ini kita tinggal membuka aplikasi *online shop* lalu kita

dengan mudahnya memilih motif dan ukuran yang kita butuhkan dan metode pembayarannya pun sangat mudah kita bisa langsung transfer atau hari ini ada yang namanya sistem COD yang dimana kita bisa membayar jika barang telah sampai ke tangan kita.

Untuk produk makanan sendiri kita tidak perlu repot-repot datang ke lapak makanan untuk membeli makanan dengan adanya teknologi hari ini kita bisa memesannya dan beberapa menit kemudian sudah diantarkan kepada kita. Begitu simpel pada zaman ini yang dimana kita hanya perlu menggunakan *smartphone* untuk membeli apapun di sosial media. Tidak hanya itu saja, kini gadget juga hadir dengan hiburannya seperti game yang dimana dulu ketika kita ingin bermain game yang seru kita perlu merental playstation tapi pada hari ini semua game yang ada pada playstation sudah ada di dalam gadget itu, ini tentunya bisa menjadi hiburan bagi kita juga dan bisa pula menjadi dampak negatif bagi kita.

Dilansir dari CNBC Indonesia, Indonesia adalah salah satu negara paling kecanduan gadget sejak covid-19. Masyarakat Indonesia menghabiskan waktu lebih dari 5 jam perhari. Dilansir dari kompas.com (2023), Indonesia tercatat mencapai 212,9 juta pengguna internet menurut laporan dari *We Are Social* dan *Meltwater* bertajuk "Digital 2023". Pada awal 2022 ada sekitar 30,83 juta anak usia dini di tanah air menurut Badan Pusat Statistik (BPS) yang menggunakan gadget. Dikelompokan menurut umur, pengguna gadget yaitu HP 25,5% dari umur 0-4 tahun dan 52,76% pengguna gadget lain sedangkan yang terhubung akses internet 0-4 tahun 18,79% dan 5-6 tahun 39,97% dilansir dari databoks 2023. Namun ternyata ada usia ideal untuk memakai gadget, seperti yang dikutip dari alodokter.com "Usia ideal bagi anak untuk menggunakan gadget adalah dimulai dari usia 2 – 5". Dengan begitu perlunya pemahaman bagi masyarakat khususnya yang memiliki anak kecil tentang edukasi bagaimana penggunaan gadget yang baik. Banyaknya jumlah pengguna gadget yang termasuk dalam golongan usia anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan gadget mayoritas menggunakan gadget guna mencari suatu informasi, hiburan dan menjaga komunikasi online. Ada juga survei lain yang sudah dilakukan oleh Indonesia *Hottest Insight* pada 2013 menunjukkan ada sekitar 40% anak di Indonesia sudah tahu menahu tentang teknologi, atau disebut juga dengan *active internet user* (Suharno, 2018).

Pada tulisan kali ini kita akan membahas tentang gadget dalam sudut pandang positif dan negatif tapi kita akan lebih fokus pada dampak negatifnya terhadap anak usia dini lebih banyaknya generasi penerus bangsa ini. Dampak positif dan negatif gadget terhadap anak usia dini sangatlah beragam, ada beberapa faktor juga yang mempengaruhi dampak positif dan negatifnya, dilansir dari beberapa sumber dan beberapa studi kasus yang saya temui saya akan menyimpulkan semua sumber dan studi kasus dalam tulisan ini. Semoga tulisan ini bisa mengedukasi masyarakat sehingga kita bisa berhati hati terhadap kecanggihan teknologi pada hari ini khususnya kita perlu perhatian lebih terhadap anak kita sendiri.

METODE

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mensosialisasikan dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini. Dengan metode sosialisasi kepada masyarakat terutama kepada wali murid yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap pengawasan penggunaan gadget terhadap anak usia dini. Sosialisasi adalah proses yang membantu olah pikir kelompoknya agar ia dapat berperan dan berfungsi dengan kelompoknya

(Buhler ,1978). Sosialisasi dilaksanakan di TK 01 Panji Lor sebagai sasaran utama dari penelitian ini. Dengan alat layar proyektor, proyektor, alat pengeras suara, sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini ini dipresentasikan dengan media *power point* di depan wali murid akan bahayanya dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini jika lalai dalam pengawasan. Penelitian ini diangkat dari kenyataan dan keresahan yang terjadi pada lingkungan sekitar dimana moralitas yang menurun terhadap anak usia dini dan berbagai sumber dari jurnal dan berita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kita tidak asing lagi dengan teknologi yang setiap harinya bahkan per detik selalu berdampingan dengan kita yaitu gadget atau kita kenal dengan ponsel pintar. Dengan adanya teknologi ini kita bisa melakukan apa saja dengan mudah hanya meng klik di HP kita sudah bisa melakukan berbagai macam hal seperti menonton video, mencari literasi, membeli sesuatu, apalagi berkomunikasi sudah sangat mudah. Tapi dengan adanya teknologi, tidak semua hal positif bisa kita temukan dalam teknologi pada hari ini.

Ada banyak hal positif dan negatif, diatas kita sudah membahas tentang hal positif tentang gadget, maka pada kali ini kita akan membahas tentang hal negatif gadget. Dampak negatif ini mencakup semua kalangan tidak hanya generasi muda akan tetapi juga generasi tua. Maka dari ini kita akan membahas secara universal dampak gadget terhadap anak usia dini. Peneliti menemukan beberapa faktor dari akibat anak kecanduan gadget sehingga kecanduan ini berujung terhadap kenegatifan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini pada wali murid di TK 01 Panji Lor telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini dilakukan di TK 01 Panji Lor, Desa Panji, Kecamatan Panji, Kabupaten Situbondo, dengan luaran berupa jasa. Kegiatan di isi dengan pemaparan materi mengenai topik yang dibahas yaitu dampak gadget. Sasaran dari kegiatan ini yaitu wali murid siswa dan siswi TK 01 Panji Lor.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan lancar dengan peserta yaitu wali murid siswa dan siswi dengan jumlah partisipan 26 wali murid dari total siswa kelas A sebanyak 34 siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan mengenalkan apa itu gadget, manfaat dari gadget, dan dampak negatif dari penggunaan gadget, kami juga memaparkan beberapa tips yang mungkin dapat wali murid dari siswa siswi TK 01 Panji Lor gunakan guna meminimalkan waktu penggunaan gadget. Adapun pemaparan tentang manfaat dan dampak negatif gadget yaitu:

Manfaat Penggunaan Gadget	Dampak Negatif Gadget
Alat komunikasi normal maupun kondisi darurat	Beresiko menimbulkan gangguan mental dan depresi
Meningkatkan dan melatih kreativitas	Mengakibatkan anak susah bersosialisasi
Membantu mengembangkan pola berpikir	Menimbulkan kecanduan dan kurangnya fokus
	Membentuk kepribadian yang kurang sesuai (mengarah pada hal negatif)

Tabel 1. Dampak negatif dan positif penggunaan gadget

Selain itu dampak negatif dari penggunaan gadget dapat memberikan efek kecanduan atau sering disebut dengan NARKOLEMA (Narkoba Lewat Mata). Menurut Badan Narkotika Nasional NARKOLEMA (Narkoba Lewat Mata) sendiri adalah pornografi yang dilihat oleh seseorang yang memiliki efek kecanduan dan daya rusak sebagaimana pada pengguna narkotika. Kerusakan yang dialami akibat kecanduan pornografi adalah rusaknya otak bagian depan (*prefrontal cortex/PFC*). *Prefrontal Cortex* berfungsi sebagai pusat pertimbangan dan pengambilan keputusan serta membentuk kepribadian seseorang.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya antusiasme dari wali murid siswa dan siswi dibuktikan dengan tingginya keingintahuan dan partisipasi wali murid siswa dan siswi yang dalam hal ini ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang ditanyakan oleh wali murid siswa dan siswi kepada tim pelaksana antisipasi dari dampak penggunaan gadget. Dalam sosialisasi ini alat dan bahan yang digunakan adalah media presentasi berupa layar dan proyektor serta *sound* dan *mic* sebagai media penyampaian informasi lisan dari pemateri. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa KKN Tematik Desa Universitas Abdurachman Saleh itu sendiri dengan dibantu oleh tenaga pengajar TK 01 Panji Lor.



Gambar 1. Sosialisasi dampak penggunaan gadget

Meskipun pengetahuan tentang dampak gadget dan antisipasinya tergolong baru bagi wali murid siswa dan siswi TK 01 Panji Lor, namun wali murid sudah mulai mempersiapkan diri guna melakukan tindakan pencegahan atau penanggulangan dari dampak penggunaan gadget bagi buah hati mereka karena mengingat tingginya aktivitas penggunaan gadget pada siswa siswi TK 01 Panji Lor dan mulai terlihatnya dampak negatif yang ditimbulkan. Meskipun setelah sosialisasi ini dilakukan, masih banyak wali murid yang belum mampu untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget. Namun adapun juga beberapa wali murid yang berhasil mengurangi dampak dari penggunaan gadget dan tidak menutup kemungkinan untuk wali murid lainya berhasil melakukan hal tersebut.

KESIMPULAN

Kecanduan gadget terhadap anak usia dini adalah hal yang paling serius untuk menjadi perhatian penuh bagi para orang tua. Dampak kecanduan gadget sangatlah serius dari gangguan psikologi sehingga berpengaruh terhadap attitude anak. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan gadget adalah faktor lingkungan dan salahnya perspektif orang tua terhadap anak yang lebih baik bermain di rumah daripada bermain di luar. Pengawasan orang tua sangatlah penting dan berpengaruh besar dalam memperhatikan

penggunaan ponsel, karena jika lalai dalam mengawasi anak bermain ponsel dampak negatif tidak akan memungkinkan terjadi. Maka dari ini marilah kita awasi bersama penggunaan gadget terhadap anak untuk mencapai generasi penerus yang menjadi harapan bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, kepada dosen pembimbing lapangan KKN Tematik Desa, juga kepala Desa Panji Lor yang telah memberikan support kepada tim, serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Semoga kegiatan pengabdian yang telah tim laksanakan memberikan manfaat kepada masyarakat Desa Panji Lor dan seluruh pemangku kepentingan.

REFERENSI

- Alodokter.com. (2020). Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?. Diakses pada 23 november 2023. Dari <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>
- Amirullah. (2019). Sering Main Gadget, Anak ini Alami Kerusakan Saraf Hingga Susah Berjalan. Retrieved from Serambinews.com.
- Bestari, N. P. (2023). Soal Ini Warga RI Paling Kecanduan, Nomor Satu di Dunia. Retrieved from CNBC Indonesia
- Buhler, Charlotte. (1978). *Practishe Kinder Psychologie*, Boston: Hougton Mifflin, Co
- Clinton, B. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 212,9 Juta di Awal 2023.
- dppkbpppa.pontianak.go.id. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. Diakses pada 28 november 2023: <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>
- Fadli, d. R. (2021). Kecanduan Smartphone, Ratusan Anak Masuk RSJ Cisarua. Retrieved from [halodoc.com: https://www.halodoc.com/artikel/kecanduan-smartphone-ratusan-anakmasuk-rsj-cisarua](https://www.halodoc.com/artikel/kecanduan-smartphone-ratusan-anakmasuk-rsj-cisarua)
- ntb.bnn.go.id. (2022). Bahaya Narkoba Lewat Mata (NARKOLEMA). Diakses pada 23 november 2023. Dari <https://ntb.bnn.go.id/bahaya-narkoba-lewat-mata-narkolema/>
- Rizaty, M. A. (2022). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 212,9 Juta di Awal 2023. Retrieved from [Data Indonesia.id: https://dataindonesia.id/varia/detail/anak-usia-dini-di-indonesiasebanyak-3073j-uta-jiwa-pada-2022](https://dataindonesia.id/varia/detail/anak-usia-dini-di-indonesiasebanyak-3073j-uta-jiwa-pada-2022)
- Santika, E. F. (2023). Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022. Retrieved from Katadata Media Network.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538
- Muh F. (2013). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Surabaya : Teknik Informatika, Universitas Brawijaya PTIIK