

Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Anak Usia Dini pada TK Mutiara Pelangi

Siti Fatimatul Zuhro, Sapriyadi, Anisa Rizki Sulistya Kusuma Wardhani, Aulia Nur Azizah, Berlian Dwi Rinarso, Ihsan Fathoni Aulia

Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah A.R.

Fachruddin, Kab. Tangerang, Indonesia

Penulis korespondensi: fatimah.unimar@gmail.com

Dikirim : 26 Juni 2024

Direvisi : 31 Agustus 2024

Diterima : 2 September 2024

Abstrak: Pada zaman sekarang, teknologi berkembang begitu pesat dan diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dengan mempermudah segala sesuatunya. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai pada zaman modern ini, seperti ponsel pintar, laptop, dan sebagainya. Semakin canggih suatu zaman, semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat. Semakin banyak pula orang menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari informasi dan memudahkan dalam pekerjaannya sehari-hari. Namun, walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan dampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan dampak negatif. Dalam kasus maraknya penggunaan ponsel pintar pada kalangan anak-anak TK, terdapat dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan ponsel pintar pada kalangan anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dan dosen Universitas Muhammadiyah A.R, Fachruddin yang bertempat di TK Mutiara Pelangi Tigaraksa memberikan pengajaran sangat berarti bagi anak-anak. Sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak ini merupakan salah satu cara yang dapat dijadikan sebagai langkah awal untuk mencegah dampak gadget terhadap anak.

Kata Kunci: anak usia dini, gadget, sosialisasi

Abstract: Nowadays, technology is developing so rapidly. Technology was created to simplify human affairs and make everything easier. We can find countless various types of technology in this modern era, starting from smartphones, laptops, and so on. The more sophisticated an era is, the more sophisticated tools or media continue to develop rapidly and more and more people use them for their needs in searching for information. and make your daily work easier. However, even though technology was initially created to produce a positive impact, on the other hand technology also has a negative impact. In the case of the widespread use of smartphones among kindergarten children. Community service activities carried out by Muhammadiyah student and lecturer A.R Fachruddin at Mutiara Pelangi-Tigaraksa Kindergarten have provided very meaningful teaching for children. Socializing the impact of using gadgets on children is one way that can be used as a first step to prevent the impact of gadgets on children.

Keywords: childhood, gadgets, socialization

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat memudahkan segala urusan manusia dalam mencari informasi dan membantu pekerjaan sehari-hari. Inovasi dari teknologi *gadget* tersedia dalam berbagai bentuk, seperti ponsel pintar (*smartphone*), laptop, dan sebagainya (Tania dkk., 2024). Sehubungan dengan hal ini, seluruh lapisan masyarakat kerap merasakan kecanggihan teknologi, termasuk Desa Buntu Pema. Pada umumnya, anak-anak telah diberikan kebebasan oleh orang tua untuk memiliki *gadget*. Meskipun begitu, tingkat pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* masih sangat rendah, sehingga mahasiswa dan dosen Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin mengadakan program penyuluhan dan pelatihan kepada para anak di lingkungan setempat mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*.

Produsen *gadget* berupaya untuk melakukan inovasi dengan menyempurnakan fitur-fitur *gadget* sehingga fungsionalitasnya meningkat dengan harga yang semakin murah (Farida dkk., 2021). Oleh karena itu, *gadget* sangat diminati semua kalangan karena kualitas fungsi dan keterjangkauan harga untuk semua kalangan dengan strata sosial rendah (Marpaung, 2018). *Gadget* memiliki fungsi dan manfaat bagi pengguna, seperti sebagai alat komunikasi beserta media hiburan, seperti bermain *game*, menonton video, dan mendengarkan musik (Hidayati, 2019). Fungsi yang beragam menjadikan *gadget* memiliki dampak positif bagi anak-anak dan remaja untuk mendukung aktivitas mereka, seperti memudahkan dalam berinteraksi dengan teman dan keluarga tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Setyaningsih & Setyowatie, 2023). Mereka menggunakan *gadget* untuk membuka jejaring sosial dan melakukan interaksi berupa *chatting* yang membutuhkan akses internet.

Bagi pelajar, adanya akses internet yang terhubung melalui perangkat *gadget* dapat memudahkan mereka dalam mencari informasi yang berkaitan dengan studi mereka, seperti berbagai macam video edukasi yang diupload melalui *channel* YouTube (Sulistyorini, 2017). Selain itu, penggunaan *gadget* yang didukung dengan akses internet juga memudahkan untuk bertransaksi secara *online* karena sangat mudah dan efisien sehingga tidak perlu keluar rumah (Saragih & Ramdhany, 2013; Widyanto & Prasilowati, 2015). Selain memiliki dampak yang positif bagi penggunanya, *gadget* juga memberikan pengaruh negatif bagi penggunanya. Dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak-anak dan remaja dapat dilihat dari segi pendidikan, kesehatan, sosial, dan ekonomi (Sulistyorini, 2017). Fungsionalitas *gadget* yang

lengkap menjadikan banyak orang membawa *gadget* di mana pun mereka berada. Akibatnya, pengguna *gadget* khususnya pada anak-anak dan remaja menjadi budak *gadget* dan berimplikasi pada perkembangan psikologi mereka (Syifa dkk., 2019). Gangguan psikologi akibat penggunaan *gadget* di antaranya adalah *unsocial condition*, yaitu seorang anak tidak mau bermain bersama teman sebaya maupun lingkungan sekitar (Fitri, 2017). Anak tersebut lebih suka mengurung diri karena asyik dengan segala aplikasi permainan yang ada di dalam *gadget*, khususnya *game online*. Gangguan psikologi yang banyak diderita anak-anak dan remaja pengguna *gadget* ditimbulkan karena mereka telah kecanduan *game online* atau aplikasi media sosial lainnya (Novrialdy, 2019).

2. Metode

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk sebagai berikut:

- a. Metode ceramah, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun.
- b. Metode tanya jawab, yaitu digunakan untuk merespons sejauh mana tingkat pemahaman peserta sosialisasi terhadap materi yang telah disampaikan oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat.
- c. Metode diskusi, yaitu pemateri dan peserta melakukan dialog yang membahas masalah seputar dampak yang ditimbulkan *gadget* terhadap anak di bawah umur.

3. Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TK Mutiara Pelangi dimaksudkan untuk membantu sosialisasi kepada masyarakat, khususnya bagi para guru dan anak-anak tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap anak. Kepemilikan *gadget* bagi hampir seluruh anak-anak pada zaman sekarang belum tentu menjadikan orang tua menyadari bahwa terdapat dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, orang tua perlu memantau kondisi anak-anak dengan memperhatikan aktivitas anak-anak tersebut saat menggunakan *gadget*. Orang tua harus memberikan dukungan terhadap keluarga untuk berinteraksi lebih banyak kepada anak-anak di rumah, mengingat hal ini yang sangat diinginkan anak-anak. Keluarga yang lebih banyak meluangkan waktu untuk anak-anak dapat mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Kegiatan ini juga bermanfaat untuk memberikan masukan bagi orang tua untuk lebih banyak memberikan kegiatan dan pendampingan agar anak-anak mempunyai

kegiatan positif untuk meminimalisasi penggunaan *gadget* untuk aktivitas di luar kegiatan sekolah yang mendukung mereka.

Tahapan kegiatan yang dijalankan meliputi persiapan, pelaksanaan, *monitoring* dan evaluasi, pembuatan laporan, dan penyerahan laporan akhir. Penyuluhan ini dilakukan dengan target utama adalah orang tua di Desa Buntu Pema. Narasumber menyampaikan materi sesuai dengan tema secara menarik dan interaktif dengan peserta. Pada pertengahan acara terdapat sesi diskusi atau *sharing* baik antar peserta maupun dengan panitia. Berbagai cerita atau pengalaman dari peserta dan narasumber sangat bermanfaat dalam mendukung jalannya acara. Dokumentasi kegiatan diperlihatkan dalam Gambar 1 dan 2.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak bisa memberikan banyak manfaat, tetapi berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak diatur dengan baik. Berikut adalah tata cara penggunaan *gadget* yang bijak serta cara mengurangi dampak negatifnya untuk anak-anak (Leo, 2024):

1. Buat Aturan Waktu Penggunaan

- Tentukan batas waktu penggunaan *gadget* per hari sesuai usia anak. Contohnya, untuk anak usia 2-5 tahun, waktu layar sebaiknya tidak lebih dari satu jam per hari.
- Pastikan ada jadwal yang konsisten kapan anak boleh menggunakan *gadget*, misalnya setelah selesai mengerjakan tugas sekolah atau kegiatan fisik.

2. Pilih Konten yang Sesuai

- Pilih aplikasi, *game*, atau video yang mendidik dan sesuai dengan usia anak.
- Gunakan *parental control* untuk membatasi akses ke konten yang tidak pantas.

3. Ajak Anak untuk Tetap Aktif

- Dorong anak untuk tetap aktif secara fisik dengan melakukan kegiatan di luar rumah, bermain, atau berolahraga.
- Pastikan anak memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara sosial dengan teman sebaya.

4. Pantau dan Dampingi Anak

- Dampingi anak saat menggunakan *gadget* untuk memastikan mereka memahami cara penggunaan yang baik dan aman.
- Diskusikan konten yang mereka lihat atau mainkan untuk meningkatkan pemahaman dan memperkuat hubungan keluarga.

Sementara itu, langkah-langkah untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Batasi Penggunaan *Gadget* di Malam Hari

- Hindari penggunaan *gadget* satu jam sebelum tidur untuk mencegah gangguan tidur.
- Letakkan *gadget* di luar kamar tidur saat malam hari.

2. Berikan Contoh yang Baik

Orang tua harus menjadi contoh dalam penggunaan *gadget*. Batasi penggunaan *gadget* di depan anak dan tunjukkan kegiatan lain yang bisa dilakukan bersama.

3. Ciptakan Zona Bebas *Gadget*

Tentukan area tertentu di rumah sebagai zona bebas *gadget*, seperti meja makan atau ruang keluarga, untuk mendorong interaksi tanpa gangguan elektronik.

4. Perhatikan Tanda-Tanda Ketergantungan

Perhatikan apakah anak mulai menunjukkan tanda-tanda ketergantungan pada *gadget*, seperti marah atau gelisah saat tidak menggunakan *gadget*. Jika ya, segera ambil tindakan untuk membatasi penggunaan.

5. Berikan Kegiatan Alternatif

- Sediakan berbagai kegiatan lain yang menarik bagi anak seperti membaca buku, seni, kerajinan tangan, atau bermain di luar rumah untuk mengurangi ketergantungan pada *gadget*.
- Dengan mengikuti tata cara di atas, orang tua dapat membantu anak-anak memanfaatkan teknologi secara positif dan mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.



Gambar 1. Foto bersama



Gambar 2. Sosialisasi sesi tanya jawab

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TK Mutiara Pelangi sangat antusias diikuti oleh siswa/i yang mengikuti kegiatan tersebut. Mereka diberi penjelasan tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* jika digunakan dalam waktu yang cukup lama. Mereka diberi pemahaman tentang pentingnya menjaga kesehatan baik mata maupun organ tubuh yang lain. Guru pun merasa sangat terbantu dengan adanya acara sosialisasi tersebut dan tindak lanjut dari kegiatan ini berupa sosialisasi terhadap wali murid TK Mutiara Pelangi agar lebih memahami dan bijak dalam menjaga putra dan putri mereka menggunakan *gadget* dan media lain yang berhubungan dengan internet.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa/i TK Mutiara Pelangi yang sudah memberikan kesempatan kepada dosen dan mahasiswa untuk memberikan sosialisasi. Terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Referensi

- Farida, A., Salsabila, U.H., Hayati, L.L.N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi *Gadget* dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701–1709.
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media terhadap Perubahan Sosial Anak. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2>.
- Hidayati, R. (2019). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka dalam Mengawal Dampak *Gadget* pada Masa *Golden Age*. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–10.
- Leo. (2024). Peran Penting Hormon Tidur dalam Pertumbuhan Anak. Available at: <https://www.mommy-story.com/news/page/2/?noamp=mobile>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Saragih, H., & Ramdhany, R. (2013). Pengaruh Intensi Pelanggan dalam Berbelanja *Online* Kembali Melalui Media Teknologi Informasi Forum Jual Beli (FJB) Kaskus. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(2), 100-112. <https://doi.org/10.21609/jsi.v8i2.331>

- Setyaningsih, E. & Setyowatie, D. (2023). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget* serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64-71.
- Sulistiyorini, Z.B. (2017). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Childeren)*, 2(1), 206-211.
- Tania, M., Nurhayati, E., Abdurahman, N., & Rahman, D.L. (2024). Sosialisasi Pengaruh “Gadget” pada Anak Usia Dini di TK Al-Munawwarah Kota Bandung. *Journal of Community Dedication*, 4(1), 289-302.