



Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak (Studi pada anak di dusun Kenteng, Desa Pengkol Kecamatan Mantingan)

Sholihatul Hasanah

Pendidikan Agama Islam, STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi

Email : sholihatulh1@gmail.com

Abstract:

In this era of globalization, you are familiar with the name gadget, where almost all people use this one electronic device, ranging from children to adults. Gadgets themselves are starting to develop in the 21st century, where this century is often known as the century of technology. The main function of the gadget is to facilitate the work of man with all the benefits it offers. But behind it all, it must not be separated from the so-called negative impact, these impacts are usually clearly seen among children, such as the nature of addiction to playing gadgets, emotional behavior, and anti-social traits. For this reason, it is necessary to learn what are the positive and negative impacts of gadgets in order to take more benefits from gadgets, and minimize the negative impacts caused.

Keyword: Child; Gadget; Gadget Danger

Abstrak:

Di era globalisasi ini sudah tidak asing lagi dengan yang namanya gadget, dimana hampir semua kalangan menggunakan alat elektronik yang satu ini, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Gadget sendiri mulai berkembang di abad ke-21, dimana abad ini sering dikenal dengan istilah abad teknologi. Fungsi utama dari gadget adalah untuk memudahkan pekerjaan manusia dengan segala manfaat yang ditawarkannya. Namun dibalik itu semua, pastilah tidak lepas dari yang namanya dampak negative, dampak tersebut biasanya terlihat jelas pada kalangan anak-anak, seperti sifat kecanduan bermain gadget, perilaku emosioanal, serta sifat yang anti soisal. Untuk itu perlu dipelajari apa saja dampak positif dan negative dari gadget agar dapat mengambil lebih banyak manfaat dari gadget, dan meminimalisir dampak negative yang ditimbulkan.

Kata Kunci: Anak; Gadget; Bahaya Gadget

PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini, sudah tak asing lagi dengan istilah globalisasi. Globalisasi sendiri berasal dari dua kata, yaitu global yang berarti dunia, dan lierasi yang berarti suatu proses, maka dapat disimpulkan bahwa globalisasi merupakan suatu proses mendunia, dimana jarak antar suatu Negara seolah-olah semakin tidak ada lagi (sumber : Pengertian Globalisasi - Faktor Penyebab, Teori, Dan Dampaknya (rumus.co.id)), globalisasi mengakibatkan suatu negara megikuti perkembangan Negara lain dengan cepat, seperti teknologi, gaya hidup, maupun budaya yang biasanya mengikuti peradaban yang lebih tinggi (Hudaya, 2018).



Globalisasi sendiri dapat terjadi karena adanya beberapa factor, diantaranya adalah kemudahan migrasi, adanya perdagangan bebas, sistem perekonomian yang terbuka, dan yang tak kalah penting adalah berkembangnya pesat teknologi dan komunikasi (Sebutkan 3 Faktor Pendorong Globalisasi - ASTALOG). Mudahnya akses informasi melalui internet menjadi salah satu bukti bahwa teknologi informasi kini sangat berkembang pesat. Salah satu perkembangan teknologi yang paling tampak adalah perkembangan perusahaan elektronik, khususnya gadget. Di era sekarang ini gadget menjadi persaingan yang sangat ketat di perusahaan elektronik, hal ini dibuktikan dengan semakin maraknya berbagai model gadget dan cepatnya perubahan model dari masing-masing perusahaan merk tertentu yang menjadi persaingan dunia bisnis saat ini.

Gadget merupakan salah satu alat elektronik yang mana fungsi utamanya untuk mempermudah kegiatan manusia, membuat sesuatu menjadi praktis dan mudah untuk dilakukan, gadget sendiri dapat berupa computer, laptop, telepon genggam dan lain sebagainya yang fungsi utamanya tak lain adalah untuk memudahkan kegiatan manusia (Lensoni et al., 2021). Pada dasarnya fungsi gadget dapat dikelompokkan menjadi lima macam, yaitu media komunikasi, media informasi, media hiburan, gaya hidup, dan yang terpenting adalah untuk media menambah wawasan (sumber : Pengertian GADGET adalah: Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis Gadget (maxmanroe.com)).

Dalam hal ini gadget memiliki banyak peran penting dalam kehidupan manusia, diantaranya adalah mempermudah seseorang untuk menjalin silaturahmi, karena mudah akses internet dalam bidang komunikasi, selanjutnya adalah memudahkan seseorang dalam mengakses informasi, hal ini dapat membuat masyarakat menambah wawasan, dapat melihat berita-berita, baik itu berita dalam negeri maupun luar negeri sekalipun, satu hal lagi yang juga merupakan keunggulan dari internet adalah menjadi media promosi bagi perusahaan-perusahaan, baik itu yang masih dalam taraf belajar maupun perusahaan yang ingin mengembangkan usahanya. Bahkan pengusaha tingkat UMKM pun dapat menggunakan media social menjadi media promosi untuk merintis usahanya. Pesatnya perkembangan media social menjadi sebuah wadah bagi orang-orang yang mau memanfaatkan media social secara bijak. Artinya tidak hanya menggunakan media social hanya untuk gaya hidup saja, melainkan digunakan untuk hal lain yang bermanfaat untuk dirinya dan juga lingkungan sekitar (Darmaningrat et al., 2022).

Gadget sendiri sangat fleksibel digunakan dalam semua kalangan, mulai dari kalangan anak-anak, dewasa, atau bahkan lanjut usia. Mengingat banyaknya manfaat yang dapat diperoleh dari gadget, perlu diingat juga dampak negative yang ditimbulkan dari gadget, dampak yang paling mencolok biasanya terjadi pada anak-anak, kebiasaan menggunakan gadget yang berlebihan akan membuat anak malas, baik itu dari segi pendidikan maupun dari segi lingkungan (Abdu et al., 2021), kebiasaan membaca buku untuk mencari informasi, kini sudah digantikan dengan google, yang dengan mudah untuk mendapatkan jawaban atas apa yang mereka cari, selain itu kebiasaan anak main game akan mengganggu system perkembangan emosionalnya, hal ini membuat anak lebih cenderung malas bermain dengan



temannya dan hanya bermain focus pada gadget (Rohana & Hartini, 2020). Bahaya lain yang dapat ditimbulkan dari sebuah gadget adalah sifat agresif pada anak, kurangnya tidur, gangguan pada mata, atau lebih parahnya dapat menyebabkan kelainan (Midayana et al., 2019).

Hal ini jika dibiarkan begitu saja akan berdampak pada kesehatan dan juga bisa berpengaruh pada mental seseorang. Masyarakat akan terbiasa dengan adanya kemudahan dan sesuatu yang dianggap instan, yang mengakibatkan mereka tidak terbiasa untuk berproses, tidak terbiasa berusaha untuk meraih suatu hal, karena mereka sudah terbiasa disuguhkan dengan sesuatu yang dianggap instan. Masyarakat lebih cenderung berpikiran dangkal dan biasanya sulit untuk berkembang dalam menjalani aktifitas kehidupan dengan masyarakat sekitar. (Mariyam & Kudus, 2021). Untuk itu perlu adanya peringatan sejak dini khususnya pada anak-anak mengenai bahaya gadget jika digunakan secara berlebihan. Dengan adanya sosialisasi terhadap anak-anak di Dusun Kenteng di diharapkan mereka mampu mengerti dan diharapkan bisa menggunakan gadget secara bijak.

METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian merupakan sebuah teknik atau cara yang digunakan dalam sebuah penelitian, untuk mendapatkan informasi maupun data, melakukan sebuah pendekatan serta pengamatan, dan lain sebagainya untuk mencapai tujuan tertentu (sumber : Metode Penelitian: Pengertian & Jenis menurut Para Ahli - serupa.id). Metode penelitian sendiri secara umum dibagi menjadi dua macam, yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif (Darmalaksana, 2020).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dimana untuk mendapatkan suatu data peneliti lebih menekankan pada proses mencari fakta, pengamatan atau penyelidikan untuk memecahkan suatu masalah (Sidiq & Choiri, 2019), penelitian kali ini difokuskan pada dampak apa saja yang ditimbulkan dari sebuah gadget serta diadakannya sosialisasi bahaya gadget pada anak-anak dengan tujuan mengurangi bahaya gadget yang ditimbulkan. Penelitian ini dilakukan di Dusun Kenteng, Desa Kenteng, Kecamatan Mantingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak merupakan suatu karunia indah yang diberikan Tuhan kepada sebuah keluarga, dimana karunia tersebut sebagai bukti kepercayaan Tuhan kepada hambanya untuk merawat dan membesarkannya (sumber : Pengertian dan Definisi Anak - Anak - CARApedia). Salah satu tujuan Tuhan memberikan karunia seorang anak adalah untuk meneruskan keturunan manusia. Selain sebagai penerus keturunan dalam keluarga, anak juga sebagai penerus bagi bangsa dan negaranya, dimana masa depan sebuah Negara berada di tangannya. Sebagai penerus bangsa seorang anak tentunya haruslah mendapatkan pendidikan terbaik, baik itu pendidikan dalam bidang pengetahuan maupun dalam bidang pendidikan moral.

Pendidikan awal seorang anak akan dimulai dari lingkungan keluarganya, dimana seorang anak akan belajar untuk berbicara, bersosialisasi, dan belajar ilmu dasar lainnya yang



ada di keluarganya. Untuk itu orang tua dan kerabat dekat keluarga memegang kendali besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dalam masa itu akan terbentuk kepribadian dan karakter dari anak tersebut (Ulfa & Na'imah, 2020). Kemudian barulah setelah dari lingkungan keluarga, seorang anak akan belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dimana jangkauan mereka belajar akan lebih luas, yang sebelumnya mereka belajar beradaptasi hanya dengan keluarganya, kini harus mampu beradaptasi serta bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini seorang anak biasanya akan mendapat pengaruh dari lingkungan sekitar, baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif (Ariston & Frahasini, 2018).

Salah satu pengaruh positif yang mungkin ditimbulkan adalah kemampuan baik berbicara dengan lingkungan sekitar, dan juga kemampuan dalam menghadapi suatu masalah, karena mereka akan belajar secara langsung dengan yang namanya pengalaman. Sedangkan pengaruh negative yang mungkin ditimbulkan adalah seorang anak biasanya akan cepat meniru perkataan atau perilaku buruk yang mungkin dilakukan oleh temannya, hal itu dapat berupa perilaku nakal kepada temannya, kebiasaan berbicara kotor, dan sebagainya. Hal itu membuat orang tua yang takut anaknya terkena pengaruh buruk dari lingkungan sekitar lebih suka memberikan gadget kepada anaknya untuk mengurangi resiko tersebut, selain itu orang tua juga bisa memastikan anaknya dalam kondisi baik-baik saja ketika berada di rumah (Asro & Sidik, 2020).

Tanpa disadari niat awal baik yang ingin membuat anak terhindar dari pengaruh buruk lingkungan sekitar, tetapi jika dibiarkan begitu saja tanpa metode yang tepat justru akan merusak pola pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Memang benar jika anak diberikan gadget mereka akan jarang bermain dengan lingkungan sekitar, orang tua lebih mudah dalam melakukan pengawasan, serta anak tersebut akan lebih mengerti kegunaan gadget dan lebih pandai dalam mengikuti perkembangan teknologi. Tapi perlu diingat juga bahwa penggunaan gadget secara berlebihan akan membuat perkembangan anak semakin menurun, seperti halnya sifat kecanduan, dapat merusak kesehatan mata, sulit focus dalam belajar, atau yang lebih parahnya dapat menyebabkan sifat anti social dengan lingkungan sekitar (Sya'diyah et al., 2021).

Salah satu dampak kesehatan fisik yang ditimbulkan dari gadget adalah terganggunya tumbuh kembang dan timbulnya gangguan kognitif pada anak. Sedangkan dampak yang ditimbulkan pada kesehatan mental, yaitu seperti : sifat emosional, sifat temperamental, dan gangguan psikologis pada anak (Chris et al., 2021). Gangguan psikologis pada anak dapat berupa malas belajar, suka membantah perintah, dan menirukan semua hal yang ada pada gadget, baik itu baik maupun buruk, karena sejatinya anak belum mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk dengan sempurna.

Memang tak bisa dipungkiri, kebutuhan gadget di era sekarang ini sangatlah penting, disamping agar tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi dengan Negara lain, gadget sangatlah memudahkan kegiatan manusia (Rakhmawati et al., 2020). Ditambah lagi Negara Indonesia maupun Negara lainnya baru saja dihadapkan dengan wabah besar, yaitu pandemic



covid 19 yang mengharuskan siswanya belajar secara daring kurang lebih selama 2 tahun lamanya, untuk menghindari penyebaran virus covid 19. Pandemic tersebut menjadi salah satu sebab dimana, anak lebih suka di rumah untuk bermain gadget, kepenatan setelah belajar online mungkin sedikit berkurang dengan bermain game, bermain social media, atau yang lainnya.

Kebiasaan tersebutlah yang menambah sifat kecanduan gadget bagi anak, sebelumnya memang sudah ada anak yang ketagihan bermain gadget, tetapi mungkin ada sebagian anak pula yang tidak terlalu suka bermain gadget, melainkan lebih suka dengan kegiatan outdoor atau kegiatan lain sesuai dengan bidang yang mereka sukai. Pandemic covid 19 ini mengakibatkan anak yang dulunya senang bermain di luar ruangan, mau tidak mau juga harus belajar menggunakan gadget, yang pada akhirnya mereka akan merasakan nyaman bermain gadget dan pada akhirnya terbiasa dengan yang namanya gadget, dalam hal ini peran orang tua dan juga pemerintah sangat diperlukan untuk mengatasi masalah ini, salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan memberikan tempat terbaik dan menyiapkan lingkungan yang kondusif bagi generasi penerus bangsa (Khafsoh et al., 2017).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi pengaruh penggunaan gadget ini adalah dengan melakukan sosialisasi pada anak mengenai bahaya gadget, dengan ini diharapkan anak-anak mampu membedakan fungsi gadget yang sebenarnya, serta diharapkan dapat menggunakan gadget secara bijak. Sosialisasi mengenai bahaya gadget ini dilakukan di dusun Kenteng, Desa Pengkol dengan beberapa tahap.

Tahap pertama yaitu dengan mengajak beberapa anak untuk berkumpul di base camp tempat kami mahasiswa KKN bertempat tinggal, kemudian setelah anak-anak berkumpul kami pun menyiapkan materi berupa animasi video agar mereka tertarik mengikuti sosialisasi hingga selesai. Setelah proses persiapan selesai, kami pun menyampaikan isi dari materi tersebut.



Gambar .1. Mengumpulkan anak-anak



Gambar .2. Persiapan materi



Gambar .3. Sesi tanya jawab

Kemudian sesi terakhir adalah diadakan kuis mengenai materi yang telah disampaikan, untuk memastikan bahwa mereka benar-benar memahami materi yang kami sampaikan. Semoga dengan adanya sosialisasi ini dapat mengurangi dampak penggunaan gadget pada anak-anak.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Anak merupakan generasi penerus bangsa, untuk itu perlu diberikan pendidikan terbaik agar mampu memberikan masa depan terbaik bagi negaranya. Di era sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, khususnya gadget yang menjadi persaingan ketat bisnis saat ini. Salah satu dampak negative gadget adalah timbulnya gangguan kesehatan dan psikologis pada anak. Dampak kesehatan dapat berupa terganggunya kesehatan mata, terganggunya pertumbuhan anak, dan juga perkembangan pada anak. Sedangkan dampak psikologis dapat berupa gangguan emosional, gangguan perkembangan kognitif, dan lain sebagainya. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak tersebut adalah dengan adanya sosialisasi bahaya



dagdet pada anak, dengan adanya sosialisai ini diharapkan anak mampu memahami mengenai fungsi gadget yang sesungguhnya, sehingga dapat menggunakan gadget secara bijak dan tidak berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, S., Saranga, J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale (JKFN)*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 86–91.
- Asro, M., & Sidik, D. M. (2020). KEGIATAN KULIAH KERJA NYATA BAGI PESERTA ANAK DIDIK PADA SOSIALISASI PENGARUH GADGET. *JURNAL ILMIAH PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 3(1), 39–43.
- Chris, A., Dewi, S. M., & Novendy. (2021). PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI TTK TUNAS HARAPAN BOGOR. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 4(2), 490–496.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library*, 1–6.
- Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Herdiyanti, A., Subriadi, A. P., Muqtadiroh, F. A., Astuti, H. M., & Susanto, T. D. S. (2022). Sosialisasi Bahaya Dan Upaya Pencegahan Social Engineering Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Tentang Keamanan Informasi. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i2.92>
- Hudaya, A. (2018). PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Research And Development Journal Of Education*, 4(2), 86–97.
- Khafsoh, N. A., Soetoponi, I. Y., & Daroini, M. (2017). PEMANFAATAN GADGET DALAM MEMAKSIMALKAN PELAYANAN MASYARAKAT. *IJPA- The Indonesian Journal Of Public Administration*, 3(1), 1–17.
- Lensoni, Zannah, R., Syahputra, Muhammad Rony, Safitri, E., & Arham, N. (2021). DAMPAK PENYULUHAN BAHAYA NARKOBA, GADGET, PERGAULAN BEBAS TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN SISWA DI SMK PP NEGERI SAREE. *MALAHAYATI NURSING JOURNAL*, 3(3), 445–451.
- Mariyam, & Kudus, Wahid Abdul. (2021). DAMPAK GADGET BAGI PERKEMBANGAN PRILAKU ANAK DI DESA SAMPIR. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 856–866.
- Midayana, Darmawani, E., & Andriani, D. (2019). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI TK ELEKRINA KERTAPATI PALEMBANG). *PERNIK Jurnal PAUD*, 2(1), 78–93.
- Rakhmawati, D., Ismah, & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Socialization The Harmful Effects Of Gadgets Addiction. *Journal Of Community*



Services, 1(3), 159–164.

Rohana, F., & Hartini, S. (2020). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL. *Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat*, 9(2), 137–145.

Sidiq, U., & Choiri, Moh. Miftachul. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. In *Journal Of Chemical Information And Modeling*.

Sya'diyah, H., Kirana, S. A. C., Nurlela, L., Suhardiningsih, A. V. S., Sustrami, D., & Mutyah, D. (2021). Upaya Mewujudkan Sehat Jiwa Dalam Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid-19 Di SMA Hang Tuah Surabaya. *Jurnal Abdidas Volume*, 2(5), 1204–1211.

Ulfa, M., & Na'imah. (2020). Peran Keluarga Dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Journal On Early Childhood*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.31004/Aulad.V3i1.46>