



## SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN DAMPAK PENGGUNAAN DAGDET PADA MASYARAKAT DI DESA BOYOLANGU

Ria Fajrin Rizqy Ana\*, Nourma Oktaviarini

\*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung

\*Email: [riafajrin@yahoo.co.id](mailto:riafajrin@yahoo.co.id)

Informasi Artikel	Abstrak
<p><b>Kata kunci:</b> Sosialisasi, Pendampingan, Gadget</p> <p>Diterima: 09-07-2022 Disetujui: 16-07-2022 Dipublikasikan: 25-07-2022</p> <p><b>Keywords:</b> Socialization, Mentoring, Gadget</p>	<p>Penggunaan gadget yang tidak sesuai kebutuhan pada anak-anak akan berpengaruh buruk kepada perkembangan fisik dan perilakunya. Permasalahan yang muncul pada mitra yaitu banyak anak yang menggunakan <i>gadget</i> tanpa mengenal batas waktu dan kurang adanya pengawasan dari orang tua dalam menggunakan gadget. Oleh karena itu, sosialisasi dan pendampingan dampak penggunaan gadget pada orang tua perlu dilakukan, sehingga diharapkan gadget hanya dimanfaatkan pada hal-hal yang positif bagi anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Boyolangu. Tujuan dari pengabdian pada masyarakat ini yaitu (1) memberikan sosialisasi pada orang tua tentang dampak menggunakan gadget, (2) memberikan pendampingan pada orang tua untuk mengunci aplikasi yang berkonten negatif dan memberikan bimbingan, arahan, perhatian kepada sanaknya khususnya dalam penggunaan <i>gadget</i>. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan praktik langsung. Penyampaian media berupa gambar dan video tentang dampak negatif gadget, serta video penguncian aplikasi. Tahapan pelaksanaan terdiri dari tahap observasi, persiapan program, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik. Hasil dari kegiatan pengabdian ini para orang tua mampu memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget secara terus menerus, orang tua dapat membatasi anaknya untuk bermain <i>gadget</i>, dan orang tua dapat mengunci aplikasi yang berkonten negatif serta dapat membatasi anak untuk mendownload game.</p> <p><b>Abstact</b></p> <p><i>The use of gadgets that do not meet the needs of children will adversely affect their physical and behavioral development. The problems that arise with partners are that many children use gadgets without knowing the time limit and the lack of supervision from parents in using gadgets. Therefore, socialization and assistance on the impact of using gadgets on parents need to be carried out, so it is hoped that gadgets are only used for positive things for children. This community service activity was carried out in Boyolangu Village. The objectives of this community service are (1) to provide socialization to parents about the impact of using gadgets, (2) to provide assistance to parents to lock applications with negative content and provide guidance, direction, attention to their relatives, especially in the use of gadgets. Implementation of the activities carried out by the method of lectures, question and answer, discussion, and direct practice. Media delivery is in the form of pictures and videos about the negative impact of gadgets, as well as application locking videos. The implementation stages consist of the observation stage, program preparation, implementation, monitoring, and evaluation. Activities can be carried out properly. The results of this service activity are parents are able to understand the positive and negative impacts of continuous use of gadgets, parents can limit their children to play gadgets, and parents can lock applications that contain negative content and can restrict children from downloading games.</i></p>

## **PENDAHULUAN**

Pada masa sekarang *gadget (smartphone)* ialah salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang sudah sepatutnya kita mengenal *Gadget* sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan. Salah satu hal yang dapat dibedakan dari *gadget* dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut *handphone* yang saat ini pembaharuannya *smartphone*. Semakin hari *gadget* memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien. Sekarang ini banyak sekali perubahan pola hidup, cara pandang juga tingkah laku masyarakat sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu untuk memudahkan segala aktivitas masyarakat memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi pada masa sekarang. Kemudahan dalam mengakses banyak hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat, saat ini hampir seluruhnya sudah memiliki *gadget* sebab tertarik dengan fitur yang ditawarkan, apalagi saat ini perusahaan besar berlomba-lomba meluncurkan *gadget* dengan harga terjangkau namun memiliki spesifikasi yang memadai. Terakhir yang menjadi faktor semakin maraknya pemakaian *gadget* pada usia anak-anak ialah karena *gadget* menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran yang dimanfaatkan selama masa pandemi Covid 19 (Hasanah, 2017).

Penggunaan *gadget* yang terus menerus akan berdampak kurang baik terhadap anak. Permasalahan ini juga terjadi pada anak-anak di desa Boyolangu, Sebagian besar anak telah kecanduan dengan *gadget*. Berdasarkan informasi dan pengamatan anak-anak yang belajar telah akrab dan sering menggunakan *gadget* pada kelas 4-6. Selain itu, berdasarkan informasi yang diperoleh dari perangkat desa belum pernah ada penyuluhan kepada anak-anak dan orang tua tentang manajemen waktu untuk bermain, belajar dan penyuluhan kepada anak-anak tentang pengaruh *gadget* terhadap perkembangan dan perilaku anak-anak.

Permasalahan lain yang dialami mitra dari dampak penggunaan *gadget* yaitu terjadinya perubahan pada perilaku anak. Sikap anak yang akan cenderung menjadi pemalas dan menjadi lupa waktu, kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Anak yang ketergantungan terhadap *gadget* menimbulkan perilaku anti sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi.

Dampak buruk *gadget* terhadap anak adalah adanya kecanduan anak terhadap *gadget* (Febrino, 2017) yang dapat mempengaruhi : (a) perilaku emosi dimana anak akan marah sekali jika *gadget*nya diambil, menangis berlebihan dan berteriak, (b) perilaku sosial, anak

akan asyik dengan gadget sehingga menurunkan kemampuan bersosialisasi, anak akan merasa cukup berselanjar dan berteman didunia nyata sehingga mengabaikan teman-teman disekitarnya, (c) perilaku kekerasan atau agresif, anak yang terlampau banyak bermain game digadget akan cenderung bersifat egois karena ingin selalu menang hal ini dapat memicu kekerasan dan tindakan merusak, (d) perilaku malas dan obesitas, anak akan malas bergerak ketika sedang bermain gadget sehingga dapat beresiko anak menjadi obesitas karena kalori yang tidak terbakar.

Pemakaian gadget yang berlebihan dapat berdampak terhadap konsentrasi siswa dalam belajar dan hal tersebut memicu rendahnya prestasi belajar siswa. Selain itu bisa memicu anak lebih menyukai interaksi secara digital sehingga interaksi sosial nya akan sangat kurang maka apabila penggunaan *gadget* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya akan sangat berdampak pada kehidupan seorang anak serta dapat menghambat proses tumbuh dan kembang. Tumbuh kembang yang terhambat akan merusak generasi masa depan. Pada sisi positif memang hampir semua orang sudah memahami manfaat *Gadget* yang mampu mempermudah segala urusan akan tetapi apabila digunakan terus menerus tanpa batasan waktu justru akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna nya. Pihak orang tua memang harus turun tangan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* agar tidak merusak generasi bangsa. Penyesuaian durasi pemakaian *gadget* menjadi hal penting agar gadget menjadi suatu hal yang tidak menimbulkan dampak negatif.

Penulis tertarik untuk melakukan pengabdian tentang gadget dikarenakan sekarang ini banyak sekali siswa bahkan balita bermain gadget. Apabila dibiarkan secara terus menerus hal ini akan berdampak pada perkembangan anak yaitu kognitif, motorik, otak, dan kehiduapn bersosial masyarakat. Dari permasalahan yang telah dialami mitra tentang dampak penggunaan gadget pada anak-anak, pada kegiatan PKM ini akan memberikan solusi yaitu melalui sosialisasi pada orang tua tentang dampak negatif dari penggunaan gadget. Selain itu, juga memberikan pendampingan pada orang tua tentang efektivitas, manajemen waktu terhadap penggunaan gadget, dan penguncian aplikasi yang tidak sepatasnya dilihat oleh anak-anak.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilakukan bersama dengan Mahasiswa KKN Universitas Bhinneka PGRI sebagai berikut:

1. Persiapan, kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu:

Dosen bersama mahasiswa berkoordinasi dengan Kepala Desa Boyolangu untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan serta permasalahan yang dihadapi mitra. Setelah mendapatkan permasalahan yang dialami mitra, menyusun materi, mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan ketika kegiatan sosialisasi.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh dosen bersama mahasiswa KKN. Kegiatan berupa sosialisasi dan pendampingan dampak gadget terhadap perkembangan anak secara tatap muka di Desa Boyolangu. Tahapan sosialisasi berupa kegiatan pemberian materi tentang pengertian gadget, dampak positif dan negatif gadget yang disampaikan oleh dosen. Dilanjutkan dengan pendampingan orang tua tentang penggunaan gadget sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mengunci konten-konten yang negative

3. Monitoring

Kegiatan monitoring pengabdian kepada masyarakat salah satu upaya untuk meninjau perkembangan anak terhadap kegiatan PKM yang telah dilakukan sebelumnya dengan harapan dapat dilaksanakan sesuai dengan sosialisasi yang diperoleh orang tua .

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan PKM bertujuan untuk memahami pola pemahaman orang tua terhadap sosialisasi dari pelaksana kegiatan. Hasil ini diharapkan orang tua memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak dari penggunaan gadget dan mampu membatasi anaknya dalam menggunakan gadget.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang sosialisasi dan pendampingan penggunaan gadget terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu dimulai dengan pengenalan dosen dan mahasiswa UBHI kepada masyarakat desa Boyolangu, dilanjutkan penjelasan tentang penggunaan gadget serta pengaruhnya pada anak. Materi pertama tentang sosialisasi dampak penggunaan gadget pada anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini penggunaan gadget telah meluas dikalangan anak-anak, gadget dapat membawa pengaruh positif dan negatif terhadap mental dan perkembangan anak. Pengaruh positif antara lain merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, mempermudah komunikasi, mempermudah mencari informasi, pengetahuan dan wawasan yang meningkat, sedangkan dampak negatif gadget terhadap anak antara lain hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur,

penyakit mental, agresif, pengaruh radiasi, dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Hasanah, 2017).

*The Asian Parent Indonesian* juga telah menyatakan setidaknya ada minimal 10 dampak negatif gadget bagi anak usia dibawah 12 tahun yaitu mengganggu pertumbuhan otak, tumbuhtumbuh kembang yang lambat, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif, kecanduan, pikun digital, terpapar radiasi emosi, proses belajar yang tidak berkelanjutan (Fitriyani, 2017). Adapun materi yang disampaikan adalah gambar dalam bentuk slide dan video yang didapat dari *youtube* tentang anak-anak yang mengalami dampak negatif akibat menggunakan *gadget* secara berlebihan. Peserta cukup antusias pada saat sesi ini terlihat antusias menyimak dan banyaknya komentar dan pertanyaan-pertanyaan kepada pemateri. Kegiatan ini mendapat sambutan yang baik juga dari pihak Desa dan berharap kegiatan ini dapat berlanjut.

Pemaparan materi kedua tentang pendampingan dampak penggunaan gadget pada orang tua. Setelah mengetahui dampak negatif dari penggunaan *gadget*, orang tua diberikan saran berupa rekomendasi tentang pengurangan waktu bermain *gadget* yaitu dengan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Kemampuan mengatur waktu begitu saja muncul kepada anak-anak sehingga mereka tumbuh dewasa, kemampuan manajemen waktu perlu ditanamkan sejak dini (Orami, 2016). Semakin besar anak akan semakin bebas mereka menggunakan waktunya, ada yang mampu menggunakan waktunya dengan baik namun ada pula gagal memanfaatkan waktunya, tugas para pendidik dan orang tua sangat penting dalam memahami anak agar pandai mengatur waktu sejak dini. Manajemen waktu harus diterapkan kepada anak-anak agar mereka mampu menyeimbangkan waktunya dalam beraktivitas seperti sekolah, belajar, bermain, bersosialisasi dengan teman sebaya, dengan kata lain anak-anak dilatih untuk mampu menentukan prioritas mana yang penting yang perlu didahulukan agar mereka lebih berkualitas produktif dalam kegiatannya (Yunita, Wibowo&Aryanti, 2017).

Materi selanjutnya tentang pendampingan penguncian akun-akun atau aplikasi yang bersifat negatif. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, tentunya sebagai orang tua juga harus mengawasi anaknya dari penggunaan *gadget*. Terutama, sekarang ini banyak sekali konten-konten senonoh yang masuk dalam *gadget*, hal inilah yang sangat membahayakan anak. Sehingga, kegiatan PKM ini memberikan pendampingan pada orang tua untuk mengunci aplikasi yang berkonten negatif, agar nantinya anak tidak dapat melihat konten-konten tersebut. Secara ringkas, kegiatan PKM dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No.	Uraian Kegiatan	Hasil Kegiatan	Foto Kegiatan
1.	Sosialisasi dampak penggunaan gadget pada masyarakat desa Boyolangu	Orang tua mengetahui dan memahami dampak positif dan negatif penggunaan gadget	
2.	Pendampingan penggunaan gadget pada masyarakat desa Boyolangu	Orang tua mengetahui dan memahami terkait penggunaan gadget dan mengunci aplikasi agar tidak muncul konten-konten negatif	

## KESIMPULAN

Berdasarkan realisasi pelaksanaan kegiatan PKM UBHI dengan sasaran orang tua di desa Boyolangu terkait dengan sosialisasi dan pendampingan penggunaan *gadget*, maka dapat diperoleh kesimpulan berikut: Para orang tua mampu memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget secara terus menerus, Para orang tua mampu membatasi anaknya untuk bermain *gadget*, Orang tua melakukan praktik langsung terkait penguncian aplikasi yang berkonten negatif dan pembatasan *mendownload game*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Diah Saputri, Adek dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3.
- Febrino (2017). *Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget*. Jurnal Noura,1 (1), 1-21.
- Fitriyani (2017). *Sepuluh Bahaya Gadget Bagi Anak di Bawah Usia 12 Tahun*. Jurnal Nusantara.

- Hana Pebriana, Putri. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (1), 1-11.
- Hasanah, M. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak*. *Islamic Early Childhood Education*, 2 (2), 1-8
- KBBI (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi Daring*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud.
- Orami (2016). *Melatih Anak Belajar Manajemen Waktu Sejak Dini*.
- Setianingsih, dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*. Gaster: Jurnal Kesehatan 16 (2), 191-205.
- Warisya, Yusmi. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Pendidikan, 130-138.