

## SOSIALISASI DAMPAK GADGET PADA ANAK: KKN MAHASISWA UNIVERSITAS ADI BUANA DI DESA BETRO

Cholifah Tur Rosidah<sup>1</sup>, Audita Kurnianingrum<sup>2</sup>, Farisa Rahma<sup>3</sup>, Elena Suci<sup>4</sup>,  
Bella Mardani<sup>5</sup>, Isfar Surya<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\*[cholifah@unipasby.ac.id](mailto:cholifah@unipasby.ac.id)

---

### Informasi Artikel

#### Kata Kunci:

sosialisasi,  
dampak,  
gadget.

Diterima: 04-01-2023

Disetujui: 26-01-2023

Dipublikasikan: 31-01-2023

### Abstrak

Sosialisasi dampak gadget pada anak usia dini merupakan salah satu materi parenting yang sangat dibutuhkan orangtua saat ini. Tidak sedikit orangtua yang lebih memilih memberikan gadget pada anak dengan dalih agar mereka diam dan terkontrol dari pada menemani buah hati bermain, bercerita, bercanda, berbincang, dan belajar bersama. Sosialisasi dilaksanakan di Desa Betro Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo pada bulan Januari 2023. Target sosialisasi ialah orangtua. Bukan hanya ibu, tetapi juga ayah. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengedukasi orangtua tentang pengaruh gadget bagi anak, sehingga orangtua dapat memberikan gadget pada anak sesuai kebutuhan dan tujuannya. Hasil dari sosialisasi tersebut, orangtua memberikan respons positif. Orangtua sangat terbuka atas masukan dan wawasan yang diberikan, juga berkomitmen untuk mengontrol dan mendampingi penggunaan gadget pada anak.

### Abstract

Dissemination of the impact of gadgets on early childhood is one of the parenting materials that parents really need today. Not a few parents prefer to give gadgets to children under the pretext that they are quiet and controlled rather than accompanying their children to play, tell stories, joke, talk and study together. The socialization was carried out in Betro Village, Sedati District, Sidoarjo Regency in January 2023. The target of socialization was parents. Not only mom, but also dad. The purpose of this activity is to educate parents about the influence of gadgets on children, so that parents can provide gadgets to children according to their needs and goals. As a result of this socialization, parents gave a positive response. Parents are very open to the input and insight they provide, and are also committed to controlling and accompanying children's use of gadgets.

---

## PENDAHULUAN

Pada tahun 1970, anak-anak sudah mulai tertaur menonton layar kaca televisi di usia 4 tahun. Berbeda dengan zaman milenial seperti saat ini, anak-anak yang sudah masuk ke generasi digital native, yaitu mereka yang sudah mengenal media digital dan elektronik sejak lahir (Saniyyah et al., 2021). Bayi usia 4 bulan sudah mulai terpapar oleh televisi di rumahnya. Sama halnya

dengan penggunaan gadget terkhususnya ponsel genggam. Pada tahun 2011, penelitian menunjukkan 52% anak usia 0-8 tahun sudah memiliki akses terhadap gadget dan angka ini meningkat di tahun 2013 sebanyak 23% (Hidayat et al., 2021). Gadget yang beredar tersebut telah melebihi jumlah penduduk di Indonesia yakni 237 juta jiwa berdasarkan sensus penduduk tahun 2010.

Gadget sebagai salah satu media informasi memiliki keuntungan dan kerugian bagi penggunaannya. Keuntungan penggunaan gadget di antaranya timbul ide-ide baru yang segar dan sesuai zaman, meningkatnya arus informasi dan kepedulian terhadap berita serta informasi terbaru. Namun, gadget juga memiliki banyak sekali efek buruk terutama pada anak-anak yang menggunakannya.

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 sampai 6 tahun (Syifa et al., 2019). Sejalan dengan pendapat tersebut, anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 sampai 6 tahun (Yulsofriend et al., 2019). Namun berbeda ada yang mengungkapkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia kisaran 3 sampai 5 tahun (Nafaida et al., 2020).

Sesuai dengan para pendapat ahli anak tersebut bisa dilihat bahwa umur-umur belia seperti yang sudah dijelaskan di atas belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat pada anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif secara berlebihan terhadap penggunaan gadget sehingga diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka (Amri et al., 2020).

Oleh karena itu, diperlukannya kesadaran orang tua yang masih bertanggungjawab penuh kepada pengawasan sang buah hati dan sosialisasi menjadi perantara yang baik antar pemateri spesialisasi anak serta orang tua agar bisa mencerna serta mengetahui dampak-dampak dari penggunaan gadget sekaligus mengetahui bagaimana cara agar tidak kebergantungan pada gadget dan mengalihkannya pada permainan-permainan yang bisa merangsang motorik anak salah satunya dengan mengadakan lomba kolase yang berguna untuk meningkatkan kreativitas, kesabaran serta percaya diri anak juga lebih mendekatkan anak dengan orang tua. Karena dukungan orang tua yang menjadi sangat penting agar anak dapat maju dan berkembang.

## METODE

Partisipan kegiatan sosialisasi yaitu oleh orang tua/wali murid. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan metode penyuluhan atau presentasi terlebih dahulu tentang materi dampak kecanduan gadget pada anak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan ini melalui beberapa tahap yaitu:

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Implementasi
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melakukan observasi dan mengidentifikasi permasalahan yang ada pada anak usia dini di Desa Betro, Kec. Sedati Kab. Sidoarjo agar dapat memberikan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.</li> <li>b) Berkoordinasi dan mengurus surat perizinan pada pihak TK Dharma Wanita Persatuan Betro.</li> <li>c) Mengurus perizinan pada kepala Desa Betro, Kec. Sedati Kab. Sidoarjo.</li> </ul>
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Pembukaan Acara dibuka dengan salam, sambutan dan penyampaian maksud dan tujuan kegiatan.</li> <li>b) Penyampaian materi Penyuluhan atau presentasi dampak gadget pada anak usia dini kepada orang tua/wali murid</li> </ul>

- 
- c) Diskusi dan tanya jawab  
Audiens memberikan pertanyaan yang akan di diskusikan bersama dengan pemateri
  - d) Penutup  
Pengumuman dan penyerahan hadiah lomba kolase, penyampaian kesimpulan kegiatan, kemudian kegiatan ditutup dengan doa dan foto bersama.
- 

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di Balai Desa Betro, Kec. Sedati Kab. Sidoarjo. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan dan perkenalan diri dari tim KKN Universitas PGRI Adi Buana Surabaya di Desa Betro, serta menyampaikan maksud dan tujuan diadakannya kegiatan. Alasan dilakukannya kegiatan lomba kolase pada siswa TK Dharma Wanita Persatuan Betro yaitu karena kegiatan yang dilakukan anak cenderung berhubungan dengan gadget sehingga kurang mengasah kreativitas anak. Kegiatan lomba kolase ini bertujuan untuk mengasah kreativitas anak sehingga anak tidak cenderung menghabiskan waktu dengan bermain gadget seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Lomba Kolase

Kegiatan ini kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi dampak gadget pada anak yang dilakukan oleh orang tua/wali murid. Kegiatan sosialisasi dilakukan di halaman TK Dharma Wanita Persatuan Betro. Materi yang disampaikan yaitu tentang definisi gadget, manfaat gadget, dan juga dampak gadget pada anak jika terlalu sering menggunakannya. Selanjutnya kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh audiens kepada pemateri seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Sosialisasi Bahaya Gadget

Pelaksanaan kegiatan tersebut mendapat apresiasi dari para orangtua. Dari kegiatan tersebut orangtua memberikan pernyataan bahwa kegiatan sosialisasi telah memberikan wawasan dan menyadarkan agar tidak selalu menjadikan gadget sebagai solusi agar anak diam. Tetapi mendampingi anak dalam berbagai aktivitas merupakan salah satu cara yang baik untuk mendidik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, gadget dapat berakibat pada interaksi sosial anak, oleh karena itu anak tidak diperrbolehkan bermain gadget terrlalu lama (Pebriana, 2017).

Kegiatan ditutup dengan pengumuman juara lomba kolase dan juga penyerahan bingkisan. Pada kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi anak usia dini yaitu terlalu sering bermain gadget. Dengan kegiatan ini dapat mendorong atau memotivasi orang tua untuk mengasah kreativitas dari anak mereka sebagai ganti untuk mengisi waktu luang agar tidak terlalu sering bermain gadget, sehingga tidak mengganggu tumbuh kembang anak (Subarkah, 2019).

## KESIMPULAN

Saat ini, produk digital sudah berkembang sangat pesat. Masyarakat terutama anak-anak sudah tidak asing lagi dengan gadget. Anak cenderung menghabiskan waktu mereka dengan bermain gadget, orang tua juga kurang dalam pengawasan. Kegiatan lomba kolase dan sosialisasi bahaya gadget pada anak bagi orangtua diharapkan dapat memotivasi orang tua untuk melakukan kegiatan positif yang dapat menagasah kemampuan anak-anaknya, sehingga saat waktu luang anak tidak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Universitas PGRI Adi Buana yang telah memberikan dana dalam pelaksanaan program KKN Mahasiswa di Desa Betro Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo.

## DAFTAR PUSTAKA

Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>

- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X.' *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Nafaida, R., , N., & , N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Yulsofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2889>

