



DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI

Krisnaldy¹, Alifh Ahmad Yasin², Cahaya Amalia Dien³, Danu Tirta Pratama⁴,
Kartika⁵, Zulfa Khairun Nisa⁶

¹*Dosen Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*

^{2,3,4,5,6}*Mahasiswa Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*

E-mail : krisnaldyunpam@gmail.com, alifhyasin99zzz@gmail.com,
cahayaa108@gmail.com, danutirtapratama31@gmail.com, krtkaa22@gmail.com,
zulfakn16@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk melaksanakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi. Selain itu, melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, diharapkan menjadi kesempatan bagi anak-anak yang ada di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan untuk berdiskusi dengan narasumber terkait dengan Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk melaksanakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi dan tujuan utamanya adalah untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak yang ada di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan agar membuat anak usia dini lebih bisa menggunakan gadget dengan sebaik mungkin. Selain itu diharapkan dengan pengabdian kepada masyarakat ini keberadaan perguruan tinggi dapat memberikan kontribusi besar kepada pengembangan dan penerapan keilmuan kepada masyarakat. Metode kegiatan yang dilaksanakan adalah kami mendatangi langsung ke lokasi PKM yaitu di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan. Hasil pengabdian kepada masyarakat yang diperoleh yakni anak-anak yang di Yayasan Nurul Ihsan dapat mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini. Ilmu yang didapatkan pada Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini diharapkan mampu memberikan semangat baru bagi dosen dalam upaya mengembangkan diri memberikan pengarahan, penyampaian materi dan motivasi serta berkontribusi bagi generasi muda baik di dalam lingkungan kampus, keluarga dan masyarakat secara luas.

Kata Kunci : Gadget, Perkembangan, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The purpose of this Community Service activity is to implement one of the Tri Dharma of Higher Education. In addition, through this Community Service activity, it is hoped that it will be an opportunity for children at the Pondok Pesantren Foundation and Nurul Ihsan

Orphanage to discuss with resource persons related to the Impact of Gadget Use on Early Childhood Social Development. The purpose of this Community Service activity is to carry out one of the Tri Dharma of Higher Education and the main goal is to teach children at the Pondok Pesantren Foundation and Nurul Ihsan Orphanage so that they can become entrepreneurs in making creative products. In addition, it is hoped that with this community service, the existence of universities can make a major contribution to the development and application of science to the community. The method of the activity carried out was that we went directly to the PKM location, namely the Pondok Pesantren Foundation and the Nurul Ihsan Orphanage. The results of community service obtained are that children at the Nurul Ihsan Foundation can find out what are the impacts of using gadgets on the social development of early childhood. The knowledge gained in Community Service this time is expected to be able to provide new enthusiasm for lecturers in an effort to develop themselves by providing direction, delivering material and motivation and contributing to the younger generation both within the campus, family and society at large.

Keywords : Gadgets, Development, Early Childhood

PENDAHULUAN

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Saat ini sudah hampir semua orang menggunakan gadget mulai dari anak usia dini sampai usia dewasa. Pada dasarnya gadget itu sendiri merupakan suatu alat yang dapat mempermudah seseorang dalam menjalin komunikasi dengan jarak jauh.

Namun, disaat penggunaan gadget tidak dapat lagi di kontrol dan juga menjadi suatu ketergantungan yang berlebihan justru akan memunculkan

kecenderungan yang negatif bagi kehidupan seseorang tak terkecuali anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan, lama-kelamaan akan membuat anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan aktivitas, menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan gadget yang ada di tangannya.

Sehingga sebagaimana istilah orang jaman sekarang, “Gadget mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat”. Hal ini terjadi karena ketika seseorang anak sedang asyik main gadget dia lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya.

Gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab gadget pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan gadget pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam gadget tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran.

Lalu, penyajian setiap aplikasi (*games*) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika gadget sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan gadget mereka, sehingga penggunaan gadget menjadi berlebihan (Novitasari & Khotimah, 2016).

Penggunaan gadget jelas memberi pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, baik itu secara fisik maupun

mental. Anak yang kebiasaan menggunakan gadget, secara kognitif anak tersebut akan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikirnya melalui permainan atau fitur-fitur yang terdapat dalam gadgetnya. Begitu juga dengan aspek perkembangan bahasanya, mereka akan dapat menambah pengenalan terhadap kosa kata baru dalam gadgetnya.

Namun demikian, dari aspek perkembangan sosial mereka akan cenderung kurang bersosialisasi dengan yang lainnya akibat disibukkan dengan gadget. Selanjutnya dari aspek perkembangan fisik-motorik juga mengalami kecenderungan kurang melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuhnya. Oleh karena itu penggunaan gadget pada anak sejak usia dini memerlukan pengawasan dan keseimbangan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal sebagaimana tahapan usia perkembangannya.

Saat ini pemakaian gadget sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa. Pemakaian gadget pada anak usia dini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi bahkan ada

yang menonton youtube. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan suatu jenis alat teknologi elektronik yang berfungsi sebagai media komunikasi secara online maupun offline yang dapat mempermudah seseorang untuk melakukan segala sesuatu menjadi mudah dan praktis yang dapat berupa komputer/laptop, tablet, dan smartphone atau sejenisnya.

Jika Anak di usia tersebut Jika Anak di usia tersebut sudah diberikan gadget sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka itu sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan perkembangan emosi sang anak. Dalam gadget ada begitu banyak games. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main *games* di gadget, apalagi anak-anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat

marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Belum lagi audio yang keluar dari games tersebut, yang terkadang mengeluarkan suara-suara yang mungkin belum seharusnya didengar oleh mereka. Sehingga hal-hal tersebut dapat mudah terekam oleh anak-anak di masa the golden age. Hal ini karena pada masa tersebut biasanya ditandai oleh perubahan-perubahan cepat dalam perkembangan perkembangan fisik, kognitif, kognitif, sosial, sosial, dan emosional emosional (Widhianawati 2011)

Lebih memprihatinkan lagi orang tua memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang tidak malas, karena fungsi gadget seharusnya bukan untuk itu. Mereka akan paham bahwa jika m bahwa jika jenuh atau jenuh atau bosan akan ada bosan akan ada gadget yang menemani gadget yang menemani dan menjadi dan menjadi mainannya berupa *games* mainannya berupa games yang tersedia pada gadget

tersebut sehingga dapat mengubah mindset anak.

Mungkin ada yang beranggapan bahwa memberikan gadget selain untuk mendiamkan anak juga agar anak dapat bermain games yang dapat melatih *problem solving* anak-anak. Sebaiknya problem solving tidak dari hal tersebut karena kreativitas anak akan terpaksa pada teknologi nantinya.

Problem solving bisa diajarkan dengan bahasa, sentuhan, dan sikap diajarkan dengan bahasa, sentuhan, dan sikap yang orang tua tanamkan kepada anak tanamkan kepada mereka dan tidak hanya sekali atau dua kali, tapi berulang kali agar terbiasa untuk menangani hal-hal yang datang dari luar.

Problem solving berupa permainan permainan dalam bentuk gerak dan lagu dapat meningkatkan kecerdasan musikal dan kecerdasan kinestetik sehingga memainkan peranan penting bagi perkembangan psikomotorik, kemampuan kognitif, dan kemampuan kemampuan afeksi (Gallahue 1973). Itulah beberapa hal yang menjadi alasan penulis untuk menyusun makalah dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini ini”.

RUMUSAN MASALAH

1. Apa pengertian dari Gadget?
2. Bagaimana Gadget bisa mempengaruhi anak ?
3. Bagaimana cara untuk mengatasi anak yang sudah ketergantungan dengan Gadget?

TUJUAN KEGIATAN

1. Untuk mengetahui dan memahami apa itu Gadget.
2. Untuk mengetahui bagaimana Gadget bisa mempengaruhi anak.
3. Untuk mengetahui bagaimana cara untuk mengatasi anak yang sudah ketergantungan dengan Gadget.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan tiga tahapan, di mana tahap pertama merupakan tahap persiapan. Tahap pertama adalah identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk perancangan sistem dan materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada anak-anak Yayasan Nurul Ihsan.

Tahap berikutnya yaitu melakukan survei lapangan ke Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan.

Tim pelaksana kemudian melakukan proses wawancara dan diskusi dengan Ketua Yayasan yang ada di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam lingkungan anak-anak terkait upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media kertas yang mudah ditemukan disekitar. kemudian merumuskan solusi dan penyelesaiannya serta menentukan keluaran yang diharapkan oleh mitra.

Pada tahap ini anggota tim pelaksana berdiskusi menentukan tema dan materi yang akan disampaikan, bahan dan alat yang diperlukan, serta persiapan teknis lainnya yang dibutuhkan untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan di tempat mitra, yaitu di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan pada hari Kamis 11 Agustus 2022 mulai pukul 08.00 sampai pukul 11.00 WIB. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada anak-anak yang ada di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan. Menggunakan metode presentasi dengan

media Microsoft Power Point. Adapun kegiatan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Persiapan sarana dan pra-sarana untuk mendukung kegiatan.
2. Pembukaan acara dilakukan oleh dosen pembimbing dan ketua PKM.
3. Pelaksanaan penyuluhan mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Pada Usia Dini.
4. Pelaksanaan yang berisikan sesi tanya-jawab.
5. Kegiatan diakhiri dengan pembacaan doa penutup.

Adapun untuk materi disusun per submateri yang meliputi:

1. Pengertian Gadget.
2. Bagaimana gadget bisa mempengaruhi pada anak.
3. Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak.
4. Dampak positif gadget.
5. Dampak Negatif gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penyampaian materi dilaksanakan di Yayasan dalam tiga urutan yaitu:

1. Memberikan pengetahuan dan pemahaman melalui penjelasan materi.
2. Tanya jawab tentang materi.
3. Quiz.

1. Memberikan Pengetahuan dan Pemahaman Kegiatan

Tahap ini memberikan pengetahuan, pemahaman melalui penjelasan tentang arti dari Gadget. Manfaat untuk mengetahui dan memahami apa itu gadget, bagaimana gadget bisa mempengaruhi pada anak, pengaruh apa itu gadget, bagaimana gadget bisa mempengaruhi pada anak, pengaruh gadget terhadap perkembangan anak dan cara atau hal yang harus dilakukan gadget terhadap perkembangan anak dan cara atau hal yang harus dilakukan ketika anak sudah ketergantungan dengan gadget. Sebagaimana dikemukakan di atas, tujuan ingin memberitahukan bahaya dampak negative dan positif terhadap perkembangan anak usia dini di Pondok Pesantren Nurul Ihsan untuk dapat agar tidak ketergantungan terhadap gadget. Secara umum anak-anak yang ada di Yayasan Nurul Ihsan sudah memiliki

pengetahuan awal yang baik tentang kegunaan Gadget.

2. Tanya jawab tentang materi

Terlebih dahulu pemateri melontarkan beberapa pertanyaan mengenai materi yang sudah disampaikan dan dampak penggunaan gadget, selanjutnya pemateri memberi jawaban atau tanggapan atas pertanyaan siswa.

3. Quiz

Pemateri mengajukan beberapa pertanyaan terkait tentang dampak gadget pada anak usia dini. sekali ditemukan orang tua mencari hiburan. Dan pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang membelikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan oleh gadget. berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa, balita, anak anak harus banyak-banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun

psikis. Peserta sangat antusias dan merespon secara positif terhadap materi yang disampaikan.

KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan upaya dampak gadget pada anak usia dini di Pondok Pesantren Nurul Ihsan dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Universitas Pamulang mendapat respon positif dari pihak sekolah dan perwakilan orangtua siswa serta para siswa. Para siswa sangat antusias mengikuti kegiatan penyuluhan. Pengenalan gadget pada anak sejak usia dini dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi anak usia dini baik secara fisik maupun mental.

Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak. Penggunaan gadget secara tepat dan benar dapat menjadi suatu media stimulasi yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal sesuai dengan tahapan usianya. Begitu juga sebaliknya, pemakaian gadget yang secara berlebihan dan tanpa pengawasan juga akan berakibat buruk bagi perkembangan anak dimasa mendatang.

SARAN

Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda untuk meningkatkan wawasan bagi anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku pelaksana kegiatan PKM mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing kami Bapak Krisnaldy .SE.MSi atas bimbingan nya. Dan terimakasih atas antusias Pengurus dan anak-anak yang ada di Yayasan Nurul Ihsan Semoga kegiatan PKM ini dapat bermanfaat dan mengedukasi anak-anak.

DOKUMENTASI KEGIATAN





REFERENSI

Susanto, S., Darusman, Y. M., Bachtiar, B., Gueci, R. S., & Santoso, B. (2021). Menggunakan Media Sosial Ramah Hukum. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 2(1), 72-78.

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://osf.io/2zmy8/download&ved=2ahUKEwjBt_q-](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://osf.io/2zmy8/download&ved=2ahUKEwjBt_q-15X5AhXA2HMBHZ7tDGIQFnoECFkQAQ&usg=AOvVaw3k8eDBbKwXkNKaGx17akiK)

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://id.scribd.com/document/395365727/PKM-M&ved=2ahUKEwjBt_q-](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://id.scribd.com/document/395365727/PKM-M&ved=2ahUKEwjBt_q-15X5AhXA2HMBHZ7tDGIQFnoECEsQAQ&usg=AOvVaw1WtZudVCrCEhJZVpg-n34A)

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://id.scribd.com/document/395365727/PKM-M&ved=2ahUKEwjBt_q-15X5AhXA2HMBHZ7tDGIQFnoECEsQAQ&usg=AOvVaw1WtZudVCrCEhJZVpg-n34A

<file:///C:/Users/user/Downloads/176-Article%20Text-618-1-10-20181211.pdf>