

MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI MASAPANDEMI DI PONDOK PESANTREN NAFIDATUNNAJAH

M. Novri Pratama¹, Muhammad Ridwan², Binsar³, Rizal Dwicahyo⁴, Gomes Predinico⁵,
Syechan Niandi Assidqi⁶, Novitasari⁷.

¹⁻⁷ Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Bar., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417, Telepon:
(021) 7412566

e-mail: 1novrip07@gmail.com, 2ridwanunited006@gmail.com, 3sinagabariangbinsar@gmail.com,
4rizaldwicahyo12@gmail.com, 5gomespredinico98@gmail.com, 6syechanniandi.a@gmail.com,
7novitassarri08@gmail.com

Abstrak

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi gadget, seperti iPad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki gadget banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata. Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gadget sehingga diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Kata Kunci: Mengatasi Gadget Pada Anak di Masa Pandemi, Pengabdian Kepada Masyarakat

Abstract

In today's modern era, information and communication technology is increasingly experiencing great advances rapidly and increasingly sophisticated. It is shown by the presence of gadget technology, such as iPads, tablets, smartphones, computers and televisions, which are useful to facilitate all activities. This will give rise to the assumption that everyone has a gadget that provides many benefits in terms of communication, business and work affairs, searching for information remotely, or just for entertainment. Basically, children are not yet ready to be given a gadget, this will result in children will turn into excessive consumptive behavior towards the use of gadgets so that strict supervision is needed in using gadgets in their daily activities.

Keywords: *Overcoming Gadgets in Children During the Pandemic, Community Service*

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu gadget. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari Mitsalia (2016) bahwa dalam kelompok kasus maupun kelompok kontrol, sebanyak 38 orang semuanya dapat mengoperasikan gadget atau smartphone.

Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa gadget tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah lanjut usia yang berusia 60 tahun ke atas saja, melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta

lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016).

Survei selama 3 tahunan yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa anak-anak di Indonesia hanya 1,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai untuk memilih menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube (Mobarok, 2016).

Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gadget sehingga kami berinisiatif untuk mengangkat kasus

ini pada pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Masa Pandemi Di Pondok Pesantren Nafidatunnajah”. Agar santriwan dan santriwati dari pondok pesantren nafidatunnajah tersebut mengetahui dampak dari kecanduan *gadget* dan diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka. Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan, yang terdapat di daerah Pondok Pesantren Nafidatunnajah dari anak semua sudah menggunakan gadget yang berupa *smartphone*. Anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk memainkan aplikasi permainan, baik itu permainan bersifat edukatif maupun non edukatif. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *gadget* terhadap proses pembelajaran anak berpengaruh dalam proses pembelajaran, sehingga anak menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada memilih harus belajar.

Sejalan dengan hasil penelitian Aisyah menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan gadget untuk bermain, 23% orangtuayang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orangtua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti, dan Pramudyawardani (2015) bahwa sekitar 63% anak yang menghabiskan waktu maksimal 30 menit untuk sekali bermain game, sementara 15% diantaranya bermain game selama 30-60 menit, sisanya dapat berinteraksi dengan gadget lebih darisatu jam. Penelitian dari Trinika (2015) bahwa pemakaian gadget tergolong tinggi pada anak usia dini yaitu lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian perharinya. sehingga menimbulkan dampak negatif dari penggunaan gadget, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas yang sesuai dengan usianya.

Orangtua percaya bahwa penggunaan gadget menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), bahkan mengalami ketergantungan. Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orangtua ataupun orang lain akan memburuk (Jurka & Samec, 2012). Menurut Park (2014) bahwa anak-anak dengan ketergantungan gadget yang tinggi, memiliki

sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Peneliti menggali lebih dalam terkait fenomena dengan menyebarkan kuisioner terbuka kepada 7 orang ibu yang memiliki anak usia dini 0-6 tahun dan dilakukan secara acak. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa anak-anak dari ketujuh ibu tersebut sangat antusias dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-harinya serta anak-anak sering membicarakan tentang gadget kepada orangtua. Selain itu, terdapat anak yang kerap berubah keadaan emosinya dalam menggunakan gadget yang menyebabkan anak tersebut sering membantah perintah orangtua saat anak sedang bermain gadget. Kemudian, dari hasil kuisioner terbuka tersebut rata-rata orangtua melihat anak tetap bermain dengan teman yang seusianya meskipun masih sering menggunakan gadget serta dalam penggunaan gadget anak sering bercerita terkait dengan seberapa lama anak tersebut menggunakan gadget. Berdasarkan data dipaparkan yang telah diperoleh dan oleh peneliti. maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengawasan ibu dari anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan gadget.

Pemakaian *gadget* yang baik yaitu tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya. Sedangkan pemakaian gadget minimal 2 jam dan berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain gadget dari pada anak harus melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar. Proses tumbuh kembang secara alami yang dialami anak-anak dapat terganggu karena mempergunakan *gadget*, sehingga anak usia dini sangat tidak disarankan untuk menggunakan *gadget*. Selain itu, *gadget* kerap dijadikan para orangtua untuk mengalihkan anak-anak supaya tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya sehingga para orangtua menyediakan fasilitas gadget untuk anaknya yang masih tergolong masih berusia dini. Hal ini seharusnya orangtua mengawasi saat anak menggunakan gadget sehingga terjalin interaksi antara anak kepada orangtua.

II. METODE PELAKSANAAN

Pihak yang terlibat dalam kegiatan PKM ini adalah guru pembimbing, panitia PKM, orang tua, serta anak-anak Tangerang Raya. Sebelum dilaksanakannya program, TIM PKM membicarakan program ini dengan teman sekelas agar mendapatkan satu demi satu masukan terkait program kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan kompak dan sukses. Kami pun

membicarakan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing kami yaitu Bapak Achmad Lutfi Fuadi, S.Kom., M.Kom, agar mendapatkan dukungan dan arahan yang baik sehingga program kegiatan ini memiliki tujuan yang sesuai dan juga dapat lancar dengan apa yang tim PkM harapkan.

Tahap ke empat, peserta dengan penulis melakukan diskusi untuk mengevaluasi hasil dari pelatihan Microsoft Power Point ini. Dengan melakukan sesi tanya jawab, peserta dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan kepada penulis mengenai materi yang belum mereka pahami.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan melalui monitoring internal dari tim pelaksana pengabdian masyarakat yaitu evaluasi berulang setelah diberikan pengetahuan dan keterampilan dengan melakukan kunjungan ulang untuk melihat keefektifan dan keberhasilan program



Gambar 1. Foto Bersama Pihak Pesantren



Gambar 2. Penyampaian Materi Dasar



Gambar 3. Penyerahan Plakat

IV. KESIMPULAN

Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan maka penulis menarik kesimpulan, bahwa anak – anak santri Pondok Pesantren Nafidatunnajah telah memahami dampak apa yang akan terjadi dari kecanduan gadget. Serta sudah mengetahui juga bagaimana cara mengatasi agar tidak kecanduan bermain gadget baik dilingkungan pondok pesantren maupun waktu liburan dirumah masing – masing dan mengetahui juga cara mempergunakan gadget dengan baik dan bijak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, D., Misnaniarti, M., & Rayhani, M. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental pada Masyarakat di Indonesia dan Strategi Penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Masyarakat*, 9(1).
- Diah Saputri, Adek dkk. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3*.
- 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.
- 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.