

**SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP ANAK-ANAK (STUDI KASUS WARGA RW.05
KELURAHAN PONDOK PETIR)**

Erdi Sutriyatna¹

¹Fakultas Teknik (Universitas Pamulang)

E-mail: dosen02352@unpam.ac.id

ABSTRAK

Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, bisnis, menambah wawasan, pengetahuan, dan pendidikan. Disisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Sehingga banyak dampak buruk atau negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* terutama bagi anak-anak. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah : 1) memberikan informasi tentang perkembangan teknologi dan pemahaman dari dampak penggunaan *gadget*, 2) memberikan informasi tentang pencegahan agar anak-anak tidak menjadi ketergantungan pada *gadget*, 3) memberikan informasi tentang perilaku anak yang terkait dengan *gadget* yang harus diwaspadai dan mengatasi anak yang ketergantungan *gadget*, agar orangtua memiliki strategi khusus dalam mendidik anak. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan warga RW.05, kelurahan Pondok Petir, kecamatan Bojongsari, kota Depok. Metodologi utama dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, dialog dan diskusi. Hasil dalam diskusi dengan warga RW 05 terdiri dari : 1) dampak buruk dari penggunaan *gadget* pada anak, 2) cara mencegah anak mengalami kecanduan pada *gadget*, 3) cara menghadapi anak yang sudah kecanduan *gadget*.

Kata kunci: diskusi, *gadget*, sosialisasi, strategi

ABSTRACT

Gadgets are very important for human life to communicate, increase relationships, business, add insight, knowledge, and education. On the other hand, the opposite occurs due to the negligence of the wearer or the inaccuracy in utilizing the actual function. So many bad or negative effects that arise in the use of gadgets, especially for children. The purpose of community service is: 1) providing information about technological developments and understanding of the impact of using gadgets, 2) providing information about prevention so that children do not become dependent on gadgets, 3) providing information about children's behavior related to gadgets that are must watch out for and overcome children who are gadget dependent, so parents have a specific strategy in educating children. This community service activity was carried out in RW.05 Residents, Pondok Petir Sub-district, Bojongsari Sub-district, Depok City. The main methodology in this research is to use the method of socialization approach that is lecture, dialogue and discussion. The results in discussions with residents of RW 05 consisted of: 1) the adverse effects of using gadgets on children, 2) how to prevent children from becoming addicted to gadgets, 3) how to deal with children who were addicted to gadgets.

Keywords : discussion, *gadget*, socialization, strategy

PENDAHULUAN

Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, bisnis, menambah wawasan, pengetahuan, dan pendidikan. *Gadget* sebagai kemajuan teknologi yang telah diciptakan membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa di berbagai bidang pemanfaatannya baik itu sekedar berkomunikasi ataupun mencari informasi dan pendukung pekerjaan kesehariannya bahkan untuk dijadikan hiburan. Disisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Sehingga banyak dampak buruk atau negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* terutama bagi anak-anak.

Berdasarkan sumber data infografis dari situs datareportal.com (Simon Kemp, 2019), menunjukkan hasil analisis total penduduk Indonesia sampai bulan Januari 2019 mencapai kurang lebih 268.2 juta jiwa, sementara penggunaan internet tercatat ada 150 juta pengguna internet aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 56 persen dari total jumlah penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Sementara menurut hasil survei penggunaan internet sepanjang 2018 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Polling Indonesia dan APJII, 2018), penggunaan internet pada usia 5 hingga 9 tahun, telah mencapai 25.2 persen dari total pengguna internet aktif.

Oleh karena itu, sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kali ini dikhususkan kepada masyarakat terutana ibu-ibu dan anak-anak yang tinggal di RW.05, Pondok Petir, Bojongsari, Depok. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) memberikan informasi tentang perkembangan teknologi dan pemahaman dari dampak penggunaan *gadget*, 2) memberikan informasi tentang pencegahan agar anak-anak tidak menjadi ketergantungan pada *gadget*, 3) memberikan informasi tentang perilaku anak yang terkait dengan *gadget* yang harus diwaspadai dan mengatasi anak yang ketergantungan *gadget*, agar orangtua memiliki strategi khusus dalam mendidik anak.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan warga RW.05, kelurahan Pondok Petir, kecamatan Bojongsari, kota Depok. Penelitian ini telah berlangsung pada bulan Desember 2019 dengan metode diskusi mengenai pemahaman dari dampak penggunaan *gadget*. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah para ibu dari warga RW.05 Kampung Pondok Petir, Bojongsari, Depok. Sejumlah 25 warga dengan didampingi oleh anak-anak dibawah usia ≤ 10 tahun telah mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di RW.05 Pondok Petir, Bojongsari, Depok adalah dengan menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah,

dialog, diskusi serta pemecahan masalah. Pembahasan dalam diskusi dengan warga RW 05 terdiri dari : 1) dampak buruk dari penggunaan *gadget* pada anak, 2) cara mencegah anak mengalami kecanduan pada *gadget*, 3) cara menghadapi anak yang sudah kecanduan *gadget*.

HASIL

Bagi Kelompok Sasaran

a. Pengetahuan

Setelah mengikuti dan mendengarkan materi sosialisasi serta melakukan diskusi dalam penanganan anak yang sudah diperkenalkan *gadget* untuk memiliki langkah atau strategi khusus dalam penanganan terhadap anaknya. Selain itu materi yang disajikan melalui kasus-kasus yang sedang viral dan yang didiskusikan, hal ini disimpulkan para Ibu-ibu sedikit banyak sudah mengetahui apa itu dampak baik itu dari positif dan negatif jika salah dalam mendidik dan pengawasan.

b. Sikap

Para Ibu-ibu yang menjadi khalayak sasaran program pengabdian masyarakat ini menanggapi dengan positif dan banyak antusias baik itu mendengarkan dari pemateri dan diskusi, apalagi ada doorprize sangat antusias, dan anak-anak alhamdulillah tidak banyak rewel atau minta pulang.

c. Keterampilan

Melalui pelatihan yang diselenggarakan, khalayak sasaran atau peserta kegiatan program pengabdian masyarakat ini sudah mampu menjawab dari pertanyaan yang diberikan oleh pemateri dan mampu mencegah dan mengatasi jika anak kecanduan *gadget*.

Tanggapan dan Keaktifan Khalayak Sasaran terhadap Kegiatan PKM

Kegiatan sosialisasi dampak penggunaan *gadget* terhadap anak-anak ini ditanggapi secara positif dan antusias oleh para Ibu-ibu warga RW.05 Pondok Petir yang menjadi peserta program pengabdian kepada masyarakat ini. Hal ini terbukti dengan adanya pertanyaan dan berkembang menjadi diskusi sesuai tim PKM menyampaikan materi, disamping itu keseriusan para peserta dalam memahami perkembangan *gadget* dari dampak positif yang didapat untuk anak-anak dan mengetahui ciri-ciri dan cara mengatasi anak yang kecanduan *gadget*.

Berikut beberapa pertanyaan yang dilontarkan peserta Ibu-ibu, beserta jawaban dari pemberi materi adalah :

a. Apa yang harus dilakukan pada anak jika menangis minta *gadget*?

Jawaban tim PKM : Balik pertanyaan ke peserta, ini anak nangis apa karena lihat orang tua atau saudara menggunakan *gadget*? Dari sini menjadi diskusi, anak sebaiknya diperkenalkan umur

minimal 3 tahun (anak Bill Gates yang punya microsoft memperkenalkan anaknya di umur 14 tahun, padahal dia itu orang kaya dan punya teknologi pastinya), makanya itupun pertama anak pegang *gadget*, orang tua harus beri tahu aturan pakai untuk membatasi, pasti anak akan nurut. Dan usahakan orang tua jangan sering juga cuekin anak karena *gadget*. Untuk cara lain bisa dengan mengganti wallpaper yang dirasa anak takut atau solusi lain yaitu ajak atau alihkan ke sesuatu yang bisa melupakan *gadget* seperti ajak keluar atau ajak main lainnya.

b. Bagaimana jika anak kelamaan main Handphone?

Jawaban tim PKM : Memang sebetulnya kalau anak lagi main *gadget* jangan tiba-tiba diambil, jadi sebelum kita kasih *gadget* kita sampaikan dulu aturannya misal 10 menit atau abis nonton ini dan diberi sangsih jika dia langgar aturan. Dan beri penjelasan ajak berdiskusi baik-baik.

c. Cara apa untuk bisa pantau anak kita pakai *gadget*?

Jawaban tim PKM : Ibu bisa instal aplikasi yang ada di playstore yaitu familylink, yaitu untuk melihat apa saja aplikasi anak yang dibuka dan bisa di blokir aplikasi dari Ibu melihat pemakaian yang ada durasi nya. Aplikasi ini bisa pantau tapi dengan 2 HP yaitu 1 untuk orang tua dan 1 laig untuk anak, dan HP anak hanya bisa dilink untuk orang tua sebanyak 4 Hp anak.

Setelah pertanyaan dari para peserta Ibu-ibu, panjang lebar menjadi diskusi, tim PKM memberikan pertanyaan dan semua peserta antusias untuk menjawabnya. Berikut beberapa pertanyaan dari tim PKM adalah :

a. Ayo sebutkan dampak buruk dari penggunaan *gadget* pada anak?

Jawaban dari peserta Ibu Limi : (1) bisa merusak kesehatan mata jika terlalu lama, (2) anak menjadi malas bergerak, (3) dapat memengaruhi perilaku anak salah satunya menjadi marah-marah, (4) sosialisasi anak menjadi berkurang.

b. Bagaimana cara anak jika sudah ada tanda-tanda kecanduan *gadget*?

Jawaban dari peserta Ibu Yanti : (1) pilih sesuai usia dalam pengenalan dan penggunaan aplikasi di *gadget*, (2) membuat kesepakatan kepada anak tentang batas waktu penggunaan *gadget* dan sanksi apa yang akan diberikan yang sesuai tapi tidak membahayakan anak, (3) sebagai orang tua memberikan pengawasan dan pendampingan jika akan menggunakannya *gadget*, (4) orang tua memberikan contoh yang baik dan usahakan seminimal mungkin penggunaan *gadget* di depan anak untuk menghindari ingatan anak main *gadget*, (5) sibukkan anak dalam kegiatan apapun kegiatan misal ajak keluar atau minta bantu bersih-bersih rumah, (6) jika anak sudah kecanduan berat dan orang tua sudah berusaha semua berbagai langkah tadi dan seperti kasus pada berita di Bondowoso anak dibawah umur mengalami kecanduan sehingga KPAI layanan pengaduan untuk ikut serta membantu para orang tua terhadap anaknya.

PEMBAHASAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema “Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak-anak” adalah untuk menyebarkan informasi pada masyarakat mengenai tanggung jawab dalam upaya pencegahan anak kecanduan *gadget* yang didominasi oleh permainan game dan aplikasi youtube. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, peserta sosialisasi telah merasakan manfaatnya, yakni memiliki tambahan pengetahuan dan pemahaman terkait penggunaan *gadget* terhadap anak-anaknya.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PKM dengan tema “Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak-anak” pada para Ibu-ibu warga RW.05 Pondok Petir, Bojongsari, Depok, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Kegiatan PKM yang dilaksanakan Ibu-ibu mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* baik itu segi positif dan negatif.
- b. Para peserta cukup bersemangat mengikuti kegiatan PKM karena tema yang disajikan aktual, sehingga dengan antusiasme tersebut materi-materi kegiatan dapat dengan mudah terinternalisasikan pada para peserta sehingga mengetahui peran orang tua sebaiknya seperti apa dalam memberikan akses *gadget* tersebut.
- c. Ibu-ibu menjadi mengetahui dalam menyikapi kepada anak-anaknya yang sudah kecanduan dan cara mengatasinya.

SARAN

Perlu ditingkatkan lagi sosialisasi tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak-anak” kepada para orang tua terutama ibu-ibu rumah tangga yang lain, bukan hanya sebatas pada Ibu-ibu di lingkungan RW.05 Pondok Petir saja tetapi lebih bergilir untuk wilayah lainnya. Orang tua terutama Ibu adalah orang paling terdekat anak, yang menjadi ujung tombak anak kelak menjadi apa.

DAFTAR PUSTAKA

Polling Indonesia dan APJII. (2018). *Laporan Survei: Penetrasi & Profil Perilaku pengguna Internet Indonesia 2018*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Simon Kemp. (2019, Januari 31). *Digital 2019: Indonesia*. Retrieved Oktober 27, 2019, from
DATAREPORTAL: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>