

## Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak

Anton Brevi Yunanda<sup>1</sup>, Abdul Halik<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

### Abstrak

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget yang difasilitasi dengan berbagai macam fitur dan aplikasi yang menarik sehingga membuat anak suka dengan permainan di dalam aplikasi tersebut. Adanya suatu barang atau alat pasti membawa dampak positif dan negatif. Hal ini yang perlu diketahui oleh para orang tua/pengasuh mengenai pengaruh gadget, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

*Kata Kunci : Dampak Gadget, Orang tua, Anak*

### Pendahuluan

#### Latar Belakang

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Gadget yang difasilitasi dengan berbagai macam fitur dan aplikasi yang menarik sehingga membuat anak suka dengan permainan di dalam aplikasi tersebut. Sebagian besar orangtua menganggap hal ini wajar, bahkan menganjurkannya untuk anaknya agar tidak susah untuk dirawat.

Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak. Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan

lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget.

Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai pengaruh gadget terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Alasan pemilihan judul makalah ini yaitu “Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget pada Anak”, karena masih kurangnya pemahaman orangtua mengenai dampak akibat penggunaan gadget bagi anak yang berakibat pada daya kembang anak itu sendiri.

#### Permasalahan

Berdasarkan hasil survey, anak-anak di Desa Bringen banyak yang diperbolehkan oleh orang tuanya untuk bermain gadget, bahkan anak yang masih balita dengan berbagai macam penjelasan dari orang tua hingga anak diberikan gadget. Selain itu, berdasarkan observasi dan wawancara perangkat desa dan masyarakat sekitar diperoleh bahwa warga desa Bringen masih belum memahami betul tentang batasan usia anak boleh bermain gadget hingga dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Oleh karena itu, divisi Penkes Desa Bringen sepakat untuk mengadakan penyuluhan yang bertemakan “ Ketahui Dampak Gadget ” dengan judul penyuluhan “ Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak ”.

Sasaran penyuluhan ini adalah warga desa Bringen. Penyuluhan dilaksanakan pada hari Sabtu, 02 Desember 2018 pukul 15.00 – 16.30 WIB bertempat di Balai Desa Bringen.

### Metode

Kegiatan Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak dilaksanakan pada hari Minggu, 02 Desember 2018. Acara penyuluhan dihadiri oleh warga desa sekitar balai desa Bringen, Labang, Madura. Kegiatan tersebut diadakan pada jam 15.00 WIB hingga 16.30.

Diawal acara, peserta / para orang tua/wali dating diberi pre-test untuk mengukur sejauh mana pengetahuan peserta terhadap dampak penggunaan gadget pada anak saat ini. Setelah selesai menjawab pre-test, peserta diberi pemaparan materi oleh wakil rektor II Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yaitu bapak Dr. Abdul Halik, MM.

Para peserta menyimak penjelasan dari narasumber dengan baik. Selain menjelaskan materi beliau juga berdiskusi dengan warga yang hadir mengenai apa itu gadget dan bagaimana cara orang tua membatasi anak bermain gadget, mengetahui usia yang tepat untuk anak bermain gadget serta mengetahui dampak yang akan ditimbulkan. Pada saat penyuluhan berlangsung peserta penyuluhan nampak antusias dengan materi yang diberikan, beberapa peserta juga mengajukan pertanyaan kepada narasumber.

Diakhir acara, peserta diberi post-test bertujuan untuk mengukur sejauh mana perkembangan pengetahuan peserta mengenai penyuluhan dampak penggunaan gadget pada anak. Setelah mengisi lembar post-test, peserta penyuluhan, narasumber dan peserta kegiatan foto bersama.

### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan yang dilakukan dalam program ini diawali dengan survey agar program kerja yang diberikan tepat sasaran dan mampu mengatasi permasalahan terkait dampak penggunaan gadget pada anak di Desa Bringen.

Kegiatan tersebut memberikan manfaat kepada peserta yang mengikuti kegiatan. Hal ini dilihat dari hasil post test yang ada. Dari hasil post test menyebutkan bahwa peserta telah memahami dampak apa saja yang akan ditimbulkan jika tidak diawasi penggunaannya secara tepat.

Peserta memahami pentingnya memberikan batasan waktu dan usia yang tepat

untuk anak, sehingga bisa menjadikan anak yang lebih aktif dan bermanfaat. Selain memberikan manfaat, kegiatan yang telah dilaksanakan memberikan perubahan kepada peserta.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, para orang tua yang mengikuti kegiatan penyuluhan mengalami perubahan yang membanggakan. Para orang tua mulai menerapkan apa yang telah disampaikan oleh narasumber dan hasilnya adalah anak menjadi lebih aktif bermain bersama teman sebayanya, selain itu komunikasi antara anak dan orang tua menjadi lebih baik.

### Dokumentasi



*Gambar 1 Pengisian Pre Test dan Post Test*



*Gambar 2 Materi*



*Gambar 3 Tanya Jawab / Diskusi*



*Gambar 4 Foto Bersama*