

Penyuluhan Pengaruh Buruk Penggunaan *Gadget* pada Anak

Anggraini Dyah Setiyarini^{1*}, Anna Septina Andarini¹

¹DIII Kebidanan, Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata

*anggraini.dyah@iik.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang: Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak. Pada proses tersebut, ada tahapan-tahapan yang harus dilalui, yang didalamnya diperlukan stimulus-stimulus dari lingkungannya untuk mendukung perkembangan secara optimal. Proses – proses tersebut mulai tergeser ke arah yang berbeda dari sebelumnya, seiringnya dengan berkembangnya zaman yang menyediakan segala bentuk peralatan yang memudahkan anak dalam belajar dan bermain. Salah satu teknologi yang memudahkan anak untuk belajar sekaligus bermain adalah *gadget*. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahui. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. *Gadget* dapat mengganggu kesehatan karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. **Tujuan:** untuk memberikan pengetahuan mengenai pengaruh buruk *gadget* bagi anak. **Metode:** wawancara, penyuluhan dan Tanya jawab. **Hasil:** Hasil wawancara dari 38 siswa menyatakan bahwa keseluruhan siswa selama di rumah menggunakan *gadget*. Sebanyak 52,6 % untuk bermain game, 26,3 % melihat video dan 21 % melihat film kartun yang disukai. Dan lama penggunaan *gadget* selama 2 jam sebanyak 78,9 % dan tidak lebih dari 1 jam sebanyak 26,6%. Setelah dilakukan tes wawancara, 38 anak mendapatkan penyuluhan pengaruh buruk pemberian *gadget* pada anak. Pemberian penyuluhan ini menyesuaikan dengan pola bahasa yang mudah dipahami anak sesuai dengan usianya. **Kesimpulan:** Pada tahap akhir dilakukan sesi tanya jawab untuk mengetahui apakah yang disampaikan dipenyuluhan tersebut dapat dipahami anak. Dan didapatkan kesimpulan bahwa materi yang disampaikan terserap dengan baik.

Kata Kunci: dampak, negative, gadget, anak, penyuluhan

Negative Effect Counseling of Using Gadget on Children

ABSTRACT

Background: Childhood is a golden period that cannot be repeated, a sensitive period and the development of all aspects of a child's development, which will later become the basis for further developments. There are processes or stages that must be passed, in which stimulus is needed from the environment to support its optimal development. These processes begin to shift in a different direction than before, along with the development of the era that provides all forms of equipment that makes it easy for children to learn and play. One technology that makes it easy for children to learn while playing is a *gadget*. From a psychological standpoint, childhood is a golden age where children learn to know what they have not yet known. If childhood has been addicted and has been negatively affected by gadgets, the development of children will be hampered especially in terms of achievement. Gadgets can interfere with health because the effects of radiation from technology are very dangerous for health, especially in children aged 12 years and under. **Objective:** The purpose of this counseling is to provide participants with knowledge of the bad influence of gadgets. **Methods:** The method used in the activity is interviews, counseling and question and answer. **Results:** The results of interviews from 38 students stated that all students while at home use gadgets. As many as 52.6% of them play games, 26.3% see videos and 21% see cartoons they like. And the use of gadgets for 2 hours is 78.9% and no more than 1 hour is 26.6%. After an interview test, 38 children received counseling on the bad influence of giving gadgets to children. **Conclusion:** The provision of counseling adapts to the pattern of language that is easily understood by children according to their age. In the final stage, a question and answer session was conducted to find out whether the child was delivered in counseling. And it was concluded that the material delivered was well absorbed.

Keywords: affect, negative, gadget, children, counseling

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja. Ada proses atau tahapan-tahapan yang harus dilaluinya, yang didalamnya diperlukan stimulus-stimulus dari lingkungannya untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Proses – proses tersebut mulai tergeser ke arah yang berbeda dari sebelumnya, seiringnya dengan berkembangnya zaman yang menyediakan segala bentuk peralatan yang memudahkan anak dalam belajar dan bermain. Salah satu teknologi yang memudahkan anak untuk belajar sekaligus bermain adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua orang memiliki. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan (R. Syahra, 2006).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam (R. Delima, 2015).

Rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan *gadget* untuk menonton kartun.³ PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bernal di luar rumah dengan teman-teman seusianya (Nurrachmawati, 2014).

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak *gadget* telah dilakukan. *Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. *Gadget* dapat mengganggu kesehatan karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

2. METODE PENGABDIAN

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

a. Waktu

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2018.

b. Tempat pengabdian

Pelaksanaan kegiatan di SD Prima Cendikia Desa Wonoasri Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

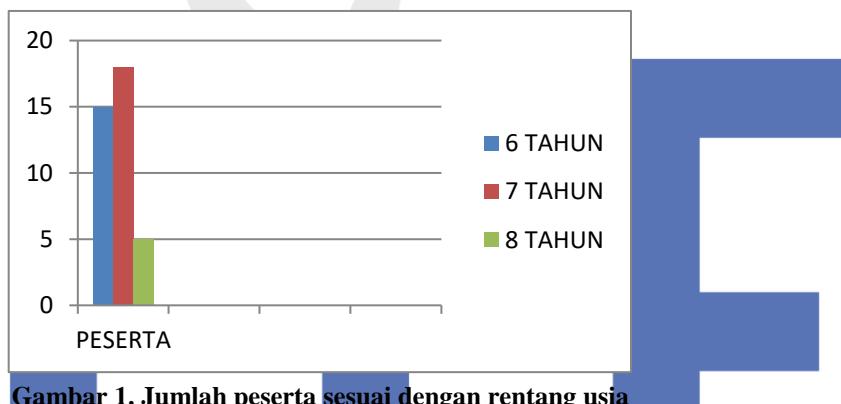
Persiapan dilakukan 4 hari sebelumnya mulai dari koordinasi dengan pihak SD Prima Cendikia Desa Wonoasri Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri hingga alat dan SDM yang terlibat. Metode yang digunakan adalah wawancara ke masing-masing peserta, setelah itu diteruskan dengan pemberian materi penyuluhan dan diakhiri dilakukan Tanya jawab sesuai dengan kemampuan bahasa yang dimiliki oleh peserta.

2.3. Pengambilan Sampel

Peserta yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah anak dengan rentang usia 6 tahun hingga 8 tahun. Jumlah peserta 38 anak. Jumlah tersebut jumlah keseluruhan siswa yang berada di SD Prima Cendikia yakni kelas 1 dan kelas 2.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

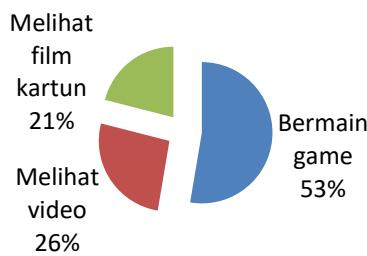
Kegiatan pengabdian masyarakat di SD Prima Cendikia Desa Wonoasri Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri mendapat respon positif terlihat dari antusiasme para siswa saat dilakukan wawancara, penyuluhan, dan tanya jawab. Kegiatan ini berhasil memeriksa pengaruh buruk pemberian *gadget* pada anak sebanyak 38 anak, dengan distribusi usia sebagai berikut:



Gambar 1. Jumlah peserta sesuai dengan rentang usia

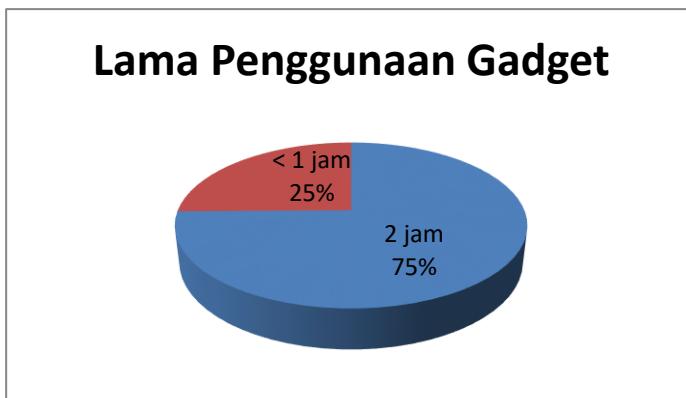
Hasil wawancara dari 38 siswa menyatakan bahwa keseluruhan siswa (100%) selama di rumah menggunakan *gadget* untuk kebutuhan sebagai berikut :

Hasil Wawancara penggunaan Gadget



Gambar 2. Hasil wawancara penggunaan *gadget*

Dan lama penggunaan *gadget* dari 38 anak adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Lama penggunaan *gadget* pada peserta

Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan.

Dari hasil tes wawancara tersebut mengindikasikan bahwa keseluruhan siswa masih dalam kategori normal dalam intensitas pemakaian *gadget*. Hal ini dipengaruhi peran orangtua dalam melakukan pengawasan seluruh aktifitas siswa selama dirumah. Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak.



Gambar 4. Penyuluhan pengaruh buruk pemberian *gadget* pada anak
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pemberian penyuluhan ini menyesuaikan dengan pola bahasa yang mudah dipahami anak sesuai dengan usianya. Dan pada tahap akhir dilakukan sesi

tanyajawab untuk mengetahui apakah yang disampaikan dipenyuluhan tersebut dapat dipahami anak. Dengan menunjuk salah satu peserta untuk menjawab pertanyaan yang dibuat. Didapatkan semua materi yang disampaikan terserap dengan baik.



Gambar 5. Peserta, guru pengajar, dan mahasiswa yang terlibat dalam penyuluhan pengaruh buruk pemberian *gadget* pada anak (Sumber: dokumentasi pribadi)

4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tentang pengaruh buruk pemberian *gadget* pada anak di SD Prima Cendikia Desa Wonoasri Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri berlangsung lancar, penuh antusiasme anak. Kegiatan ini berhasil melakukan penyuluhan terhadap 38 anak. Dari hasil wawancara didapatkan intensitas penggunaan *gadget* masih tahap normal. Hal ini tidak lepas dari peran orang tua. Orang tua harus tegas atau tidak boleh memanjakan anaknya yang umurnya dibawah 12 tahun untuk menggunakan *gadget*. Karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan *gadget*. Salah satu dampak negatif yang terjadi ialah dapat membuat anak menjadi malas, mengganggu kesehatannya dan juga dapat menyalah gunakan fungsi *gadget*.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Yayasan Bhakti Wiyata Kediri atas dukungan pendanaan selama penyelenggaraan kegiatan sehingga dapat berlangsung dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 1 (1): 4 – 8.
- Nurrachmawati. 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TkIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2): 73 – 77.
- Syahra, R. 2006. Informatika Sosial Peluang dan Tantangan. Bandung: LIPI