

Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini

Hidayati Rusnedy¹, Lailatul Syifa Tanjung², Hidayat⁴, Arif Mudi Priyatno³

¹Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

²Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

³Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

⁴Perbankan Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email Author: hidayati@universitapahlawan.ac.id^{*}, Lailashifa1205@gmail.com², hidayatocu@gmail.com, arifmudi@universitapahlawan.ac.id³

Abstrak

Kata Kunci:

Anak Usia Dini, Gadget, Perkembangan, Dampak Positif

Masa Golden Age merupakan anak usia 0-6 tahun, dimana pada masa ini perkembangan anak berkembang pesat dan harus dikembangkan dengan baik, hal ini dikarenakan pada masa ini anak mempunyai potensi dalam suatu hal dan mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar. Terlihat bahwa anak-anak sering bertanya-tanya tentang apa yang dilihatnya. Penggunaan gadget khususnya smartphone dan tablet pada anak usia dini kini sudah menjadi perhatian masyarakat. Pasalnya, gadget sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat bahkan anak-anak. Gadget merupakan teknologi yang mempunyai aplikasi dan fitur yang sangat menarik, seperti permainan dan video yang sangat disukai anak-anak. Kebanyakan orang tua tidak mengawasi dan mengatur penggunaan gadget pada anaknya dan terkadang orang tua tidak menyadari bahwa anaknya mengalami kecanduan gadget. Penyuluhan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua dan guru bahwa apabila penggunaan gadget dilakukan dengan pengawasan dan digunakan dengan baik akan memberikan dampak positif yang sangat berguna untuk perkembangan anak, baik itu perkembangan fisik, emosional dan kecerdasan.

Abstrack

Key Word:

Early Childhood, Gadgets, Development, positive impact

The Golden Age period is for children aged 0-6 years, where during this period children's development develops rapidly and must develop well, this is because during this period children have potential in something and have a very great curiosity. It is seen that children often wonder about what they see. The use of gadgets, especially smartphones and tablets in early childhood, has now become a public concern. The reason is, gadgets have become a necessity for society and even children. Gadgets are technology that have very interesting applications and features, such as games and videos that children really like. Most parents do not pay attention to and regulate their children's use of gadgets and sometimes parents do not realize that their children are addicted to gadgets. This outreach aims to provide knowledge to parents and teachers that if the use of gadgets is carried out with supervision and used properly it will have a positive impact which is very useful for children's development, be it physical, emotional and intelligence development.

Copyright © 2024 Hidayati Rusnedy

This work is licensed under a Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, perkembangan teknologi juga semakin berkembang pesat. Teknologi yang telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti gadget. Gadget merupakan istilah bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik berukuran kecil dengan berbagai fungsi. Gadget tersebut dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, handphone atau smartphone (Vicky, et al., 2023). Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan gadget baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua (Febriyanni, et al., 2023). Menurut Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit, rata-rata anak menghabiskan sekitar delapan jam sehari di depan layar elektronik (Sundus, 2017). Tercatat pada tahun 2013 saja dilaporkan bahwa 29% anak-anak sudah terbiasa menggunakan gadget sejak usia dini, dan 70% sisanya sudah mahir menggunakan gadget sejak sekolah dasar (Nirwana, et al., 2018; Al Sagr & Al Sagr, 2020).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada anak usia dini, khususnya gadget dan internet, telah menjadi topik perdebatan selama beberapa decade (Vicky, et al., 2023). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak prasekolah menderita gangguan perkembangan, termasuk keterlambatan motorik/gerak, bahasa, dan sosial emosional yang semakin meningkat dalam

beberapa tahun terakhir. Angka kejadian masalah tumbuh kembang pada anak di Indonesia berkisar antara 13-18%. Brauner & Stephens mengemukakan bahwa sekitar 9,5% hingga 14,2% anak usia dini memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif pada perkembangan dan kesiapan sekolah. Sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8% hingga 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial terutama masalah sosial emosional seperti kecemasan, kesulitan beradaptasi, kesulitan bersosialisasi, kesulitan berpisah dengan orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling umum terjadi pada anak usia dini (Setiawati, et al., 2019).

Saat ini banyak anak-anak yang sudah menggunakan perangkat yang berisi aplikasi atau software, beberapa di antaranya dirancang khusus untuk anak kecil, seperti YouTube Kids, dan beberapa program lain yang dapat bersifat mendidik (Vicky et al., 2023). Penggunaan gadget, juga terdapat dampak negatif terutama pada anak usia 3 sampai 4 tahun. Penggunaan gadget pada usia 1 hingga 2 tahun dengan intensitas yang tinggi berdampak pada kemampuan berbicara anak pada usia 3 tahun. Mereka tidak dapat berkomunikasi dengan lancar sebagaimana mestinya (Nirwana et al., 2018). Berdasarkan hasil survei KPAI (2020), orang tua cenderung tidak mendampingi anak dalam menggunakan gadgetnya, padahal anak belum mampu mengendalikan diri sejak usia dini. Hal tersebut dapat meningkatkan dampak negatif penggunaan gadget pada anak (Rukmana, et al., 2021).

Berdasarkan kajian di atas, maka tim pengabdian kepada masyarakat dari dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai ingin melakukan pengabdian masyarakat dengan judul Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini, dimana penyuluhan ini dapat memberikan pengetahuan kepada orang tua dan guru mengenai pemanfaatan gadget agar memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

METODE

Metode Penyuluhan

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk penyuluhan ini adalah dengan metode ceramah dan diskusi agar mudah di Pahami oleh orang tua/guru dan di praktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan perencanaan yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah sebagai pemberi izin pelaksanaan Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini.
2. Melakukan penyusunan materi mengenai dampak positif penggunaan gadget serta cara pengawasan orang tua agar anak tidak kecanduan menggunakan gadget.

Persiapan dan Pembekalan

Adapun langkah-langkah yang akan kita ambil dalam pengabdian masyarakat ini yaitu Koordinasi dengan pihak sekolah serta menentukan lokasi penyuluhan, penetapan waktu penyuluhan, penentuan sasaran dan target peserta penyuluhan, dan perencanaan materi penyuluhan.

Pelaksanaan

Dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai dampak positif dari penggunaan gadget yang dapat membantu dalam perkembangan fisik dan kecerdasan anak diberikan dalam kegiatan penyuluhan. Penyuluhan dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat dengan penyediaan sarana dan prasarana kegiatan pengabdian dalam upaya peningkatan pengetahuan dan informasi bagi orang tua dan guru, meliputi penyampaian teori tentang pemanfaatan gadget menjadi media pembelajaran bagi anak yang mampu meningkatkan minat belajar anak serta bagaimana cara orang tua mengawasi penggunaan gadget terhadap anak agar anak tidak kecanduan atau mendapatkan hal negative dari penggunaan gadget.

Langkah-Langkah Solusi Dari Permasalahan Mitra

Permasalahan dari para orang tua dan guru adalah masih kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan teknologi yang dapat membantu dalam perkembangan anak, baik perkembangan fisik maupun kecerdasan. Maka dari itu perlu untuk dilakukan PKM ini guna untuk meningkatkan pengetahuan orang tua dan guru mengenai dampak positif yang bisa dimanfaatkan dari penggunaan gadget bagi anak usia dini.

Partisipasi Mitra atas Pelaksanaan Program

Sebagai mitra untuk pengembangan ilmu, maka diharapkan partisipasi penuh orang tua/wali murid dan guru dalam pelaksanaan program PKM ini. Kegiatan akan dilaksanakan sesuai dengan waktu dan kesepakatan antara Mitra dengan ketua atau anggota pelaksana yang mana selaku pelaksana kegiatan PKM. Partisipasi mitra sangat penting karena terkait dengan keilmuan yang akan ditransfer dan diaplikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat diuraikan melalui 2 (dua) tahapan kegiatan, yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan yang merupakan perencanaan program pengabdian dilakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Koordinasi dengan Sekolah
Koordinasi dengan pihak terkait seperti Kepala sekolah dan guru TK Tunas Harapan mengenai penyuluhan yang akan dilaksanakan di TK Tunas Harapan.
2. Penetapan waktu pelatihan
Pelaksanaan pelatihan berdasarkan kesepakatan dengan Kepala Sekolah TK Tunas Harapan dilakukan pada hari Senin, tanggal 8 Januari 2024.
3. Penentuan sasaran dan target peserta pelatihan
Dari hasil diskusi dengan Kepala Sekolah dan guru-guru di TK Tunas Harapan maka sasaran pelatihan ini adalah orang tua/wali murid dan guru.
4. Perencanaan materi pelatihan
Materi penyuluhan yang telah direncanakan oleh tim pengabdian meliputi pemaparan materi mengenai dampak positif dan cara penggunaan gadget yang bisa memberikan manfaat yang baik bagi anak usia dini.

Tahapan persiapan di atas selanjutnya diikuti dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan program pengabdian dapat diuraikan bahwa:

1. Kegiatan pengabdian “Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini” dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 08 Januari 2024, di TK Tunas Harapan Salo.
2. Kegiatan pengabdian dihadiri orang tua/wali murid dan guru-guru TK Tunas Harapan.
3. Para peserta cukup senang dan antusias dengan adanya program pengabdian dari tim Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan khususnya dari Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Program tersebut berupa Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini.
4. Materi pelatihan berupa: (a) Sejarah Gadget, (b) Dampak Negatif Penggunaan Gadget bagi anak usia dini (c) Dampak Positif Penggunaan Gadget bagi anak usia dini dan (d) Cara Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget oleh Anak Usia dini. Semua materi tersebut dapat disampaikan oleh tim pengabdian dengan waktu yang sudah ditentukan.
5. Pada sesi tanya jawab ada beberapa pertanyaan yang diajukan oleh para orang tua diantaranya adalah mengenai penanganan yang harus dilakukan terhadap anak yang sudah kecanduan dalam menggunakan gadget, tentang bagaimana seharusnya sikap orang tua dalam mengendalikan anak yang tantrum di tempat umum tanpa harus memberikan gadget untuk menenangkan anak.

Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan PPM (Penelitian & Pengabdian Masyarakat) secara garis besar dapat dilihat berdasarkan komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan

Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan dapat dikatakan sangat baik. Dari seluruh orang tua dan guru yang diundang sekitar (90%) dapat menghadiri kegiatan tersebut.

2. Ketercapaian tujuan pelatihan

Ketercapaian tujuan pelatihan dapat dikatakan baik (90%). Ada peningkatan pengetahuan dari peserta tentang dampak positif penggunaan gadget bagi anak usia dini.

3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan

Ketercapaian target materi yang telah direncanakan dapat dikatakan baik (95%). (a) Sejarah Gadget, (b) Dampak Negatif Penggunaan Gadget bagi anak usia dini (c) Dampak Positif Penggunaan Gadget bagi anak usia dini dan (d) Cara Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget oleh Anak Usia dini. Semua materi tersebut dapat disampaikan oleh tim pengabdian dengan waktu yang sudah ditentukan.

4. Kemampuan peserta dalam memahami materi

Kemampuan peserta dalam memahami materi yang disampaikan dapat dikatakan baik (95%).

5. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah menambah pengetahuan orang tua dan guru terkait dengan dampak positif penggunaan gadget yang dapat bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar anak.

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian “Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini” di TK Tunas Harapan dapat dikatakan baik dan berhasil, yang dapat diukur dari kelima komponen di atas

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah pengabdian mengenai “Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini” dapat meningkatkan pengetahuan tentang dampak positif penggunaan gadget bagi anak usia dini; Orang tua dan guru dapat membuat program yang memanfaatkan gadget sebagai alat pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dan seluruh peserta yang terlibat atas dukungan dan kontribusi yang tinggi terhadap pengabdian masyarakat ini sehingga lebih layak dan efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Al Sagr, N. A., & Al Sagr, A. N. (2020). The effect of electronics on the growth and development of young children : A Narrative Review. *Journal of Health Informatics in Developing Countries*, 14(1), 1–13. Retrieved from <https://jhdc.org/index.php/jhdc/article/view/250>
- Febriyanni, R., Wiguna, S., Arafah, N., Jam, S., & Mahmudiyah Tanjung Pura, iyah. (2023). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten

- Langkat Dissemination of Positive and Negative Impacts of Gadgets on Children At SDN 054936 Sei Lapan, Langkat Regency, 3(3), 9–18. Retrieved from <https://doi.org/10.55606/kreatif.v3i3>
- Nirwana, Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2018). Indonesian Journal of Early Childhood The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 85–90.
- Rukmana, N. I. N., Ainy Fardana, N., Dewanti, L., & Mujtaba, F. (2021). Does the Intensity of Gadget Use Impact Social and Emotional Development of Children aged 48-72 Months? *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 135–144. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.72-04>
- Setiawati, E., Solihatulmillah, E., Cahyono, H., & Dewi, A. (2019). The Effect of Gadget on Children's Social Capability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012113>
- Sundus, M. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Vicky, D., Adrianna, H., & Phan, B. (2023). Use of Gadgets by Early Childhood in the Digital Age to Increase Learning Interest. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 2(1), 17–34. <https://doi.org/10.55849/scientechno.v2i1.58>