

## Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar

Chintami Luciana Watak<sup>1</sup>, Yesmin Tuwongihide<sup>2</sup>, Monica Sri Rejeki Suparlan<sup>3</sup>  
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon  
E-mail: [chintamiwatak3@gmail.com](mailto:chintamiwatak3@gmail.com)

### Riwayat Artikel:

Dikirim: 11 Januari 2023

Direvisi : 2 Mei 2023

Diterima: 8 Mei 2023

### Abstrak:

*Gadget memiliki peran penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, bisnis, menambah wawasan, pengetahuan dan pendidikan. Akan tetapi, ada hal lain yang berlawanan dengan penggunaan gadget. Sehingga menimbulkan dampak buruk atau negatif yang muncul dalam penggunaan gadget terutama di kalangan anak – anak. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat khususnya anak – anak di Sekolah Dasar Katolik 1 Buah Hati Kudus adalah memberikan informasi berupa penyuluhan tentang perkembangan teknologi dan informasi, pemahaman akan dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, dan memberikan informasi tentang perilaku anak yang terkait dengan gadget yang harus di waspadai dan mengatasi anak yang ketergantungan gadget. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SD Katolik 1 Buah Hati Kudus Taratara, Kota Tomohon. . Bentuk kegiatan berupa penyuluhan kesehatan dari mahasiswa keperawatan dan para dosen pendamping dengan jumlah peserta yaitu 27 siswa sekolah dasar kelas IV yang merupakan responden dalam kegiatan ini. Sementara metode pendampingan atau penyuluhan dilakukan oleh Tim Pelaksana PKM secara terus-menerus selama periode program PKM berlangsung dan terprogram. Luaran dari PKM ini berupa laporan serta publikasi artikel sehingga dapat diakses oleh semua orang yang memerlukan literatur dalam bentuk artikel terkait.*

### Kata Kunci:

Gadget, Anak Sekolah Dasar

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia menjadi salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Undang – Undang Republik Indonesia No.1 Tahun 2008 menyatakan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara gambar, peta, rancangan, foto, *elektronik data interchange* (EDI), surat elektronik (elektronik mail), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perfosai yang telah diolah dan memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu

memahaminya, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, atau menyebarkan informasi.

Berkat perkembangan dan kemajuan dari IPTEK disatu sisi memberikan kegembiraan karena dapat mengakses informasi secara cepat, tepat dan akurat, tetapi disisi lain sangat memprihatinkan karena kemajuan IPTEK menimbulkan dampak yang negative bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh dengan adanya perkembangan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *gadget*. Dampak *gadget* di era globalisasi membawah dampak positif dan negatif. Adanya kemudahan dalam mencari informasi, pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh merupakan salah satu dampak positif. Adanya perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negatif yang banyak dikeluhkan. Pengaruh perkembangan sosial pada anak di pengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses perlakuan atau mbingan orangtua dalam memperkenalkan kehidupan sosial terhadap lingkungan (Nurmalitasari, 2015).

*Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media media informasi, media belajar dan sebagai hiburan (Warissyah, 2015). Sedangkan manfaat *gadget* lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Menurut Rachmawati (2017) *gadget* sendiri sudah banyak diminati semua kalangan, khususnya kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena memudahkan mereka dalam proses pembelajaran. *Gadget* memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan baik dan semestinya.

Survei yang dilakukan pada Yayasan Kita dan Buah Hati menyebutkan 76 persen anak kelas empat hingga enam di SD Jakarta, Bogor Depok, Tangerang dan Bekasi sudah pernah melihat konten pornografi. Sebagian besar mengunduh konten pornografi dari rumah sendiri karena tidak sengaja, sementara sebagian anak lain mengunduh konten pornografidari rumah sendiri karena tidak sengaja, sementara sebagian anak lain mengunduh konten porno dari warnet, getget atau dari teman (Setyawan, 2015). Sekertaris Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Pribudiarta Nur Sitepu mengungkapkan bahwa saat ini Kementerian PPPA, Kementerian Komunikasi dan Informatika, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta Kementerian Agama kini tengah menggodok regulasi pembatasan penggunaan gadget/ gawai (Thasandra, 2018).

Proses pertumbuhan anak sekarang ini kebanyakan ditemukan banyak anak sekolah yang masih ketergantungan dalam menggunakan *gadget*, kadang mereka tidak tahu waktu

dalam menggunakan *gadget*. Penelitian yang dilakukan Syfa et al (2019), yang menyatakan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak SD dan dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak lebih mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* perkembangan psikologis pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, meniru tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri.

SD Katolik 1 Bunda Hati Kudus masih mengizinkan anak untuk membawah *gadget* di sekolah dan para siswa pada saat jam istirahat mereka bukan bersosialisasi dengan teman sebaya akan tetapi lebih memilih bermain *game* di dalam ruangan. Maka dari itu para dosen dan mahasiswa dari STIKES Gunung Maria Tomohon berupaya memberikan edukasi berupa penyuluhan akan bahanya penggunaan *gadget* pada siswa di SD Katolik 1 Bunda Hati Kudus di Tomohon sebagai upaya mengatasi bahkan mengurangi penggunaan *gadget* pada anak SD.

## Metode

Penyuluhan mengenai penggunaan *gadget* dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi tanya jawab.

### 1. Tahap Persiapan.

Sebelum kegiatan penyuluhan dilaksanakan saya melakukan survei tempat sekaligus meminta izin untuk melakukan kegiatan kurang lebih 1 jam. Sebelumnya juga saya menyusun proposal serta penyusunan materi tentang penggunaan *gadget*.

### 2. Tahap Pelaksanaan

a. Kegiatan ini dimulai sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dimulai pukul 10.00 WITA pada tanggal 8 Maret 2023 di. Saya kemudian melakukan penyuluhan mengenai penggunaan *gadget*, dengan menggunakan alat peraga atau alat bantu yaitu LCD berisi materi dan gambar akan bahaya dan dampak ketika menggunakan *gadget* berlebihan. Dalam penyuluhan ini juga diajarkan dan dipraktikkan langsung cara penggunaan *gadget* yang baik dan benar.

b. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan bertanya mengenai materi yang sudah diberikan.

### 3. Tahap Evaluasi

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi terhadap anak mengenai pemahaman dan pengetahuan siswa tentang *getget*, melalui diskusi dan tanya jawab. Proses kegiatan penyuluhan ini, dilakukan dengan mengikuti protokol kesehatan.

### Hasil

Kegiatan penyuluhan ini terdiri atas 1 orang dosen dan mahasiswa, yang dilaksanakan di SD Katolik 1 Buah Hati Kudus Taratara 1 Lingkungan 7, diikuti oleh 27 siswa yang terdiri dari 16 laki – laki dan 11 perempuan. Mereka mengikuti kegiatan dengan baik walaupun masih ada beberapa kekurangan dalam kegiatan ini. Hasil dari kegiatan ini adalah bertambahnya pengetahuan dari para siswa tentang penggunaan *gadget* dampak positif dan negative dari *gadget*. Selain itu ada juga sesi tanya jawab tentang dampak positif dan negatif dari *gadget*. Yang membuat para siswa lebih paham dan mengerti lagi tentang penggunaan *gadget* ini dan bagaimana cara mengatasi agar tidak ada hal yang tidak diinginkan. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi para siswa, mengingat akan bahayanya *gadget* saat digunakan secara berlebihan.

### Diskusi

Tujuan utama dari penyuluhan penggunaan *gadget* adalah memberikan informasi kepada anak sekolah dasar bagaimana menggunakan *gadget* sesuai porsinya, dan memberikan edukasi dampak buruk *gadget* terhadap kehidupan sosial termasuk perilaku dari anak sekolah dasar. Manfaat penggunaan *gadget* yang paling utama adalah menambah wawasan dari para siswa akan penggunaan *gadget* secara berlebihan. Dampak Positif dari penggunaan *gadget*:

1. Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. *Gadget* berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di *gadget* tanpa perlu dipaksakan.
2. Melatih kreatifitas anak dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat berkembang.
3. Beradaptasi dengan zaman, salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri

dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.

4. Mempermudah komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih, jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.

Meskipun demikian, penggunaan *gadget* memiliki lebih banyak dampak negatifnya, antara lain :

1. Penurunan konsentrasi belajar anak. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ataupun belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget* yang disebabkan dari kecanduan *game*.
2. Malas menulis dan membaca. Hal tersebut disebabkan dari salah satu aplikasi di *gadget* online yaitu *youtube*, *game mobile lagion*, anak cenderung hanya fokus terhadap gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka ingin cari.
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau *introvert*. Salah satu dampak *gadget* yaitu anak menjadi *antisocial* dan *individualism*. *Antisocial behavior* ialah dampak negatif *gadget* yang disebabkan karena penggunaan yang salah pada *gadget* itu sendiri.
4. Mengganggu jam istirahat. Seseorang yang terbiasa menggunakan *gadget* sebelum tidur cenderung mengalami insomnia, sakit kepala dan sulit konsentrasi
5. Kecanduan. Anak yang kecanduan dan ketergantungan dengan *gadget* akan sulit menarik diri dari fokus terhadap hal lain, anak berpikir bahwa *gadget* merupakan kebutuhan utamanya sehari – hari.
6. Gangguan kesehatan. Paparan radiasi merupakan gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan.
7. Mempengaruhi perilaku anak. Perkembangan *gadget* saat ini sampai ke tahap tersedianya jaringan internet yang bisa akses siapapun membuat pada pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Winny et all (2017) dengan judul Penggunaan *Gadget* dan Penyesuaian Diri Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pekanbaru, hasil penelitian ialah penggunaan *gadget* yang dilakukan peserta didik lebih dari 10 jam lebih dalam sehari memeberikan dampak nyeri punggung akibat terlalu lama menunduk. Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Wahyu, dkk pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Sukoharjo menunjukkan adanya pengaruh yang

signifikan pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa. Demikian halnya dengan siswa yang ada di SD Katolik 1 Bunda Hati Kudus Tatatar Kota Tomohon dimana masih banyak siswa yang menggunakan gadget untuk hal – hal yang bukan untuk mengakses pelajaran melainkan digunakan untuk *game online*.

## Kesimpulan

Kegiatan ini memberikan pengaruh yang sangat positif bagi semua siswa yang tergabung dalam penyuluhan dan siswa lebih memahami tentang bagaimana menghindari penyalahgunaan dari *gadget*, bagaimana cara mempraktikannya dalam keseharian, dan tidak kecanduan bermain *gadget*, dan lebih banyak meluangkan waktu untuk belajar. Pada kegiatan ini juga diajarkan bagaimana para siswa tidak sering menggunakan *gadget* untuk bermain saja dalam kegiatan ini kami memberitahu tentang aplikasi yang bisa membuat siswa mengontrol waktu belajar.

## Pengakuan/Acknowledgements

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada STIKES Gunung Maria Tomohon dan Yayasan Ratna Miriam yang telah memperkenankan serta mendukung kegiatan Pengabdian Masyarakat tentang penggunaan *gadget* ini dan terima kasih pula diucapkan kepada Unit Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (UPPM) STIKES Gunung Maria Tomohon atas dukungan yang diberikan mulai dari pembuatan proposal hingga pembuatan artikel ini. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Katolik 1 Buah Hati Kudus yang sudah bekerja sama dalam kegiatan ini, serta peserta atau tim pengabdian dalam hal ini mahasiswa/i STIKES Gunung Maria Tomohon yang sudah mengikuti kegiatan penyuluhan ini, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan juga bermanfaat bagi mereka siswa SD Katolik 1 Buah Hati Kudus Tomohon.

## Daftar Referensi

- Rachmawati, Putri, Amram Rede, Mohamad Jamri. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNPAD Pada Mata Kuliah Desain. *e-JIP BIO*, 5(1).
- Syifa Layyinat, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*

*Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, 3(4).*

Warisyah, & Yusmi. (2015). Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *e-JIP BIO*, 2(1), 33–39.

Yusuf, & Syamsu (2017) Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. PT Remaja Rosda Karya, Bandung.