

Pengabdian Masyarakat dengan “Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak” di Posyandu Remaja Kelurahan Banyurip

Ni'matul Ulya*, Ana Setyowati, Swasti Artanti

Email: renex_cubby@yahoo.co.id

Prodi DIII Kebidanan, Akademi Kebidanan Harapan Ibu Pekalongan, Indonesia

Jln. Manunggal Gg 2 Padukuhan Kraton Pekalongan

Telp (0285) 4416108

DOI:

[10.37402/abdimaship.vol4.iss2.274](https://doi.org/10.37402/abdimaship.vol4.iss2.274)

History artikel:

Diterima
1/8/2023
Direvisi
3/8/2023
Diterbitkan
30/8/2023

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin maju dapat meningkatkan penggunaan internet pada remaja untuk menghabiskan waktu setiap harinya dalam penggunaan media sosial ataupun sejenisnya. Gadget memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, sebagai kemajuan teknologi yang diciptakan untuk membuat perubahan besar dari kalangan anak- anak sampai orang dewasa. Disisi lain gadget memiliki dampak negatif atau buruk apabila dalam penggunaannya tidak disesuaikan dengan manfaat atau fungsi sebenarnya. Sosialisasi tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget” di Posyandu Remaja Kelurahan Banyurip Kota Pekalongan pada hari Jum’at, 10 Februari 2023 dengan jumlah peserta 20 orang . Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat efektif dan memberikan hasil yang cukup signifikan dengan hasil pengetahuan peserta sebelum dilakukan sosialisasi sebagian besar dalam kategori cukup yaitu sebanyak 8 orang dan setelah sosialisasi peserta memiliki pengetahuan baik sebanyak 13 orang. Penulis berharap remaja khususnya di wilayah Kelurahan Banyurip dapat bersikap positif serta dapat mengatur waktunya dalam menggunakan gadget.

Kata kunci: sosialisasi; penggunaan gadget.

*Ni'matul Ulya**,
Ana Setyowati,
Swasti Artanti

Abstract

The development of advanced technology can increase internet usage in adolescents to spend time every day using social media or the like. Gadgets have an important role in human life, as technological advances are created to make big changes from children to adults. On the other hand, gadgets have a negative or bad impact if their use is not adjusted to the actual benefits or functions. Socialization of the "Effect of Gadget Use" at the Youth Posyandu of Banyurip Village, Pekalongan City on Friday, February 10, 2023 with 20 participants. This community service activity was very effective and gave significant results with the results of the participants' knowledge before the socialization was mostly in the moderate category, namely 8 people and after socialization the participants had good knowledge as many as 13 people. The author hopes that teenagers, especially in the Banyurip Village area, can have a positive attitude and can manage their time in using gadgets.

Keywords: *socialization; gadget use.*

1. Pendahuluan

Remaja adalah orang yang berusia 12 hingga 24 tahun. Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang.⁽¹⁾

Perkembangan teknologi yang semakin maju dapat meningkatkan penggunaan internet pada remaja untuk menghabiskan waktu setiap harinya dalam penggunaan media sosial ataupun sejenisnya. Kecanggihan-kecanggihan teknologi yang hadir dapat menimbulkan banyak dampak dalam kehidupan remaja, baik itu dampak yang positif maupun dampak negative.⁽²⁾

Teknologi mempunyai peranan penting dalam memudahkan komunikasi di segala bidang. Penggunaan gadget memiliki dampak positif antara lain memfasilitasi interaksi jarak jauh dan belajar secara online. Anak – anak dan remaja dapat mengasah ketrampilan motorik dan kognitif dapat terasah melalui aplikasi permainan yang terdapat di gadget dan mereka lebih kompetitif karena berada pada lingkungan yang penuh persaingan.⁽³⁾

Berdasarkan penelitian, penggunaan gadget juga dapat membawa dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak-anak atau remaja. Penggunaan gadget yang berkepanjangan atau ketergantungan gadget pada anak atau remaja, maka mereka akan membatasi kemampuan dalam bersosialisasi dan komunikasi

dengan lingkungan sekitar serta tidak mampu mengenali emosi, seperti simpati, sedih atau senang.⁽⁴⁾

Gadget memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, sebagai kemajuan teknologi yang diciptakan untuk membuat perubahan besar dari kalangan anak- anak sampai orang dewasa. Disisi lain gadget memiliki dampak negatif atau buruk apabila dalam penggunaannya tidak disesuaikan dengan manfaat atau fungsi sebenarnya.

Fenomena gadget sudah menjadi media yang menarik bagi anak-anak termasuk remaja, dikarenakan gadget menyediakan beranekaragaman gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka dan menjelajahi situs web.⁽⁵⁾

Sosialisasi merupakan salah satu cara yang dirasa tepat melalui pemberian edukasi terhadap anak didik untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai suatu hal, seperti halnya sosialisasi mengenai penggunaan gadget ini. Sosialisasi pengaruh penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak remaja.

Dengan adanya sosialisasi, diharapkan agar anak remaja tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi yang ada pada gadget saja, namun juga memahami adanya pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan khususnya terhadap proses tumbuh kembangnya, sehingga penggunaan gadget juga harus dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan saja. Oleh karena itu, penting pula pemahaman tentang pengaruh gadget ini bagi orang tua supaya

dapat membatasi penggunaannya agar daya kembang anak dapat berkembang dengan baik.

Peran orang tua untuk mengawasi anak terhadap penggunaan gadget sangat diperlukan untuk melindungi masa depan anak.

Berdasarkan kondisi tersebut yang menggambarkan bahwa fenomena remaja sekarang ini sangat tidak terkendali dalam menggunakan *smartphone* yang akan berdampak buruk terhadap psikologis anak jika tidak dimanfaatkan untuk kepentingan yang positif, maka penulis tertarik melakukan sosialisasi tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget” di Posyandu Remaja Kelurahan Buaran Kradenan Kota Pekalongan.

2. Metode

Sosialisasi tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget” di Posyandu Remaja Kelurahan Banyurip Kota Pekalongan pada hari Jum’at, 10 Februari 2023 dengan jumlah peserta 20 orang. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta maka dilakukan *Pre test* sebelum kegiatan berlangsung dan *post test* setelah kegiatan selesai.

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode ceramah. Metode ceramah adalah metode penyampaian materi dengan lisan dan menerangkan secara aktif dan peserta mendengarkan dan mengikuti secara cermat.⁽⁶⁾ Kegiatan ini menggunakan metode sebagai berikut: (a) Sosialisasi tentang cara peningkatan informasi tentang dampak penggunaan gadget pada remaja, dampak penggunaan negatif serta dampak penggunaan secara positif memiliki manfaat yang sangat bernilai sebagai referensi meningkatkan prestasi

belajar, (b) Diskusi dan tanya jawab mengenai akses yang dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran dan mempermudah komunikasi melalui gadget, dan (c) Metode visual dengan memberikan contoh video langsung penyimpanan dan dampak penggunaan gadget yang akan mempengaruhi perilaku negatif serta banyak manfaat yang akan didapatkan jika penggunaannya secara positif.

3. Hasil dan Pembahasan

Gambar 1. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat oleh penulis.



Kegiatan pengabdian ini diawali dengan memberikan 20 pertanyaan *pre test*. Materi *pre test* dan *post test* yang diberikan sama yakni mengenai pengaruh gadget terhadap interaksi dalam keluarga dan masyarakat umum.

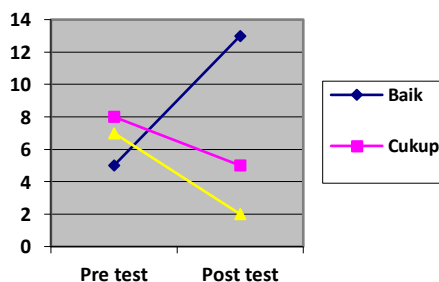
Pada saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gadget memberi dampak positif dan negatif pada perkembangan mental dan perkembangan anak. Kogoya (2015), Menjelaskan bahwa gadget memberikan dampak positif bagi anak yaitu dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, pengetahuan dan wawasan meningkat. Selain itu gadget juga memberikan dampak negatif yaitu hambatan perkembangan, gangguan tidur, penyakit mental, pengaruh radiasi dan anak kurang

bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.⁽⁷⁾

Keluarga adalah sekelompok orang yang diikat oleh perkawinan atau darah, biasanya meliputi ayah, ibu dan anak. Keluarga juga merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia, tempat belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial dalam hubungan interaksi dengan kelompoknya. Di dalam keluarga pertama kalinya interaksi kelompok berlaku, keluarga menjadi kelompok primer yang termasuk pembentukannya norma-norma sosial, internalisasi norma-norma.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.

Grafik 1 Hasil pre test dan post test kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak.



Grafik 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta dengan hasil pada *pre test*, peserta dengan pengetahuan baik ada 5 orang, cukup ada 8 orang dan kurang ada 7 orang. Setelah diberikan sosialisasi, hasil *post test* menunjukkan peserta dengan pengetahuan baik meningkat menjadi 13 orang, cukup ada 5 orang dan kurang ada 2 orang.

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema “sosialisasi pengaruh penggunaan gadget pada anak” adalah untuk menyebarluaskan 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

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang sosialisasi pengaruh penggunaan gadget pada anak menunjukkan antusiasme peserta selama proses kegiatan. Antusiasme tersebut ditunjukkan dengan respon keingintahuan peserta dengan adanya beberapa pertanyaan dari peserta. Hasil sosialisasi pengaruh penggunaan gadget pada anak ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peserta tentang pentingnya pengertian gadget itu sendiri, bahaya gadget terhadap interaksi sosial dan kedisiplinan dan menyertakan contoh-contoh kasus kejahatan yang dapat terjadi dalam penggunaan gadget.

Adapun output kegiatan ini ditunjukkan dengan tentang

sosialisasi pengaruh penggunaan gadget pada anak. Dilihat dari hasil kuesioner *pre* dan *post test* yang bisa dilihat pada grafik (Grafik 1).

4. Kesimpulan

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Penciptaan teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Gadget hanya alat berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Diharapkan anak remaja agar dapat mengatur waktu dalam menggunakan gadget. Jadi sosialisasi pengaruh gadget ini sangat bermanfaat sekali bagi anak tersebut karena tidak semua mendapatkan edukasi mengenai pengaruh gadget.

5. Daftar Pustaka

- [1] Yuliani M, Al E. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis; 2020.
- [2] Lensoni, L., Lidiawati, M., Arhan, N., Savitri, E & Rahmawati C. PKM Sosialisasi Dampak Gadget, Bahaya Penyalahgunaan Narkoba dan Pergaulan Bebas. *J Abdimas BSI J Pengabdian Kpd Masy* [Internet]. 2019;2(2):227–33. Available from: https://doi.org/index/10.31294/j_abdimas.v2i2.5857
- [3] Dhede T. The Impact of Using Gadgets On Children's Psychology. *Int J Appl Res* 2019. 2019;5(8):157–60.
- [4] Riza LU. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Pengguna Gadget. *Psikosains*. 2016;11(2):82–98.
- [5] Munir S. The Impact of Using Gadgets on Children. *J Depress Anxiety* [Internet]. 2017;7(1):1–3. Available from: <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- [6] Dewi, W. N.A., Marini, M., Khasanah, K., & Rifandi R. Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang. *MANGGALI J Pengabdian dan Pemberdaya Masy*. 2022;2(1):120–9.
- [7] Kogoya D. Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat: Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *E-Journal "Acta Diurna"*. 2015;4(4):14.