

## **Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak PAUD Harapan Bunda Desa Sentul**

**Moh. Idris Marzuki<sup>1</sup>, Muhammad Fajrul Falah<sup>2\*</sup>, Effy Indriati<sup>3</sup>, Nensy Triristina<sup>4</sup>,  
Miming Suryoningsih<sup>5</sup>**

Universitas Darul Ulum, Jl. Gus Dur No.29A, Mojongapit, Jombang, Jawa Timur 61419  
idrismarz@gmail.com, fajrulfalah160892@gmail.com, effiindriati@gmail.com,  
nensytriristina@gmail.com, msuryoningsih@gmail.com

### **ABSTRAK**

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak usia dini serta mengimplementasikan solusi dari dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini. Penggunaan gadget secara terus menerus pada anak usia dini akan berdampak negatif terhadap pola perilaku anak dalam kesehariannya seperti anak lebih asik bermain gadget dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kegiatan ini dilakukan dengan metode diskusi/wawancara, penyebaran angket, dan sosialisasi. Permasalahan anak ini diketahui ketika proses tanya jawab (wawancara) serta diperkuat dengan penyebaran angket. Dari masalah yang muncul lalu di susun hal-hal penting yang kemudian di berikan solusi pada akhir kegiatan. Proses pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 2 minggu. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat didapatkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman responden terhadap bahaya kecanduan gadget. Dengan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik, diharapkan pula terjadi perubahan perilaku positif seperti mampu mengelola waktu ketika bermain gadget atau membatasi penggunaan gadget. Kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana dengan baik karena adanya partisipasi mitra yaitu Kepala PAUD Harapan Bunda Desa Sentul. Pojok baca adalah salah satu solusi untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak usia dini, dimana buku pada pojok baca bisa dipinjam dan dibawa pulang. Selain itu, pojok baca juga membantu orang tua untuk lebih dekat dan aktif berperan dalam pertumbuhan anak.

**Kata kunci:** Bahaya Kecanduan Gadget, Anak Usia Dini, Sosialisasi.

### **ABSTRACT**

*This article aims to determine the impact of using gadgets on early childhood and to implement solutions for the impact of using gadgets on early childhood. Continuous use of gadgets in early childhood will have a negative impact on children's behavior patterns in their daily lives, such as children playing with gadgets rather than interacting with the surrounding environment. This activity was carried out using discussion/interview methods, distributing questionnaires, and socializing. This child's problem was identified during the question and answer process (interview) and was strengthened by distributing questionnaires. From the problems that arise, important things are arranged which are then given a solution at the end of the activity. The process of implementing this activity lasts for approximately 2 weeks. Based on the results of community service activities, it was found that there was an increase in respondents' knowledge and understanding of the dangers of gadget addiction. With good knowledge and understanding, it is also hoped that there will be positive behavioral changes such as being able to manage time when playing gadgets or limiting the use of gadgets. This community service activity was carried out well because of the participation of partners, namely the Head of PAUD Harapan Bunda, Sentul Village. The reading corner is one solution to reduce the use of gadgets in early childhood, where books in the reading corner can be borrowed and brought home. In addition, the reading corner also helps parents to get closer and play an active role in their child's growth.*

**Keywords:** Dangers of Gadget Addiction, Early Childhood, Socialization.

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi tak hanya merambat dikalangan orang dewasa dan anak muda saja, namun juga sudah menyentuh hidup anak-anak di bawah umur yang sekarang sudah banyak yang memiliki gadget sendiri. Bahkan saat ini banyak orang tua yang membebaskan anak memainkan gadget tanpa adanya pengawasan. Orang tua anak generasi yang telah didominasi oleh kaum-kaum milenial yang telah lebih dulu familiar dengan perkembangan teknologi. Sikap anak yang mendapatkan asupan informasi dari internet menimbulkan kekhawatiran sendiri. Masalah seputar tumbuh kembang dan pola asuh anak menduduki posisi kedua tantangan terberat bagi orang tua.

Penggunaan gadget secara terus menerus pada anak usia dini akan berdampak negatif terhadap pola perilaku anak dalam kesehariannya seperti anak lebih asik bermain gadget dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Orang tua juga memanfaatkan gadget untuk menemani anaknya agar dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, anak tidak bermain kotor, agar anak tidak rewel dan mengganggu aktivitas orang tua. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman orang tua/wali murid tentang bahaya kecanduan gadget pada anak usia dini bisa mengakibatkan masalah yang serius jika tidak segera di tangani. Permasalahan tersebut juga terjadi khususnya di desa Sentul Tembelang oleh karena itu kami mahasiswa Universitas Darul Ulum Jombang melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (KKM) dengan tujuan mengatasi masalah tersebut melalui kegiatan sosialisasi bahaya kecanduan gadget pada anak usia dini dengan sasaran wali murid PAUD Harapan Bunda desa Sentul.

## **METODE**

Kegiatan ini dilakukan dengan metode diskusi/wawancara, penyebaran angket, dan sosialisasi. Permasalahan anak ini diketahui ketika proses tanya jawab (wawancara) serta diperkuat dengan penyebaran angket. Dari masalah yang muncul lalu di susun hal-hal penting yang kemudian di berikan solusi pada akhir kegiatan. Proses pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 2 minggu. Dengan 16 responden yaitu wali murid serta diawasi guru PAUD Harapan Bunda desa Sentul.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebanyak 16 wali murid PAUD Harapan Bunda menjadi sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. 100 persen wali murid berjenis kelamin perempuan.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelompok Sasaran Berdasarkan Jenis Kelamin.

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
1	Perempuan	16	100
2	Laki-laki	0	0

	Total	16	100
--	-------	----	-----

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan kepada responden didapat informasi bahwa mayoritas responden adalah ibu rumah tangga dan pelaku usaha *online shop*. Sehingga, mereka setiap hari memiliki waktu yang banyak untuk berinteraksi dengan gadget terutama *handphone* yang mengakibatkan perilaku tersebut ditiru oleh anak-anaknya. Sebanyak 50% responden memahami pengertian gadget dan 50 persen sisanya hanya mengetahui bahwa gadget adalah *handphone*. Adapun alasan wali murid memperbolehkan anaknya menggunakan gadget adalah anak menjadi diam sehingga wali murid bisa melakukan kegiatan sehari-hari, seperti melakukan kegiatan rumah tangga dan berjualan di media sosial. Durasi pemakaian gadget oleh 70 persen anak lebih dari 4 jam setiap hari, dan 30 persen sisanya memakai gadget tidak menentu.

Responden belum mengetahui dampak negatif dalam penggunaan gadget yang berlebihan. Mereka hanya tahu jika gadget memiliki banyak manfaat terutama saat sekolah *daring* pada masa pandemik covid 19. Beberapa anak telah memiliki beberapa ciri-ciri kecanduan gadget seperti tidak bisa lepas dari *handphone* dan anak lebih suka berdiam diri di rumah daripada bermain di luar.

Formulir Asesmen Diagnostik yang berisi pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Apakah anda mengetahui yang dimaksud gadget?
  - Ya. Saya memahami pengertian gadget
  - Ya. Tapi saya hanya mendengar istilahnya
  - Tidak. Saya tidak mengetahuinya
- Apakah anda memperbolehkan anak anda menggunakan gadget?
  - Boleh
  - Kadang-kadang
  - Tidak boleh
- Berapa lama durasi anak anda menggunakan gadget?
  - > 4 jam
  - 1 jam
  - < 1 jam, sebutkan .....
- Apa alasan anda memperbolehkan anak menggunakan gadget?
  - Saya sedang melakukan pekerjaan
  - Agar anak diam
  - Alasan lain. Sebutkan .....
- Apakah ada dampak negatif dari kebiasaan anak anda menggunakan gadget?
  - Ada. Sebutkan .....
  - Tidak ada
  - Saya tidak tau

Gambar 1. Form angket asesmen

Setelah dilakukan asesmen, diadakalah kegiatan sosialisasi tentang bahaya kecanduan gadget. Adapun materi yang diberikan antara lain pengertian gadget, dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget, ciri-ciri kecanduan gadget, penyakit dan dampaknya pada kesehatan mental. Selain itu, diberikan juga materi tentang cara untuk mengurangi kegiatan anak bermain gadget agar orang tua memiliki banyak waktu untuk memperhatikan anak-anaknya.

Sosialisasi berjalan dengan lancar. Seluruh responden sangat antusias untuk mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini dibuktikan dengan respon mereka saat sesi tanya jawab setelah pemaparan materi melalui media *power point*. Responden juga mengamati isi materi yang disampaikan sesuai dengan fakta yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya.



Gambar 2. Sosialisasi bahaya kecanduan gadget

Setelah kegiatan, responden diberikan lembar pengamatan untuk mengetahui penerapan dari sosialisasi yang telah dilakukan mengenai bahaya kecanduan gadget. Dalam lembar pengamatan tersebut berisi tentang durasi anak dalam menggunakan gadget dan usaha responden untuk mengalihkan dengan kegiatan yang positif. Pengamatan dilakukan selama dua minggu (tanggal 8 Desember-22 Desember)

NO	HARI/TANGGAL	DURASI BERMAIN GADGET	KEGIATAN PENGALIHAN	HASIL	KENDALA
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

Gambar 3. Lembar pengamatan peserta didik

Dari lembar pengamatan tersebut diperoleh hasil seperti tertuang pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Lembar Pengamatan Orang Tua Siswa

No	Responden	Tingkat Keberhasilan	Alasan
1	8	Berhasil	Memberikan pengalihan (memberi buku, mainan, teman bermain)
2	6	Kurang berhasil	Tidak tega terhadap anak
3	2	Tidak berhasil	Ada campur tangan pihak ketiga (kakek, bibi, dll)

Berdasarkan tabel di atas keberhasilan responden dalam mengurangi anak menggunakan gadget adalah melalui mengalihkan dengan memberikan buku mewarnai dan buku cerita. Responden mulai memahami bahwa buku mampu menarik anak untuk tidak bermain gadget terutama *handphone*. Responden juga memperbolehkan anaknya untuk bermain dengan teman sebayanya namun hanya disekitar rumah. Meskipun demikian beberapa responden masih merasa tidak tega dalam menghadapi anak yang tantrum karena dilarang memakai gadget, sehingga responden tetap memberikan dengan syarat waktu yang dibatasi. Dari lembar pengamatan tersebut ditemukan alasan lain dari gagalnya usaha responden yaitu adanya pihak ketiga yang kurang mendukung usaha tersebut. Pihak tersebut yaitu kakek dan nenek, ayah, dan keluarga yang lain. Ketika responden tidak memberikan gadget, pihak ketiga yang langsung memberikan gadget tersebut dengan alasan agar anak tidak menangis.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat didapatkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman responden terhadap bahaya kecanduan gadget. Dengan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik, diharapkan pula terjadi perubahan perilaku positif seperti mampu mengelola waktu ketika bermain gadget atau membatasi penggunaan gadget. Kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana dengan baik karena adanya partisipasi mitra yaitu Kepala PAUD Harapan Bunda Desa Sentul. Selain memberikan izin, pihak sekolah juga menyediakan fasilitas berupa tempat untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dan alat sosialisasi. Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini juga didukung oleh responden dalam hal ini wali murid PAUD Harapan Bunda yang turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Berdasarkan *feedback positif* yang didapatkan, dimana guru dan Kepala Sekolah menginginkan dilakukan program lanjutan dari kegiatan sebelumnya, maka kami membuat pojok baca. Pojok baca adalah salah satu solusi untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak usia dini, dimana buku pada pojok baca bisa dipinjam dan dibawa pulang. Selain itu, pojok baca juga membantu orang tua untuk lebih dekat dan aktif berperan dalam pertumbuhan anak.



Gambar 4. Pojok baca

## KESIMPULAN

Dari kegiatan Sosialisasi bahaya kecanduan gadget ini dapat disimpulkan ada 8 dari 16 responden berhasil dalam penerapan dari sosialisasi yang telah dilakukan mengenai bahaya kecanduan gadget. keberhasilan responden dalam mengurangi penggunaan gadget adalah melalui pengalihkan dengan memberikan buku mewarnai dan buku cerita. Responden mulai memahami bahwa buku mampu menarik anak untuk tidak bermain gadget terutama *handphone*. Serta terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman responden terhadap bahaya kecanduan gadget. Dengan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik, diharapkan pula terjadi perubahan perilaku positif seperti mampu mengelola waktu ketika bermain gadget atau membatasi penggunaan gadget.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada LPPM Universitas Darul ulum Jombang atas dukungan dalam kegiatan ini, kepada Kepala Sekolah, guru, murid dan wali murid PAUD Harapan Bunda desa Sentul yang bersedia menjadi peserta kegiatan pengabdian masyarakat. Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini juga didukung oleh kepala desa serta perangkat desa Sentul kecamatan Tembelang.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Asif, A., & Rahmadi, F. (2017). Hubungan ingkat kecanduan gadget dengan gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11 tahun . *JurnalKedokteran Diponegoro* , 6 90.
- Bintari, R. H. (2020). Kecanduan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas XII Mipa Sman 1 Sutojayan Blitar. *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti v* , vol 8 n0 2.
- Idad, S. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal*. bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- S. S. Dwiningwarni, M. Indrawati, M. Ali, and S. Y. D. Andari, “Development of Tourism Villages Based on Promotion Integration Through Websites,” Engagem. J. Pengabdi. Kpd. Masy., vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.29062/engagement.v5i2.982.
- Lestari, P. W. (2020). Peningkatan pemahaman anak melalui edukasi dampak penggunaan gawai berlebih. *JJM (Journal Masyarakat Mandiri)* , vol 4 no 2.
- Miranti, P. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* , vol 6 no 1.
- Widia, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *jurnal.pancabudi.* , vol 13 no 1.