



---

## EDUKASI: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI MIM KUPANG KARANGDOWO KLATEN

---



Feri Catur Yuliani, Thomasia Sulistyowati

<sup>1)</sup>Universitas Safin Pati, <sup>2)</sup>Universitas Safin Pati  
yulianiferi55@gmail.com, thomasia\_sulistyowati@usp.ac.id

### Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mencegah terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan gadget bagi anak-anak. Kegiatan ini penting dilakukan karena banyak anak-anak di MIM Kupang Karangdowo Klaten yang menggunakan gadget tidak hanya untuk belajar tetapi untuk bermain. Metode pelaksanaan dalam pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, dialog, diskusi dan pemecahan masalah. Hasil pelaksanaan kegiatan PKM dengan tema "Edukasi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di MIM Kupang Karangdowo Klaten" dapat disimpulkan kegiatan ini terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Peserta menjadi mengetahui dan memahami tentang materi sosialisasi terkait dengan "Edukasi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di MIM Kupang Karangdowo Klaten".

**Kata Kunci:** edukasi, dampak gadget, anak

### Abstract

*This activity aims to prevent the negative impacts that gadgets can have on children. This activity is important because many children in MIM Kupang Karangdowo, Klaten use gadgets not only to learn but to play. The implementation method for community service uses a socialization approach, namely lectures, dialogue, discussions and problem solving. The results of the implementation of PKM activities with the theme "Education: The Impact of Using Gadgets on Children at MIM Kupang Karangdowo Klaten" can be concluded that this activity was carried out well in accordance with the expected objectives. Participants came to know and understand the socialization material related to "Education: The Impact of Using Gadgets on Children at MIM Kupang Karangdowo Klaten".*

**Keywords:** education, impact of gadgets, children

## PENDAHULUAN

Pada Era teknologi 2.0 saat ini masyarakat sudah terbiasa dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya sebagai gaya hidup, akan tetapi menjadi sebuah kebutuhan yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari bagi segala aspek masyarakat. Gadget didefinisikan sebagai sebuah alat atau perangkat teknologi canggih yang sangat bermanfaat bagi kebutuhan manusia baik kebutuhan hiburan, informasi maupun jejaring sosial (Rini et al., 2021). Adapun perangkat yang termasuk dalam kategori gadget yaitu Hp, smartphome, PC, laptop, tablet, game gadget (Andriyani et al., 2021).

Manfaat penggunaan gadget bagi kehidupan manusia akan berdampak positif dan negatif, bergantung dengan tujuan dan kebutuhan penggunaan gadget tersebut. Secara positif gadget memberikan manfaat sebagai media informasi, alat komunikasi, gaya hidup, media belajar dan media hiburan (Andriyani et al., 2021; Jalilah, 2021). Penggunaan gadget ini saat ini tidak hanya didominasi oleh kalangan masyarakat dewasa saja, melainkan saat ini tuntutan dunia pendidikan memaksa anak-anak sekolah menggunakan gadget tersebut. Selama penggunaan gadget dalam porsi dan tujuan yang positif, tentunya akan memberikan banyak manfaat bagi siswa sekolah seperti membantu tugas sekolah, meningkatkan kreativitas dan menambah pengetahuan siswa (Rini et al., 2021).

Dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget ini biasanya diakibatkan kurangnya pengawasan dan bimbingan orang tua terhadap anak yang sudah kecanduan gadget (Saputri & Setyawan, 2022). Peran keluarga sangat berpengaruh terhadap kebiasaan penggunaan gadget ini karena dapat mempengaruhi kesehatan mental anak sekolah (Soekardi et al., 2021). Selain itu perlunya pengawasan dan pemahaman dari guru juga perlu diberikan kepada para siswa terkait bagaimana mengoptimalkan penggunaan gadget dalam porsi dan tujuan yang positif. Hal ini dikarenakan jika kurang pemahaman dari guru disekolah, tentunya akan memberikan dampak negatif bagi para siswa.

Penelitian dari Gabriela menyimpulkan jika dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol yaitu dapat mempengaruhi perkembangan tingkah laku anak menjadi negatif seperti mudah marah, sering membangkang, malas belajar dan menirukan apa saja yang di lihat dalam gadget (Mau & Gabriela, 2021). Hal ini juga didukung dari pendapat Kamarudin, dkk yang menjelaskan jika dampak negatif gadget dapat berpengaruh pada kesehatan mental para siswa usia sekolah (Kamaruddin et al., 2023). Di mana para siswa menjadi lebih malas belajar, cemas, stres dan kecanduan bermain gadget. Selain itu dampak buruk bermain gadget bagi para pelajar juga akan mempengaruhi perilaku sosial

mereka, malas belajar, malas beraktivitas fisik dan menurunkan kreativitas anak usia sekolah (Rini et al., 2021; Zakiyuddin et al., 2020).

Salah satu intervensi yang dapat diberikan dalam mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan edukasi dan pemahaman terhadap para siswa atau anak usia sekolah dan juga orang tua siswa terkait bagaimana penggunaan gadget yang bijak, apa saja dampak baik dan negatif dari penggunaan gadget serta bagaimana solusi jika terjadi permasalahan kecanduan gadget. Karena dengan diberikannya penyuluhan atau edukasi terhadap para siswa, maka akan berpengaruh terhadap pengetahuan dan pemahaman para siswa terkait bagaimana menggunakan gadget dengan tepat (Dewi et al., 2022).

Berdasarkan uraian permasalahan dan ulasan teori di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pemberian "Edukasi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di MIM Kupang Karangdowo Klaten".

## **PELAKSANAAN DAN METODE**

Pengabdian kepada masyarakat "Edukasi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di MIM Kupang Karangdowo Klaten" ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024 menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, dialog, diskusi dan pemecahan masalah. Kegiatan diawali dengan pengurusan perijinan kegiatan yang dilakukan mahasiswa dengan membawa surat pengantar atau permohonan ijin kegiatan pengabdian masyarakat dari pihak Fakultas Ilmu Kesehatan USP kepada pihak PUSKESMAS di Karangdowo Kabupaten Klaten. Perijinan ini juga mencakup ijin terhadap kepala Desa, pihak sekolah serta pihak bidan desa yang menaungi wilayah sekolah tersebut.

Kegiatan yang kedua yaitu persiapan kegiatan berupa persiapan proposal kegiatan dan segala sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan. Kegiatan yang selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yaitu pelaksanaan edukasi tentang dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini. Serta kegiatan diakhiri dengan evaluasi kegiatan, baik hasil yang diperoleh, evaluasi kegiatan dan juga evaluasi terkait kendala dan hambatan dalam pelaksanaan kegiatan edukasi tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pemaparan Materi Sosialisasi "Edukasi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di MIM Kupang Karangdowo Klaten"**

Pada saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gadget telah meluas dikalangan anak-anak, 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, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pengaruh radiasi, dan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

The Asian Parent Indonesia dalam Hidayah (2019) juga menyatakan bahwa ada minimal sepuluh dampak negatif gadget bagi anak yang berusia di bawah 12 tahun yaitu: pertumbuhan otak yang terganggu, lambatnya tumbuh kembang anak, obesitas, kurangnya waktu tidur, terganggunya mental anak, agresif, kecanduan, pikun digital, terpapar radiasi emisi, proses belajar yang tidak berkelanjutan.

Materi yang disampaikan berupa gambar-gambar dalam bentuk slide dan video tentang kasus-kasus yang sedang viral didapat dari [www.youtube.com](http://www.youtube.com), dan yang akan didiskusikan, dan disimpulkan bahwa para anak-anak sudah banyak yang mengetahui dampak positif dan negative dari penggunaan gadget. Anak-anak yang menjadi sasaran program pengabdian masyarakat ini memberi tanggapan positif dan antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan dan pada saat diskusi.

Melalui sosialisasi yang telah dilaksanakan, peserta kegiatan program pengabdian masyarakat ini telah mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri, anak-anak menjadi mengetahui dan memahami tentang dampak penggunaan gadget pada anak.

### **Evaluasi**

Anak-anak MIM Kupang memberi tanggapan yang positif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini terbukti dengan adanya pertanyaan yang kemudian berkembang menjadi diskusi sesuai tim PKM menyampaikan materi, disamping itu para peserta antusias dalam memahami perkembangan gadget dari dampak negatif yang didapat anak-anak dan mengetahui ciri-ciri dan cara mengatasi anak yang mengalami kecanduan gadget.



**Gambar 1. Dokumentasi pemaparan materi tentang dampak gadget**



**Gambar 2. Dokumentasi foto bersama pemateri, guru dan peserta pengabdian masyarakat**

Kegiatan edukasi tentang dampak penggunaan gadget ini diikuti oleh 14 anak siswa SD kelas 5 dari MIM Kupang Karangdowo Klaten. Mayoritas peserta kegiatan edukasi ini terlihat sangat antusias dan bersemangat saat diberikan penyuluhan oleh mahasiswa. Evaluasi jalannya acara pengabdian masyarakat ini juga dapat dikatakan berjalan dengan lancar, meskipun waktu pelaksanaan sedikit terlambat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Edukasi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di MIM Kupang Karangdowo Klaten” bagi anak-anak di MIM Kupang dapat disimpulkan bahwa: (a) anak-anak mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget; (b) tema yang disajikan aktual sehingga para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan; (c) anak-anak dapat mengatur waktu menggunakan gadget.

## **SARAN**

Diharapkan anak-anak dapat mengatur waktu dengan baik dalam menggunakan gadget.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Safin Pati, mahasiswa profesi Ners tahun 2024 serta para guru di MIM Kupang Karangdowo Klaten yang telah membantu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. VI.
- Dewi, W. N. A., Marini, M., Khasanah, K., & Rifandi, R. A. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang. *Manggali*, 2(1), 120. <https://doi.org/10.31331/manggali.v2i1.1920>
- Hidayah, F. (2019). Analisa penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak usia dini. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 119–126.
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan

- Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.  
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Kogoya, D. (2015). Dampak penggunaan handphone pada masyarakat: Studi pada masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *E-Journal "Acta Diurna,"* 04(04), 14.
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110.  
<https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *Amal Insani (Indonesian Multidiscipline of Social Journal) Indonesian Multidiscipline of Social Journal*, 3(1), 24–31.
- Soekardi, R., Puspitawati, T., & Wati, N. A. P. (2021). Pendidikan Kesehatan Pengaruh Gadget Terhadap Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 671–676.  
<https://doi.org/10.18196/ppm.34.276>
- Zakiyuddin, Z., Reynaldi, F., Luthfi, F., Sriwahyuni, S., & Ilhamsyah, F. (2020). Dampak Gadget pada Anak Usia Remaja di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 2(1), 161.  
<https://doi.org/10.35308/baktiku.v2i1.1978>