

## SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA BALITA PADA PKK KEDULAN , KALASAN, YOGYAKARTA

Suraya<sup>1)</sup>, Uminingsih<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Teknik Informatika, Teknologi Industri , Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta

<sup>2)</sup> Rekayasa Sistem Komputer, Sains Terapan, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta

Jl. Kalisahak 28 Yogyakarta

[suraya@akprind.ac.id](mailto:suraya@akprind.ac.id), [umy\\_bin@yahoo.com](mailto:umy_bin@yahoo.com)

### ABSTRACT

*Information technology on gadget (cell phones) is more attractive because of many features offered it is, also getting smarter. Many manufacturers produce it at selling price and now it is easier to find in market, so that it can be reached by all levels of society up to the villages. The problem is that many current events are negative due to the use of gadgets, especially in toddlers. Therefore, the community needs insight into how to manage gadget wisely, especially if the gadget is provided for toddlers. The purpose of the activity is to provide information about the positive and negative impacts of using gadgets by toddlers if it is not followed by parental/caregiver assistance that guides the selection of content and the appropriate length of time for use for toddlers. The method of socialization carried out is by giving lectures and examples to PKK women and by doing the practice of using gadgets to them by explaining how to choose positive content, at the event of the regular monthly meetings in the village of Kedulan, Kalasan, Sleman.. At the end of the lecture the participants were asked to fill out a quiz about the material that has been delivered. The results of the socialization showed that most of them were understood the presentation material, but there were fill several questions asked directly so that the lecture immediately responded to the question and assisted with solutions.*

**Keywords:** *Toddlers, Gadgets, mentoring methods*

### ABSTRAK

Teknologi informasi pada *gadget* (ponsel) semakin menarik karena banyak *fitur* yang ditawarkan, juga semakin *smart*. Banyak pabrikan yang memproduksi dengan harga penjualan yang semakin murah dan semakin mudah di dapat dipasaran, sehingga dapat dijangkau oleh semua lapisan masyarakat sampai di desa-desa. Permasalahannya adalah banyak kejadian sekarang ini yang bersifat negatif akibat penggunaan *gadget* terutama pada balita. Oleh karena itu masyarakat perlu pembekalan wawasan tentang cara mengelola *gadget* secara bijaksana terutama jika *gadget* di berikan untuk balita. Tujuan kegiatan adalah memberikan informasi tentang dampak positif maupun negatif tentang penggunaan *gadget* oleh balita bila tanpa diikuti dengan pendampingan orang tua/pengasuh yang membimbing dalam pemilihan konten dan lama waktu pemakaian yang sesuai untuk balita. Metode sosialisasi yang dilakukan yaitu dengan memberikan ceramah dan contoh-contoh, pada ibu-ibu PKK serta praktek penggunaan *gadget* untuk memilih konten yang positif, pada acara pertemuan rutin bulanan di desa Kedulan, Kalasan, Sleman. Diakhir ceramah hadirin di persilahkan mengisi kuis tentang materi yang telah disampaikan. Hasil sosialisasi , menunjukkan sebagian besar sudah faham dan mengerti tentang materi yang disampaikan , namun ada juga beberapa pertanyaan yang disampaikan maka langsung direspon dan di bantu solusinya.

**Kata kunci:** *Balita, Gadget, metode pendampingan*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi akan membawa sebagian perubahan budaya maupun pola hidup. Bisa menimbulkan budaya baik dan pola hidup baik namun ada bisa juga sebaliknya. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat gadget berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game*. (Akbar, 2020). Dampak ini tergantung dari pengguna teknologi itu sendiri bagaimana cara mengelolanya, apakah secara bijaksana atau secara serampangan/ ceroboh. Maka hasil yang diperoleh apakah kemanfaatan atau sebaliknya kemudzarotan. Demikian pula pada *Gadget* ini, dimana dengan berjalannya waktu semakin banyak merk-merk produksi yang memberika fitur semakin lengkap, menarik dan smart serta harga yang semakin dapat terjangkau oleh semua lapisan masyarakat.

Perkembangan teknologi gadget yang cepat mengakibatkan banyaknya fitur denagn konten-konten yang menarik dan smart yang dapat memenuhi sebagian besar informasi untuk pengguna balita sampai dewasa.(Witarsa et al., 2018). Dengan *gadget* ini masyarakat sangat terbantu untuk kelancaran dalam menjalankan aktivitas sehari-hari Hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*, faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia tetapi digunakan oleh anak-anak bahkan anak usia dini (Palar et al., 2018). Di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016). Di Indonesia, *gadget* telah digunakan oleh banyak orang bahkan digunakan oleh anak usia dini. Hasil penelitian menyatakan bahwa 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena gadget relatif tinggi terbukti penggunaan gadget pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game (Rowan, 2013). Efek penggunaan gadget pada anak usia dini ada yang negatif dan ada yang positif dalam membentuk karakter anak tergantung pada pengawasan dan arahan orang tua dan orang dewasa di sekitar anak terhadap apa yang baik bagi anak pada usia dini (Al-Ayouby, 2017, Puji Asmaul Chusna 2017).

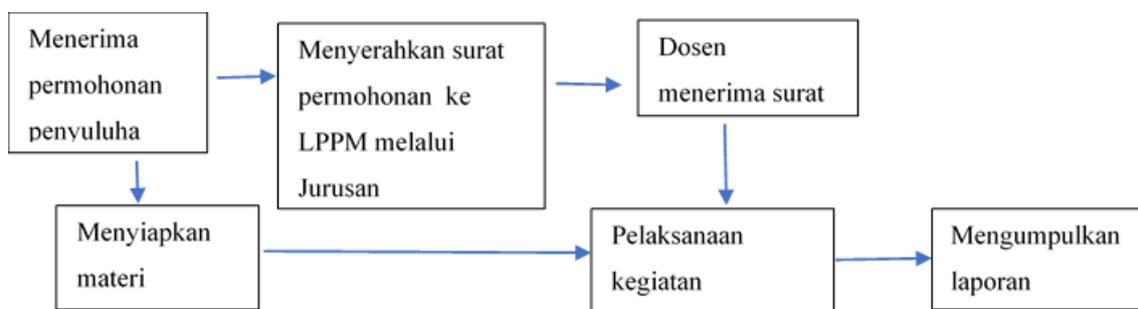
Karena semuanya informasi terangkum dalam satu alat maka akan timbul masalah apabila alat tersebut digunakan oleh balita yang belum faham dalam memilih konten yang sesuai untuk dirinya. Disinilah perlunya peran orang tua/pengasuh dalam memberikan pendampingan selama penggunaan gadget oleh balita tersebut. Tidak memungkiri bahwa jaman sekarang dengan kebutuhan yang banyak maka kadang orang tua menjadi terlalu sibuk

untuk mencari uang , demikian pula bagi ibu -ibu yang memiliki balita dan mengalami kesulitan dalam membagi waktu (mengurus keperluan rumah tangga dan mengawasi balita) maka untuk memudahkan mereka melaksanakan pekerjaannya, balitanya dihibur dengan cara diberikan gadget tanpa pendampingan. Dengan tidak terkontrolnya lama waktu penggunaan dan konten yang kurang tepat mengakibatkan adanya perubahan yang bersifat negatif pada tumbuh kembang balita ,yaitu pada kesehatan mata, psykis dan karakter balita.

## METODE

Kegiatan yang dilakukan meliputi: persiapan, pelaksanaan, pelaporan dan tindak lanjut. Persiapan kegiatan dimulai pada awal bulan Desember 2019 yaitu dengan melakukan kunjungan ke Desa Kedulan ,Kalasan,Sleman Yogyakarta yang ditindak lanjuti dengan dikirimkannya surat permohonan dari bapak RT desa Kedulan ke Jurusan Rekayasa Sistem Komputer. Untuk selanjutnya kegiatan sosialisasi dilakukan pada tgl 28 Desember 2019 di desa Kedulan RT/Rw 08/29,Tirtomartani, Kalasan, Sleman.

***Langkah-langkah kegiatan pengabdian masyarakat dapat diterangkan:***



Gambar 1: Diagram alir kegiatan sosialisai Pendampingan penggunaan gadget oleh balita pada ibu PKK Desa Kedulan Kalasan Yogyakarta.

### ***Detail metode yang dipakai***

Metode sosialisasi yang digunakan adalah metode umpan balik yaitu setelah pemaparan materi kemudian peserta di minta mengisi kuiz sebagai evaluasi seberapa besar penyerapan materi yang diberikan ditangkap oleh para pesertra. Sebelum pemaparan dimulai peserta diberikan *fotocopy* materi yang akan disampaikan .Dalam pemaparan juga di berikan contoh penggunaan *gadget* dalam memilih (*search*) konten yang sesuai untuk balita. Dalam hal ini adalah pada aplikasi You tube sebagai aplikasi bawaan di hampir semua merk *Gadget*. History

terakhir materi yang dibuka apa oleh yang memiliki gadget (orang tua balita) adalah penting untuk di perhatikan. Selain itu peserta juga diajak membuka (klik) aplikasi Instagram atau *facebook* yang telah mereka instal di HP masing-masing agar mereka lebih yakin .

Setelah selesai pemaparan peserta diberikan kesempatan untuk bertanya. Saat itu pula semua pertanyaan langsung di tanggapi / diberikan jawaban.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Pemaparan Materi Sosialisasi*

Pada bab ini telah dilakukan pemaparan secara umum materi tentang dampak positif maupun negatif akibat penggunaan gadget pada balita baik ditinjau dari sudut kesehatan maupun aspek psycologis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tria dan Amy (2016), menyatakan bahwa gadget memiliki pengaruh yang positif terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. Contoh Dampak positif diantaranya: balita dapat melihat tayangan belajar menyanyi, belajar menggambar, belajar menulis, belajar mengaji, belajar mewarnai serta mendengarkan cerita untuk penghantar tidur. Sebagaimana disampaikan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) berjudul “Waspada Dampak Buruk Gadget pada Anak” bahwa penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Sedangkan dampak negatif diantaranya: . Memiliki efek radiasi yang menimbulkan kerusakan mata bila digunakan terlalu lama , anak jadi kecanduan *gadget*, seperti bermain *game* , anak menjadi kurang sosialisasi dengan lingkungan sekitar ., anak menjadi kurang sehat atau sebagian menjadi obesitas.

Dari hasil penelitian efek penggunaan gadget untuk Batita (dibawah 3 tahun) dapat diterangkan Tabel 1 sebagai berikut (Zulkarnain Yeni,2019)

Tabel :1 Efek Penggunaan Gadget untuk BATITA dan BALITA

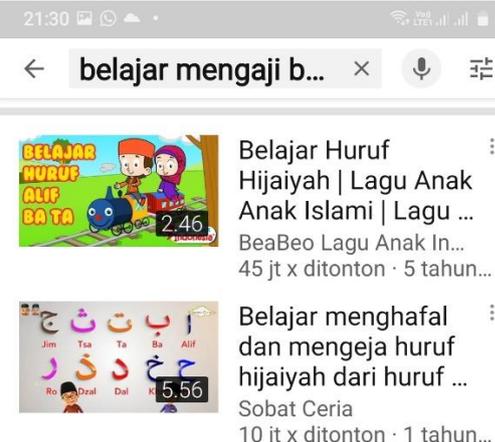
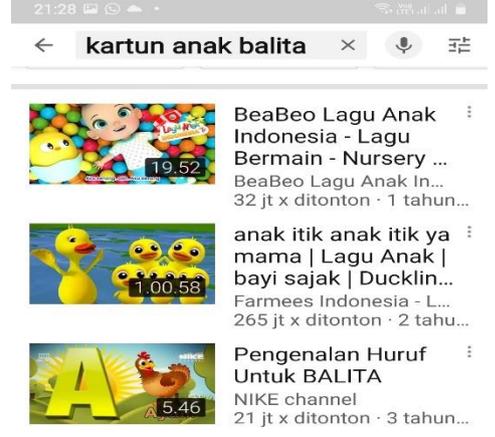
Untuk BATITA (1 s/d 3 tahun)		
Penyebab		Keterangan
1	Kerusakan lensa mata	Untuk anak usia 0-2 th tidak boleh terpapar pancaran cahaya lampu gadget. Hal ini karena organ mata masih sangat rentu untuk menerima gelombang cahaya lampu gadget
2	Lambat berbicara	Karena anak terlalu asik dengan gadgetnya sehingga pada kondisi diam .,sehingga males menanggapi bila diajak ngomong.
3	Lambat tumbuh kembangnya	Hal ini karena berlama-lama duduk sehingga gerak badannya kurang, sehingga asupan gizi yang masuk tidak bisa terserap secara maksimal hal ini karena fungsi otot-ototnya tidak bekerja semestinya.

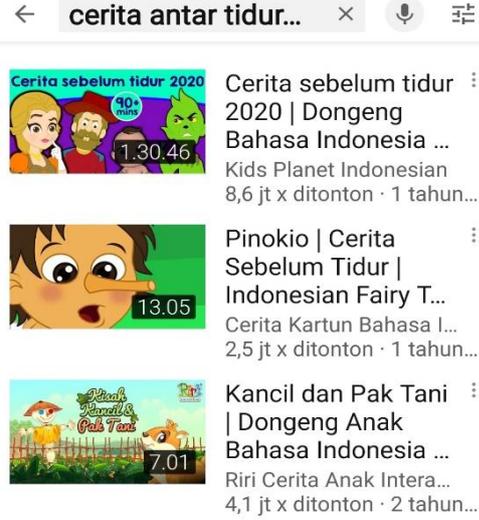
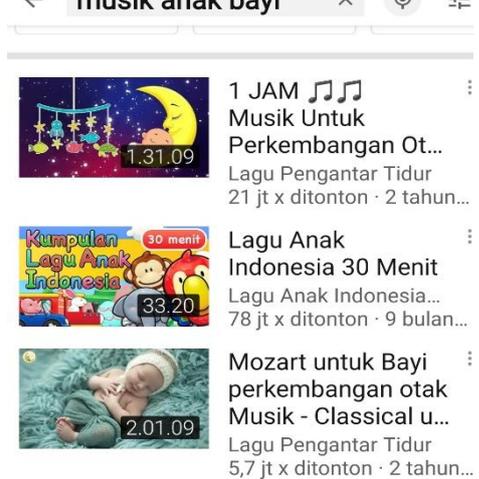
Untuk BALITA (3 s/d 5 tahun)		
Penyebab		Keterangan
1	Cahaya layar gadget dan kecapaian otot	Mata kita akan capai juga bila dipakai untuk melihat sesuatu dengan konsentrasi penuh dalam jangka waktu agak lama. Selain itu otot leher juga akan terasa pegal/capai.
2	Tumbuh kembang kejiwaan anak akan lambat	Tumbuh kembang fisik anak jadi lambat. Hal ini karena kurang gerak. Sedangkan untuk tumbuh kembang kejiwaannya anak menjadi sangat tergantung/kurang mandiri dan cenderung menjadi pribadi yang tertutup.
3	Kurang /susah tidur	Karena isi dari gadget itu sangat menarik( film anak-anak, game permainan anak-anak, lagu anak-anak),sehingga tidak merasa mengantuk.
4	Obesitas/Kegemukan	Bagi anak yang suka makan juga suka bermain gadget maka badannya akan cepat gemuk karena energi dari makanan tidak dimanfaatkan untuk aktifitas /gerak
5	Mudah kena sakit	Bagi anak yang sudah terlalu asyik main gadget jadi merasa tidak lapar. Hal ini karena asam lambungnya meningkat karena emosi di permainan(ingin menang). Dengan kondisi seperti ini lama-lama daya tahan tubuh menurun selanjutnya mudah sakit.
6	Kelainan mental	Karena waktunya habis untuk bermain gadget sehingga tidak sempat bermain dengan teman sebayanya, maka anak menjadi berkarakter rendah diri atau sebaliknya menjadi merasa super.Semuanya bukan karakter yang baik.
7	Sifat agresif	Bila yang dilihat adlah film-2 yang menceritakan pertarungan, apalagi adegan-adegannya sangat keras maka akan mempengaruhi sikap perilakunya.
8	Kecanduan/adiktip	Bila anak sudah ketagihan untuk main gadget sampai bila di ambil gadgetnya menangis dan marah.
9	Proses belajar yang tidak berkelanjutan	Karena teknologi gadget ini membuat segalanya menjadi lebih mudah,sehingga otak anak tidak terasah,.Sehingga tidak tahan menerima tantangan.
10	Minat Belajar dan membaca berkurang	Karena sudah terbiasa melihat film anak maupun game anak dengan gambar yang tampilannya bagus-bagus serta animasi yang bagus bagus, sedangkan anak disekolah diberikan buku pelajaran yang gambarnya dalam 2 dimensi dan kurang hidup maka anak merasa hal tersebut menjadi kurang menarik.

**Praktek Penggunaan gadget untuk Balita.**

Disini peserta di persilahkan mengklik aplikasi You Tube. Bila yang belum ada di bantu di installkan. Peserta di ajari cara memilih konten yang positif untuk balita, contoh Tabel 2:

Tabel :2 Contoh hasil pemilihan konten di aplikasi You Tube

No	Judul Pemilihan Konten	Hasil Konten
1	<p><b>Belajar mengaji</b></p> <p>Tayangan ini digunakan untuk memberikan pelajaran mengaji ; mengenalkan huruf arab, dan juga bacanya serta cara bacanya.</p>	
2	<p><b>Kartun anak balita</b></p> <p>Tayangan ini digunakan untuk memberikan hiburan anak dari gambar background yang menarik, gerak aktornya yang lucu, musiknya yang menarik karena tayangan ini berupa film .</p>	
3	<p><b>Belajar Melukis anak</b></p> <p>Tayangan ini dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran awal cara menggambar</p>	

<p>4</p>	<p><b>Cerita antar tidur</b></p> <p>Tayangan ini dapat digunakan untuk materi mendongeng ke anak tentang tauladan dan pembentukan karakter anak</p>	
<p>5</p>	<p><b>Belajar membaca</b></p> <p>Tayangan ini mengarjarkan cara membaca bagi pemula.,meliputi mengenalkan huruf serta bacaannya.</p>	
<p>6</p>	<p><b>Musik anak bayi</b></p> <p>Tayangan ini berisi alunan music yang lembut untuk merangsang otak bayi, juga music anak yg ceria untuk membangkitkan semangat anak dan memberi nuansa riang hati.</p>	

**Menjawab Pertanyaan Para Peserta**

Pertanyaan yang di berikan dari para peserta sebagian besar adalah bagaimana cara mengatasi bagi balita yang sudah hafal menggunakan gadget dan kadang sangat susah untuk menghentikannya. Solusinya ada beberapa saran diantaranya:

a).Lakukan pembatasan waktu pemakaian,

Dari hasil penelitian Dokter-dokter anak di CANADA telah merekomendasikan batas usia pengguna gadget dan lama waktu maksimal menggunakan gadget pada balita dan anak dilukiskan pada Tabel 3

Tabel:3. Batas umur pengguna dan lama waktu menggunakan gadget pada balita dan anak-anak.

Anak Umur	Lama waktu maksimum penggunaan gadget
0 – 2 tahun	Tidak boleh sama sekali kena paparan sinar lampu gadget
3-5 tahun	1 jam/hari
6-18 tahun	2 jam/ hari

b).Lakukan Pendampingan saat bermain gadget.

Hal-hal yang perlu dilakukan saat melakukan pendampingan adalah memandu anak memilih fitur dengan konten yang bersifat :.mendidik,.memotivasi untuk menganalisis/berfikir dan menumbuhkan rasa empati.

c). Alihkan Perhatian ke bentuk permainan yang dapat menumbuhkan rasa solidaritas, toleransi ,

kerjasama dan kreatifitas ,

d). Alihkan perhatian ke bentuk seni music( bernyanyi /atau menggunakan perangkat music)

e). Berikan kegiatan yang merangsang munculnya keberanian,serta keceriaan

f). Hindari kondisi Bermain gadget bersama antara batita dan balita yang tidak terkontrol waktunya,tentunya batita yang akan menjadi korban

## KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan Sosialisasi dapat disimpulkan :

1. Kegiatan sosialisasi berhasil, para peserta aktif bertanya dan dari hasil kuiz 95% menyatakan faham terhadap materi yang disampaikan.
2. Sebelum memberikan Gadget pada balita ,para pengasuh harus melihat dulu konten histori terakhir pada aplikasi yang akan digunakan oleh balita. Selanjutnya silahkan diberikan ke balita agar dia juga belajar mengoperasikannya.

3. Tindakan yang terbaik dalam penggunaan gadget pada Balita adalah selalu melakukan pendampingan dan pengontrolan ,baik dalam memilih konten maupun pengaturan lama waktu penggunaannya.
4. Bila mengalami kesulitan dalam pembatasan penggunaan gadget pada balita/ ada tanda-tanda menuju kecanduan ,maka alihkan perhatian balita ke bentuk permainan yang lain.

#### DOKUMEN KEGIATAN



Gambar :2. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Pimpinan IST AKPRIND Yogyakarta, LPPM IST AKPRIND Yogyakarta,serta pimpinan Jurusan Rekayasa Sistem Komputer atas bantuan dan dana yang diberikan, serta ibu-ibu PKK dan Bapak RT dari desa Kedulan, Kalasan, Yogyakarta yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(2), 42–47.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, *Chemosphere*, 7(1), 13–19.
- Anonim, Bagian Komunikasi Publik, Biro Hukum dan Hubungan Masyarakat – BSSN , Senin, 03 Agustus 2020, <https://bssn.go.id/waspada-dampak-buruk-gadget-pada-anak/>
- Bhennita Sukmawati (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 tahun di TK Buah Hati Kita, *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(1), 51-60
- Novitasari dan Khotimah, (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal PAUD Teratai*. 5(3), 82-186
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan, *Jurnal Keperawatan*, 6(2), 12–21
- Puji Asmaul Chusna (2017),”Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”, *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-322
- Tria & Amy (2016) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin, *Profesi*. 13 (2), 72-78
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Di Sekolah Dasar. *PADAGOGIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20
- Zulkarnain Yeni (2019), “Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 tahun”, Diunduh pada 18 Desember 2019 dari <http://id.theasiawprent.com>.Balita