

## Literasi Digital Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak dan Cara Mensiasatinya

\*Akhmad Nayazik<sup>1</sup>, Dewi Purnamasari<sup>2</sup>, Marini<sup>3</sup>, Khasanah<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Ivet

[\\*ahmadnayazik@gmail.com](mailto:*ahmadnayazik@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v4i2.3137>

### Info Articles

#### Sejarah Artikel:

Disubmit : Mei 2024

Direvisi : Juni 2024

Disetujui : Juli 2024

#### Keywords:

parents' knowledge, gadget, understanding, digital era.

### Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan ditandai munculnya berbagai alat-alat komunikasi. Usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking*. Peran orang tua yang dapat membimbing serta mengawasi anak dan remaja dalam penggunaan gadget yang baik. Tidak hanya dari peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget, peran guru di sekolah juga berperan penting dalam penggunaan gadget yang baik agar kesehatan mental tidak terganggu akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Tujuan kegiatan meliputi bertambahnya pemahaman orang tua siswa tentang generasi di era digital; arti penting peran pendidikan keluarga dalam era digital; bertambahnya pemahaman dan pengetahuan orang tua siswa tentang dampak penggunaan gadget bagi anak-anak dan cara mensiasatinya. Kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode sosialisasi melalui ceramah, diskusi/tanya jawab, dan demonstrasi/praktek. Peserta Kegiatan adalah ibu-ibu dan orang tua murid TK di Desa Wonosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal. Hasil kegiatan menunjukkan pemahaman pendidikan keluarga, pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gadget bagi anak-anak dan cara mensiasatinya.

### Abstract

*The development of technology and information has progressed very rapidly, marked by the emergence of various communication tools. Ages 5-12 years are said to be the multi-tasking generation. The role of parents is to guide and supervise children and teenagers in the proper use of gadgets. The role of parents in preventing gadget addiction, role of teachers at school also plays an important role in using gadgets properly so that mental health is not disturbed due to excessive use of gadgets. The aims of the activity include increasing students' parents' understanding of generations in the digital era; the important role of family education in the digital era; increasing understanding and knowledge of parents about the impact of gadget use on children and how to deal with it. This service activity is carried out using the socialization method through lectures, discussions/questions and answers, and demonstrations/practice. Activity participants are mothers and parents of kindergarten students in Wonosari Village, Patebon District, Kendal Regency. The results of the activity show an understanding of family education, parents' knowledge about the impact of gadget use on children and how to work around it.*

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: [ahmadnayazik@gmail.com](mailto:ahmadnayazik@gmail.com)

p-ISSN: 2715-5757

e-ISSN: 2798-4435

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan ditandai munculnya berbagai alat-alat komunikasi, seperti: *gadget*, *smartphone*, *tablet*, PC, dan lain-lain. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Manumpil, 2015). Salah satu produk dari inovasi kecanggihan teknologi adalah gadget. Gadget menurut Garini (2013) sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Ilham, O. H (2011) menjelaskan pengertian gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya, walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.

Diperkuat dengan hasil penelitian Manumpil, dkk (2015) yang menuliskan pengertian gadget dari segi positif adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas gadget dari orang tuanya. Gadget juga dapat membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpadisadari seseorang yang sering menggunakan gadget dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat (Maulida, H. O, 2013). Contoh kasus: Bocah kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dari gadget miliknya. Anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking* (Ameliola & Nugraha, 2013).

Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa sebelum kehadiran gadget sebagai media permainan, anak telah lebih dulu mengenal permainan tradisional, namun dengan adanya gadget, anak mendapatkan alternatif media permainan yang baru sehingga konsumsi gadget oleh anak sekolah dasar dapat dimaknai sebagai sebuah konsumsi terhadap fungsi simbolik, karena tanpa gadget, anak dan remaja sebenarnya dapat memenuhi kebutuhan akan permainan, yakni bermain bersama teman sebaya.

Hasil survey terhadap lebih dari 1000 orangtua pengguna facebook kanak-anak di Amerika. Sebuah survei terbaru menunjukkan, bahwa 38 persen dari anak-anak yang memiliki akundi Facebook, merupakan hal yang tidak sesuai dengan aturan usia

Facebook. Kenyataannya, kebanyakan dari pemilik akun tersebut masih berusia 12 tahun atau bahkan lebih muda. Hal tersebut diketahui lewat sebuah survey yang dilakukan oleh sebuah perusahaan Bernama Minor Minority (Berita Satu, 2012). Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk menghadapi masalah-masalah diatas dengan adanya peran orangtua. Peran orang yang dapat membimbing serta mengawasi anak dan remaja dalam penggunaan gadget yang baik. Orangtua perlu mempelajari perilaku yang mampu membantuanak dan remaja dari aspek positif dalam perkembangan digital. Orangtua perlumempertimbangkan waktu dalam penggunaan gadgetserta orangtua perlu memeriksa surel ketika anak dan remaja sedang tidur serta di sekolah. Penulis buku *Parenting With Presence* yang bernama Ms. Stiffelman (dalam Sitepu, 2015) mengatakan orangtua perlu menyisihkan waktu lebih banyak untuk anak dan remaja agar mereka mendapatkan perhatian yang lebihdari orangtua serta perhatian dari anak dan remaja tidak terbagi dengan kesibukan orangtua dalam penggunaan gadget yang berlebihan. Tidak hanya dari peran orangtua saja dalam mencegah anak dan remaja kecanduan gadget, peran guru di sekolah juga berperan penting dalam penggunaan gadget yang baik agar kesehatan mental pada anak dan remaja tidak terganggu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

## **METODE**

Proses pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (IbM) telah dilaksanakan secara berkelompok di Kantor Kelurahan Wonosari, Kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal. Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode diskusi, tanya jawab dan *ice breaking*. Materi yang disajikan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Literasi Digital: Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak-Anak dan Cara Mensiasatinya”, terdiri dari: (1). Generasi di era digital, (2). Peran pendidikan keluarga dalam era digital, (3). Teknologi versus dunia anak dan remaja, dan (4). Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja. Adapun Langkah-langkah pelatihan yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Literasi Digital: Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak-Anak dan Cara Mensiasatinya”, sebagai berikut:

1. Perencanaan. Tim Pengabdian kepada Masyarakat bekerjasama dengan Kepala Desa Wonosari. Tim Pengabdian kepada Masyarakat menyusun pelaksanaan

pelatihan, berupa: penjadwalan pelaksanaan pelatihan, tempat terselenggaranya pelatihan dan agenda pelatihan.

2. Perizinan. Tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan perizinan kepada Kepala Desa Wonosari dalam memberikan pelatihan tentang dampak penggunaan gadget bagi anak-anak dan cara mensiasatinya.
3. Penentuan peserta pelatihan Peserta pelatihan dihadiri oleh Kepala Desa Wonosari beserta masyarakat Desa Wonosari, Kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal.
4. Pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan telah dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ivet di Kantor Kelurahan Wonosari, Kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode sosialisasi melalui ceramah, diskusi/tanya jawab, dan demonstrasi/praktek melalui tahapan sebagai berikut: Rapat anggota tim, merancang program yang akan dilaksanakan; 1. menghubungi Kepala Desa Wonosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal untuk mengkonfirmasi waktu dan daftar peserta yang akan disosialisasi; 2. mempersiapkan materi, peralatan dan bahan untuk kegiatan sosialisasi. Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan yaitu: a. metode ceramah dan tanya jawab, digunakan pada waktu menyampaikan materi kegiatan; b. metode demonstrasi dan latihan praktek digunakan untuk menggunakan media video atau audio memberikan simulasi bagaimana perkembangan teknologi gadget di masa depan yang sangat membahayakan. Peserta Kegiatan pengabdian ini adalah ibu-ibu dan orang tua murid TK di Desa Wonosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan sosialisasi mengenai Literasi Digital: Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak dan Cara Mensiasatinya dalam bentuk pemberian materi dan tanya jawab. Adapun hasil kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

### **A. Persiapan Sosialisasi Literasi Digital.**

Pada tahap persiapan dilakukan beberapa kegiatan diantaranya: 1. penyusunan materi sosialisasi, 2. persiapan alat dan bahan yang digunakan, 3. konfirmasi waktu, daftar

peserta dan jadwal kegiatan kepada Kepala Desa Wonosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

## **B. Pelaksanaan Sosialisasi Literasi Digital**

Sosialisasi mengenai Literasi Digital: Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak Dan Cara Mensiasatnya berisikan beberapa materi yang disajikan antara lain: Materi I tentang Generasi Di Era Digital, Materi II tentang Teknologi Versus Dunia Anak dan Remaja, Materi III tentang Peran Pendidikan Keluarga Dalam Era Digital, Materi IV tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja Sesi tanya jawab dilakukan setelah pemberian materi selesai. Evaluasi kegiatan dilakukan pada hari ke II, yaitu dengan memberikan diskusi dan tanya jawab yang berisi tentang materi yang sudah disampaikan. Kegiatan penutup diisi kesimpulan dari acara sosialisasi yang telah dilakukan dan diakhiri dengan foto Bersama.



Gambar 1. Materi Pengabdian oleh Tim Pengabdian



Gambar 2. Materi Pengabdian oleh Tim Pengabdian



Gambar 3. Peserta Menyimak Materi Literasi Digital



Gambar 4. Peserta Bertanya Kepada Tim Pengabdian



Gambar 5. Tim Pengabdian Universitas Ivét

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal tersebut tampak dari banyaknya peserta yang hadir baik dari ibu-ibu desa Wonosari maupun ibu-ibu orangtua murid TK Desa Wonosari. Para peserta yang hadir tampak antusias mengikuti kegiatan sosialisasi Literasi Digital: Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak Dan Cara Mensiasatnya. Adapun pertanyaan yang dilontarkan sebagai berikut: 1. Bagaimana cara mengatasi anak-anak bermain gadget tiap hari? 2. Bagaimana dampak gadget bagi anak-anak dan remaja? 3. Bagaimana pengaruh gadget terhadap kesehatan anak-anak dan remaja? 4. Bagaimana membatasi akses wifi yang terbuka untuk warga Desa Wonosari yang dipasang di Kelurahan Desa Wonosari? Pertanyaan yang diajukan oleh ibu-ibu Desa Wonosari dan Bapak Kepala Desa Wonosari menunjukkan perhatian yang diberikan oleh ibu-ibu dan Bapak Kepala Desa tersebut. Tim pengabdian memberikan jawaban yang sesuai dengan perkembangan daya tangkap ibu-ibu Desa Wonosari. Diharapkan dengan jawaban tersebut dapat membimbing para ibu-ibu dan Bapak Kepala Desa Wonosari agar dapat mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak dan remaja dalam kehidupan sehari-hari.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ameliola, S., Nugraha, D.H. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang: Universitas Brawijaya.  
<http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf>. Diakses pada tanggal 12 September 2019.
- Berita Satu, 2012. Wah, 38 Persen Pengguna Facebook Anak Dibawah 13 Tahun [Online] (Updated 27 April 2012) Diakses dari: <http://www.beritasatu.com/berita-utama/42503-wah-38-persen-pengguna-facebook-anak-dibawah-13-tahun.html> [15 November 2012]
- Garini. 2013. Gadget Positif dan Negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertianinteraksi-sosial> pada tanggal 25 Agustus 2019, pukul 15.00 WIB.
- Ilham, O. K. 2011. Gadget, Makanan Apa Itu? Diakses dari [www.m.kompasiana.com](http://www.m.kompasiana.com); pada tanggal 23 Agustus 2019, pukul 15.22 WIB.

- Manumpil, B., Ismanto, Y., Onibala, F. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. Jurnal Universitas Sam Ratulangi. <http://ejournal.unsrat.ac.id>. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2019.
- Maulida, H.O. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <http://jurnalilmiah./2013/11/menelisik-pengaruh-penggunaanaplikasi.html>. Diakses 26September2019.
- Stiffelman, S. 2015. Peran Orangtua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Gadget. <https://infokomputer.grid.id/2015/07/berita/berita-reguler/peran-orang-tua-anak-kecanduan-gadge>.