



Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak di Desa Timbang Lawan

Reflina¹, Elsa Nandita², Irmayati Khairiyah³, Dea Putri Ananda Mahela⁴, Meylia Hapni Tanjung⁴

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia
Email : reflina@uinsu.ac.id¹, elsanandita342@gmail.com², irmayati897@gmail.com³, deap52651@gmail.com⁴, meyliahapni@gmail.com⁵

ABSTRACT : *Technology, especially gadgets, has evolved rapidly and become an integral part of our everyday life. The widespread use of gadgets, especially among children, brings significant positive and negative impacts. This research aims to socialize the impact of gadget use on children in the Timbang Lawan Village, Langkat Regency. This socialization program is designed to provide information to the community about the effects of gadget use, both positive and negative, as well as ways to overcome these negative impacts. both positive and negative, as well as ways to overcome these negative impacts. Methods The research method used was descriptive observational, which involved data collection, classification, analysis, and report generation. Results socialization showed that excessive use of gadgets can result in negative impacts such as addiction, decreased social skills, as well as interference in learning. Conversely, positive impacts include ease of communication, increased creativity, and faster access to information. Through this socialization program, it is hoped that the community, especially parents, can better understand and manage the use of gadgets in children. parents, can better understand and manage the use of gadgets in their children their children. Recommendations include time restrictions on gadget use and stricter supervision to prevent negative impacts and utilize the positive benefits of this technology the positive benefits of this technology.*

Keywords : *Gadgets, Impact of Use, Children, Socialization, Timbang Lawan Village*

ABSTRAK : Teknologi, terutama gadget, telah berkembang pesat dan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget yang meluas, khususnya di kalangan anak-anak, membawa dampak positif dan negatif yang signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mensosialisasikan dampak penggunaan gadget terhadap anak-anak di Desa Timbang Lawan, Kabupaten Langkat. Program sosialisasi ini dirancang untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai efek penggunaan gadget, baik positif maupun negatif, serta cara-cara mengatasi dampak negatif tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif observasional, yang melibatkan pengumpulan data, klasifikasi, analisis, dan pembuatan laporan. Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif seperti kecanduan, penurunan kemampuan sosial, serta gangguan dalam pembelajaran. Sebaliknya, dampak positif termasuk kemudahan komunikasi, peningkatan kreativitas, dan akses informasi yang lebih cepat. Melalui program sosialisasi ini, diharapkan masyarakat, terutama orang tua, dapat lebih memahami dan mengelola penggunaan gadget pada anak-anak mereka. Rekomendasi yang diberikan termasuk pembatasan waktu penggunaan gadget dan pengawasan yang lebih ketat untuk mencegah dampak negatif dan memanfaatkan manfaat positif dari teknologi ini.

Kata Kunci : Gadget, Dampak Penggunaan, Anak, Sosialisasi, Desa Timbang Lawan

1. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi berkembang begitu pesat. Teknologi diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dan mempermudah segala sesuatunya. Jenis-jenis teknologi tidak terhitung jumlahnya di era modern ini, mulai dari smartphone, laptop, dan lain-lain. Oleh karena itu, alat atau media yang semakin canggih terus berkembang pesat dan semakin banyak orang yang memanfaatkannya untuk kebutuhan pencarian informasinya dan seharusnya memudahkan pekerjaan sehari-hari.

Kemajuan teknologi telah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat di Indonesia, termasuk bidang informasi, komunikasi, dan lain-lain. Namun tingkat pengetahuan tentang

dampak buruk alat elektronik masih sangat rendah. Sebagai seorang yang berkecimpungan di dalam instansi pendidikan. Peneliti meyakini sudah menjadi tanggung jawab kami untuk memberikan informasi terkait hal tersebut. dampak yang ditimbulkan oleh Gadget pada anak. Untuk mencapai tujuan tersebut di atas, peneliti menyelenggarakan program sosialisasi kepada masyarakat mengenai dampak penggunaan gadget pada anak di Desa Timbang Lawan .

Sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget di Indonesia khususnya di desa Timbang Lawan masih jarang dilakukan. Kebanyakan siswa sekolah menengah sudah memiliki gadget pribadi yang digunakan untuk bermain games (permainan), Hal inilah yang menimbulkan kecanduan karena konten games yang bervariasi. Sehingga banyak anak yang tertarik sehingga konten games tersebut menjadi populer di kalangan remaja. Adanya kecanduan ini tidak lepas dari faktor normal orang tua yang memfasilitasi anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan. Akibat dari hal tersebut anak akan menganggap bahwa belajar merupakan hal yang membosankan sehingga tingkat keinginan belajar anak menurun. Hal ini menimbulkan beberapa pemikiran permasalahan antara lain :

1. Bentuk usaha apa yang akan disumbangkan oleh lembaga pendidikan dalam memberikan informasi berbentuk penyuluhan kepada masyarakat agar masyarakat dapat mengetahui dampak penggunaan Gadget terhadap anak
2. Masukan apa yang dapat diterima oleh masyarakat dalam perkembangan teknologi saat ini
3. Metode penyampaian informasi yang bagaimana yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi agar masyarakat dapat dengan mudah menyerap serta mengimplementasikan informasi tersebut dalam kehidupan sehari hari

Cara efektif untuk mencegah terjadinya dampak negative Gadget adalah pengambilan tindakan yang tepat yang dilakukan oleh orang tua terhadap Anak. Penggunaan gadget perlu diperhatikan, karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi penggunanya, salah satunya yaitu pada segi interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Secara umum gadget dalam penelitian dianggap sebagai perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus untuk setiap tugas. Gadget berbeda dengan perangkat elektronik lainnya karena selalu menyertakan teknologi baru yang membuat hidup lebih praktis. Hal ini dikenal dengan unsur kebaruan pada gadget.

Gadget modern selalu memperkenalkan teknologi baru yang dirancang untuk mempermudah penggunaannya, sehingga membuat penggunanya lebih nyaman. Berdasarkan aktivitas yang berhubungan dengan penggunaan gadget, yang ada hanyalah dampak positif dari

penggunaan gadget, bukan dampak negatifnya. Salah satu dampak positif penggunaan gadget adalah masyarakat menjadi lebih inovatif berkat kemajuannya, sehingga mendorong mereka menjalani kehidupan yang lebih baik. Program pengabdian yang dilakukan di desa Timbang Lawan diharapkan mampu memberikan wawasan tentang pentingnya dampak negatif dan dampak positif yang ditimbulkan oleh Gadget, gejala yang ditimbulkan Gadget pada Anak, serta upaya pencegahan bahayanya.

Secara umum gadget dalam penelitian dianggap sebagai perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus untuk setiap tugas. Gadget berbeda dengan perangkat elektronik lainnya karena selalu menghadirkan teknologi baru yang membuat hidup lebih praktis. Hal ini dikenal dengan fitur unsur kebaruan pada gadget. Inovasi teknologi pada gadget selalu menghadirkan teknologi-teknologi baru yang dirancang untuk memudahkan penggunaan dan membuat penggunaannya semakin nyaman dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget. Contohnya siswa yang lebih tertarik bermain gadget daripada berbicara dengan orang lain disekitarnya hingga lalai dengan tugasnya sebagai siswa.

Sosialisasi dampak penggunaan gadget ini dilakukan dengan di latar belakang oleh maraknya penggunaan gadget dengan waktu yang berlebih pada anak dibawah umur sehingga mengganggu konsentrasi mereka dalam kegiatan yang seharusnya dilakukan. Sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak di desa Timbang Lawan kabupaten Langkat sangat erat kaitannya dengan program pemerintah yang telah dirumuskan dalam rangka membatasi pemakaian gadget.

Program sosialisasi ini dilakukan guna memberikan gambaran bagaimana orangtua dapat mencegah dan mengatasi kecanduan smartphone, yang secara tidak langsung dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini. Sehingga orang tua dapat membantu anak selama menjalani proses perkembangan sosial, interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar agar proses pembelajaran dan adaptasi dapat berjalan dengan efektif.

2. METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif observasional. Penelitian deskriptif yakni suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini dilakukan langkah-langkah pengumpulan data, klasifikasi, pengolahan/analisis data, membuat kesimpulan dan laporan (Stagg and Donkin 2020).

Metode penelitian deskriptif observasional adalah penelitian dengan menggambarkan suatu keadaan atau masalah yang digali melalui pengamatan yang terjadi dilapangan. Ini dilakukan dengan cara meneliti suatu permasalahan melalui suatu kasus yang terdiri unit tunggal serta dianalisis secara mendalam meliputi berbagai aspek yang cukup luas dengan menggunakan berbagai teknik 2 secara integratif. Pada penelitian ini, peneliti mendeskripsikan tentang bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap anak.

3. ISI DAN PEMBAHASAN

Pokok Pikiran Program Sosialisasi

Sosialisasi yang dilakukan membahas terkait dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap anak, baik pola pikirnya, sikap, dan juga perkembangan mereka. Di era abad ke 21 ini, banyak anak yang bergantung dengan penggunaan gadget, mulai dari anak usia dini hingga jenjang sekolah dasar dan menengah pertama.

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1 – 4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali – kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini yang memiliki batas waktu tertentu dan intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Efek dari penggunaan gadget akan sangat cepat terlihat karena dilakukan secara terus menerus. Pemantauan penggunaan gadget tersebut diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang timbul akibat penggunaan gadget pada anak kecil, khususnya perilaku yang sulit ditangani.

Penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

Tabel 1. Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget pada anak usia dini

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Penggunaan media teknologi seperti gadget diperlukan pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja. Rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media, dan lain lainnya.

Dampak positif dari penggunaan gadget

Menurut (Witarsa et al., 2019) ada beberapa dampak positif *gadget* yaitu, mempermudah komunikasi dengan adanya *gadget* anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain, menambah pertemanan dengan adanya aplikasi didalam *gadget* anak bisa memperluas jaringan pertemanan didunia maya, menambah rasa percaya diri disetiap hari manusia akan membawa *gadget* kemanapun bisa karena bisa menambah rasa percaya diri. Sedangkan menurut (Ardianti, Lapau, and Dewi 2018) dampak positif *gadget* yaitu, mudah memperoleh informasi anak dengan mudah mengakses informasi melalui *gadget*, menjadikan anak yang kreatif dengan aplikasi di gadget anak bisa anak lebih kreatif.

Jadi dari lampiran penjelasan ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* bisa mempermudah anak dalam mencari materi tugas sekolah, sebagai sarana hiburan, anak bisa berteman dengan orang banyak dan menambah rasa percaya diri mereka, anak bisa mengakses informasi dan membuat anak menjadi kreatif..

Dampak Negatif dari Penggunaan Gadget:

Menurut penjelasan dari (Sinta 2018) dampak negatif *gadget* yaitu, bahaya terkena sinar radiasi jika gadget digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan karena terkena cahaya radisai, menjadikan sebuah kebiasaan dalam keseharian anak menjadikan *gadget* sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari gengaman anak sehingga selalu dibawa kemanapun berada, lambat dalam memahami materi pembelajaran saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam *gadget*. Sedangkan menurut (Novitasari, 2019) dampak negatif *gadget* sebagai berikut : malas melakukan kegiatan dengan berbagai jenis aplikasi didalam *gadget* membuat anak lebih asyik memainkan *gadget* daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit, lupa bermain bersama teman dikarenakan pemakaian *gadget* secara terus menerus bisa melupakan kebiasaan bermain bersama teman didunia nyata.

Dari penjelasan kedua ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak adalah anak kecanduan bermain *gadget*, malas beraktifitas, menjadi sebuah kebiasaan, sulit fokus dalam belajar. Antisosial dengan

lingkungan sekitar tempat tinggal. Banyak anak yang tidak dibatasi serta diawasi selama penggunaan gadget, para orang tua masih minim informasi terkait batasan waktu anak dalam penggunaan gadget, perkembangan anak yang berkembang tidak sesuai dengan umurnya, terkait faktor dari sosial media, hambatan dari observasi yang kami lakukan yaitu ketika orang tua belum bisa membatasi anak dalam penggunaan gadget. Kurang peduli serta kurangnya pengawasan orang tua terkait penggunaan gadget. Tidak sedikit banyak orang tua yang berdiskusi terkait masalah gimana mengatasi anak dalam penggunaan gadget, salah satu cara yang kami usulkan banyak di terima orang tua salah satunya yaitu penggunaan taimer pada gadget ketika anak asik dengan gadgetnya, karna informasi terkait orang tua jadi lebih tau dan bisa membatasi langsung penggunaan anak tanpa mengganggu mental mereka.

Berikut merupakan gambaran situasi sosialisasi di desa Timbang Lawan kecamatan bahorok kabupaten Langkat.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

4. KESIMPULAN

Sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak yang dilaksanakan di di desa timbang lawan ini merupakan salah satu cara untuk mencegah dampak negatif yang ditimbulkan oleh samrphone, sehingga diharapkan dengan sosialiasi ini dapat dijadikan sebagai langkah awal untuk mencegah dampak gadget terhadap anak. Di Desa Timbang Lawan, sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget masih terbatas. Banyak anak, terutama di tingkat sekolah menengah, menghabiskan waktu yang signifikan dengan gadget mereka, sering kali untuk bermain game. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan, mengurangi minat belajar, dan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan akademik mereka. Orang tua seringkali tidak sepenuhnya menyadari atau tidak memiliki informasi yang cukup mengenai bagaimana mengelola dan membatasi penggunaan gadget pada anak. Program sosialisasi yang dilaksanakan bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Sosialisasi ini diharapkan dapat membantu orang tua memahami pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget untuk mencegah dampak negatif seperti penurunan konsentrasi belajar, kecanduan, dan gangguan sosial.

Dari hasil sosialisasi, ditemukan bahwa meskipun gadget menawarkan manfaat seperti kemudahan komunikasi dan akses informasi, dampak negatifnya tidak bisa diabaikan. Untuk mengatasi masalah ini, disarankan agar orang tua membatasi waktu penggunaan gadget dan menerapkan pengawasan yang ketat. Penggunaan timer dan teknik lainnya dapat membantu mengontrol durasi penggunaan gadget tanpa mengganggu kesejahteraan mental anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2019). Jurnal Photon Vol. 9. No. 1, Oktober 2018. *Photon*, 9(1), 1–8. <http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/photon/article/view/1057/612>
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi 1(1):4 – 8.
- Ismaya, E. A., Sunoto, & Su'ad. (2021). Social Science Learning in Covid 19 Pandemic by Using Internet Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012086>
- Keswara, U. R., Syuhada, N., & Wahyudi, W. T. (2019). Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), 233–239. <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>
- Novitasari, W. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Paud Teratai.*, 05, 182–186.

- Sinta. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Artikel Penelitian, 2018(2018), 1–11.*
- Stagg, Bethan C., and Maria Donkin. 2020. "Case Study." 11(October 2020):37–41.
- Widayati, W., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2021). The Intensity of Using Gadgets and Parent Controls in RT 02 / RW 04 Desa Tambahagung. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(3), 680–688.
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2019). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Pedagogik, VI(1), 9–20.*
- Yuanta, F. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91–100.*