
EDUKASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET DAN MEDIA INTERNET YANG BERLEBIHAN BAGI ANAK-ANAK¹Muhammad Sholeh , ²Rr. Yuliana Rachmawati, ³Dina Andayati^{1,2} Informatika, ³Teknik Mesin - Fakultas Teknologi Industri

Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta

email: ¹muhash@akprind.ac.id, ²yuliana@akprind.ac.id, ³dina_asnawi@yahoo.com

ABSTRAK

Salah satu dampak pandemi Covid 19 adalah pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan *online*. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan ketergantungan pada internet semakin tinggi. Pelaksanaan pembelajaran secara *online* ini membuat penggunaan gadget yang terhubung ke internet pada anak-anak semakin sering. Pengawasan pada anak-anak selama menggunakan internet agar dalam menggunakan dapat dilakukan secara baik dan aman perlu adanya pendampingan dari para orang tua. Pengabdian pada masyarakat yang diberikan pada ibu-ibu di dusun Baros pakanewon Kretek Bantul ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan internet yang aman dan sehat pada anak-anak. Metode pelaksanaan dilakukan dengan memberikan kuesioner mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dan ceramah mengenai dampak negatif dan positif penggunaan internet bagi anak-anak. Hasil pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan diantaranya memberikan edukasi pada ibu-ibu strategi agar anak-anak tidak tergantung pada gadget dan bagaimana peran orang tua khusus para ibu dalam memberikan pendampingan pada anak-anak dalam menggunakan gadget yang terhubung ke internet. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan kuesioner dan hasil kuesioner pada pertanyaan dampak buruk penggunaan gadget dapat merusak masa depan anak menunjukkan 85% menjawab sangat setuju dan 15% menjawab setuju. Hasil kuesioner pada pertanyaan dampak negatif dapat mempengaruhi kesehatan anak, 90% menjawab sangat setuju dan 10% menjawab setuju.

Kata Kunci :Gadget, Internet,
Anak-Anak,
Pendamping,
Orang Tua

ABSTRACT

One of the impacts of the COVID-19 pandemic is the implementation of the online teaching and learning process. This is one of the factors that causes dependence on the internet to be higher. The implementation of online learning makes the use of gadgets connected to the internet for children more often. So that children can use the internet properly and safely, it is necessary to have supervision and assistance from parents. This community service given to mothers in the Baros Pakanewon hamlet of Kretek Bantul aims to provide knowledge about safe and healthy internet use for children. The implementation method is carried out by giving questionnaires regarding the use of gadgets in children and lectures on the negative and positive impacts of internet use for children. The results of the implementation of community service carried out include educating mothers on strategies so that children do not depend on gadgets and how the role of parents specifically for mothers is in providing assistance to children in using gadgets that are connected to the internet. Evaluation of activities was carried out by giving a questionnaire and the results of the questionnaire on the question of the bad impact of using gadgets to damage the future of children showed that 85% answered strongly agree and 15% answered agree. The results of the questionnaire on the question of the negative impact on children's health, 90% answered strongly agree and 10% answered agree.

Keywords:Smartphone,
internet, children,
companions, parents

PENDAHULUAN

Pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring selama pandemi Covid 19 menjadi salah satu semakin tinggi penggunaan internet pada anak-anak. Solusi dalam pelaksanaan dalam proses belajar mengajar selama pandemi covid 19 dilaksanakan secara *online*. Penggunaan internet pada anak-anak dapat menimbulkan dampak negatif dan perlu adanya pengawasan dan pendampingan pada anak-anak. Penggunaan gadget yang terhubung ke internet bagi anak-anak tanpa ada pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif. gadget yang kecil, praktis untuk dibawa kemana-mana dan anak-anak dapat mengakses hal-hal yang diluar materi pembelajaran. Permainan game *online* menjadi salah satu yang digunakan anak-anak selama menggunakan gadget.

Penggunaan gadget yang terhubung ke internet tidak hanya digunakan dalam proses belajar dalam jaringan (daring) tetapi anak-anak menggunakan piranti gadget untuk berkomunikasi melalui media sosial dan melakukan permainan dengan game. Dunia anak yang masih belum mempunyai pengalaman dapat dimanfaatkan orang-orang yang mempunyai niat jahat. Penggunaan media sosial seperti Facebook, Instagram, Tiktok sudah menjadi kebiasaan anak-anak. Hal ini tentunya memerlukan pendampingan dari orang tua agar penggunaan gadget tidak menimbulkan efek yang merugikan anak (Stowell, 2020), (Iswidharmanjaya, 2014).

Peran orang tua dalam memberikan pengawasan dan pendampingan pada anak- terutama selama memanfaatkan gadget menjadi faktor utama agar anak dapat memanfaatkan gadget untuk keperluan positif dan dapat menghindari sisi negatif dari penggunaan internet. Dampak negatif pada penggunaan internet pada anak-anak diantaranya : anak-anak tergantung pada gadget, waktu bermain dengan anak se usianya tidak dilakukan lagi, anak-anak lebih senang bermain game di gadget, terganggu kesehatan seperti penyakit mata. (Ulfah, 2020), (Zein, 2019).

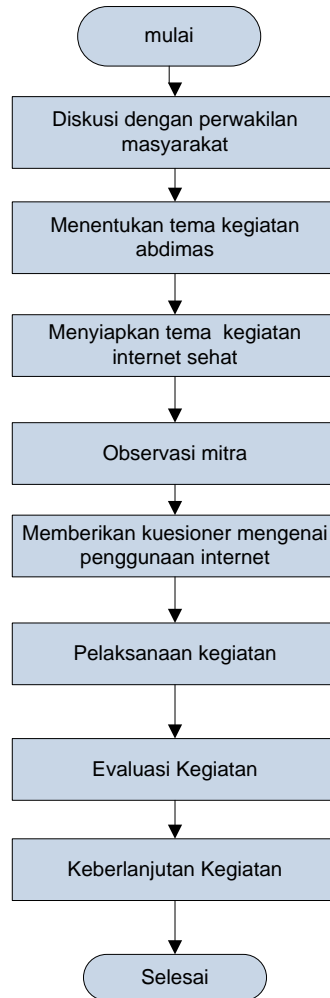
Penelitian yang dilakukan (Handarini & Wulandari, 2020), penggunaan internet sebagai media pembelajaran selama covid 19 menjadi salah satu solusi. Hal ini menyebabkan semakin tinggi ketergantungan masyarakat internet. Sarana lain yang diperlukan adalah komputer/ laptop atau gadget. Dalam penggunaan selama pembelajaran daring, masyarakat lebih banyak menggunakan gadget dibanding dengan menggunakan komputer/laptop. Penelitian lain yang membahas proses pembelajaran daring dilakukan oleh (Zulfitria et al., 2020), (Kahfi, 2021), (Khurriyati et al., 2021), (Dewi, 2020). Selanjutnya Penelitian (Maknuni, 2020) mengupas manfaat positif penggunaan gadget sebagai media yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di rumah. Manfaat menggunakan gadget menjadi sangat penting dalam berkomunikasi antara siswa dan guru. Gadget menjadi piranti yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan pencarian informasi serta dapat menambah wawasan siswa. Penelitian lain yang mengupas manfaat positif penggunaan gadget selama proses pelaksanaan daring dilakukan (Salehudin et al., 2020) dan (Nur et al., 2021),

Pelaksanaan pembelajaran daring tentunya juga memunculkan persoalan lain. Selama proses pembelajaran, gadget digunakan sebagai media pembelajaran dan setelah proses pembelajaran selesai ada kemungkinan anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game atau menggunakan diluar materi pembelajaran. Penelitian (Ramadhani et al., 2020), penggunaan gadget dapat digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran dan menjadi hiburan bagi anak tetapi penggunaan gadget terus menerus dapat berefek buruk bagi perilaku anak. Penelitian lain yang meneliti dampak negatif penggunaan gadget pada siswa SD dilakukan (Ariston & Frahasini, 2018) dan (Ramadhani et al., 2020) Sisi negatif penggunaan dan pemanfaatan gadget bagi anak dapat diantisipasi dengan keaktifan dan pendampingan orang tua. Orang tua memainkan peran penting untuk memberikan bekal pada anak-anak dengan memberikan pendampingan dan pengawasan pada anak-anak dalam menggunakan gadget. (Zulfitria, 2018), (Paridawati et al., 2021)

Berdasar pada pentingnya orang tua terutama peran ibu dalam memberikan pendampingan pada anak dalam penggunaan piranti gadget dan hasil tinjauan pustaka, edukasi kepada orang tua terutama ibu-ibu harus selalu diberikan. Dengan adanya edukasi pendampingan dan pengawasan orang tua pada anak-anak dalam penggunaan gadget diharapkan orang tua lebih paham dalam melakukan pendampingan serta pengawasan kepada anak terutama dalam pemanfaatan gadget.

METODE

Kegiatan diawali dengan menentukan tema yang akan disampaikan dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat. Proses penentuan tema dilakukan dengan melakukan survey dengan melakukan diskusi dengan kepala dusun. dan memberikan kuesioner yang diisi para peserta. Tujuan kuesioner ini untuk melihat peran ibu-ibu dalam mengawasi proses penggunaan internet yang dilakukan oleh anak-anak. Proses kegiatan pengabdian pada masyarakat digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir proses pelaksanaan kegiatan

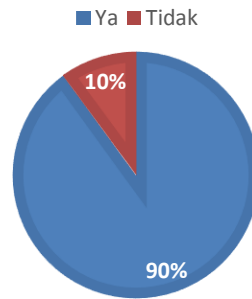
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui peran ibu-ibu rumah tangga dalam melakukan pengawasan penggunaan internet bagi anak-anak yang masih memerlukan pengawasan. Responden adalah peserta yang mengikuti pengabdian pada masyarakat sebanyak 20. Hasil dari pengisian kuesioner diantaranya :

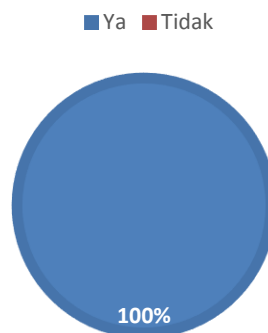
1. Pertanyaan kuesioner : Apakah Ibu mempunyai putra/putri yang masih SD/SMP.

Jawaban dari pertanyaan ini 90% responden memberikan menjawab mempunyai anak yang masih SD/SMP dan 10% mempunyai anak yang masih sekolah di tingkat SMA. Gambar 2 menampilkan hasil kuesioner yang menanyakan . apakah responden mempunyai putra/putri yang masih SD/SMP.



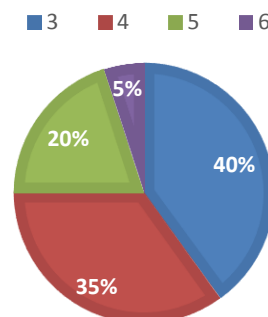
Gambar 2 Hasil kuesioner terhadap pertanyaan Apakah mempunyai responden mempunyai putra/putri yang masih SD/SMP.

2. Pertanyaan kuesioner : Apakah putra/putri atau anak bapak atau ibu sudah mahir menggunakan gadget
Jawaban responden dari pertanyaan ini semua responden menjawab mempunyai gadget. Gambar 3 menampilkan hasil kuesioner yang menanyakan . Apakah putra/putri atau anak bapak atau ibu sudah mahir menggunakan gadget



Gambar 3 Hasil Kuesioner Terhadap Pertanyaan Sudah Mahir Menggunakan Gadget

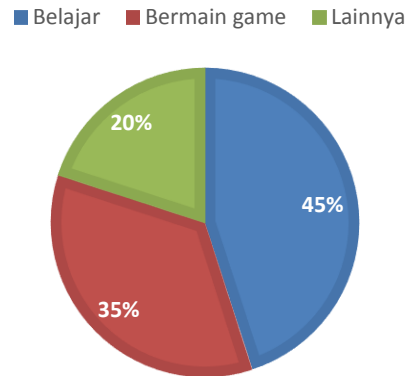
3. Pertanyaan kuesioner : Berapa (perkiraan) jam putra/putri Bapak/Ibu menggunakan gadget dalam sehari
Jawaban responden dari pertanyaan ini menggunakan gadget 6 jam sebanyak 5%, 5 jam sebanyak 20%, 4 jam sebanyak 35% dan 3 jam sebanyak 40% . Gambar 4 menampilkan hasil kuesioner yang menanyakan berapa (perkiraan) jam putra/putri Bapak/Ibu menggunakan gadget dalam sehari.



Gambar 5 Hasil Kuesioner Terhadap Pertanyaan Penggunaan Gadget Dalam Sehari

4. Pertanyaan kuesioner : Dalam menggunakan gadget, putra/putri Bapak/Ibu lebih banyak menggunakan untuk apa saja.

Jawaban responden dari pertanyaan ini menggunakan gadget untuk belajar 45%, untuk bermain game sebanyak 35% dan lainnya sebanyak 20%. Gambar 5 menampilkan hasil kuesioner yang menanyakan untuk apa saja penggunaan gadget.

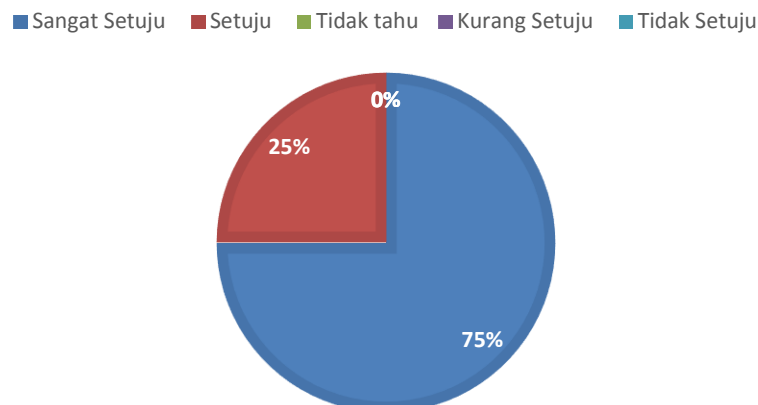


Gambar 5 Hasil kuesioner terhadap pertanyaan penggunaan gadget

Hasil dari kuesioner dapat ditarik kesimpulan penggunaan gadget yang terhubung dengan internet sudah digunakan anak-anak. Orang tua sangat berperan dalam melakukan pendampingan dan pengawasan. Hal ini agar anak-anak dapat menggunakan gadget yang terhubung ke internet untuk hal-hal positif. Orang tua khususnya para ibu sudah menyadari dampak penggunaan internet baik dari sisi positif maupun sisi negatif. Hal ini disimpulkan dari kuesioner yang terkait manfaat positif dari penggunaan internet

1. Pertanyaan kuesioner : Menggunakan gadget pada anak dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas. Apakah setuju dengan pernyataan itu ?

Jawaban responden dari pertanyaan 75 sangat setuju dan 25 setuju. Gambar 6 menampilkan hasil kuesioner yang menanyakan untuk apa saja penggunaan gadget.

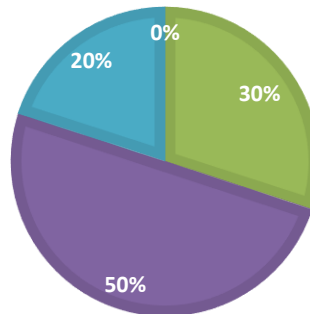


Gambar 6 Hasil kuesioner terhadap pertanyaan Menggunakan gadget pada anak dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas.

1. Pertanyaan kuesioner : Penggunaan gadget dapat memperlancar dan mempermudah dalam proses komunikasi dengan orang yang ada di sekelilingnya. Apakah setuju dengan pernyataan tersebut ?

Jawaban responden dari pertanyaan 30 tidak setuju dan 50 kurang setuju dan 20 tidak tahu . Gambar 7 menampilkan hasil kuesioner yang menanyakan Gadget dapat mempermudah dan memperlancar komunikasi

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Tidak tahu ■ Kurang Setuju ■ Tidak Setuju



Gambar 7 Hasil kuesioner terhadap pertanyaan Penggunaan gadget dapat memperlancar dan mempermudah dalam proses komunikasi dengan orang yang ada di sekelilingnya.

Materi Sosialisasi Internet Sehat

Dampak negatif penggunaan gadget terhadap anak-anak dapat berakibat fatal pada perkembangan anak tersebut. Ketergantungan pada internet dapat berakibat fatal seperti terganggu kesehatan mata dan gangguan jiwa. Salah satu penyebab yang dapat berakibat anak-anak terdampak konten negatif internet adalah kurangnya pengawasan dari orang tua. Bahkan banyak orang tua yang merasa tidak terganggu dalam melakukan aktivitasnya jika anak diberi gadget dan anak melakukan asyik dengan permainannya dengan gadget.

Ketergantungan anak pada gadget dan agar anak dapat menggunakan gadget. sesuai dengan manfaat positif diperlukan pengawasan dari orang tua. Sehingga orang tua perlu melakukan kontrol terhadap penggunaan gadget. terutama internet bagi anak terutama pada bagi anak di bawah umur.

Kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang diberikan pada ibu-ibu di dusun Baros Bantul. Kegiatan dilakukan dengan melakukan sosialisasi dan ceramah bagaimana peran orang tua terutama ibu dalam melakukan pengawasan dan memberikan arahan pada anak-anak dalam penggunaan gadget atau media internet dengan baik dan benar. Gambar 8, penyampaian materi yang disampaikan pada pelaksanaan pengabdian pada masyarakat



Gambar 8 Penyampaian materi oleh nara sumber

Proses penyampaian materi dikemas dengan memberikan contoh-contoh dampak penggunaan gadget yang dapat menimbulkan efek negatif. Dampak negatif yang muncul bisa berakibat merusak mata, terganggu nya emosi anak dan contoh lainnya. Dampak negatif lainnya yang dikupas adalah rentannya anak pada pengaruh negatif iklan atau gambar, video yang ditonton. Keberadaan informasi negative ini sangat beragam bentuknya sehingga dapat memengaruhi anak-anak secara halus, misal

iklan pada website yang mengandung iklan pornografi. Informasi yang mengandung unsur negatif yang terus menerus anak-anak lihat dapat berdampak buruk pada perkembangan pikiran dan sifat anak-anak. Gambar 9, suasana pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di dusun Baros



Gambar 9 Peserta dari ibu-ibu pada kegiatan sosialisasi penggunaan gadget pada anak

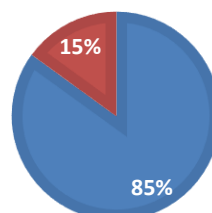
Di samping mengupas dampak negatif dan positif dalam penggunaan gadget, materi yang disampaikan juga mengupas solusi yang dapat digunakan dalam melakukan pengawasan pada anak-anak. Pengawasan dan pendampingan pada anak-anak dalam penggunaan gadget dapat dilakukan dengan membatasi jam penggunaan gadget., membatasi aplikasi yang boleh dibuka bagi anak, melakukan pendampingan ketika anak menggunakan gadget.. Upaya ini harus dilakukan agar anak tidak mudah terpapar konten negative dari internet.

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan bertujuan untuk memberikan gambaran dan pemahaman kepada para ibu mengenai dampak negatif yang dapat berakibat fatal dalam penggunaan gadget pada anak-anak. Penggunaan gadget di era saat ini tidak bisa lagi dihindari, hampir semua anak-anak menggunakan gadget terutama untuk proses pembelajaran. Agar anak-anak dapat menggunakan piranti gadget sesuai dengan usia anak dan dapat menggunakan dengan baik dan benar, peran orang tua dalam melakukan pendampingan menjadi faktor utama.

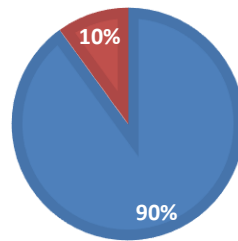
Hasil pelaksanaan kegiatan, diharapkan peran orang tua khususnya para ibu dapat lebih meningkatkan pendampingan pada anak-anak terutama pada saat menggunakan gadget. Dampak negatif dapat berupa gangguan kejiwaan maupun salah dalam pergaulan. Berdasar pada hasil kuesioner, para ibu setuju dan memahami dampak negatif dalam penggunaan piranti gadget khususnya pada anak-anak. Pada kuesioner yang menanyakan dampak buruk penggunaan gadget dapat merusak masa depan anak, 85% sangat setuju dan 15 setuju dan pada pertanyaan kuesioner dampak negatif penggunaan gadget dapat berdampak pada kesehatan akan, 90% menjawab sangat setuju dan 10 % setuju. Gambar 10.hasil kuesioner yang menanyakan dampak buruk gadget pada masa depan anak dan gambar 11 hasil kuesioner yang menanyakan dampak yang berakibat negatif pada penggunaan gadget pada kesehatan anak

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Tidak tahu ■ Kurang Setuju ■ Tidak Setuju



Gambar 10. Hasil Kuesioner Yang Menanyakan Dampak Buruk Gadget Pada Masa Depan Anak

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Tidak tahu ■ Kurang Setuju ■ Tidak Setuju



Gambar 11 hasil kuesioner yang menanyakan dampak yang dapat berakibat kesehatan anak

Hasil kuesioner ini menunjukkan, orang tua khususnya para ibu sudah memahami dan menyadari dampak buruk penggunaan gadget. Sehingga proses pengawasan dan pendampingan harus selalu dilakukan agar anak dapat menggunakan gadget dengan baik dan benar

KESIMPULAN

Pandemi Covid 19 yang saat ini belum mereda berdampak pada proses belajar mengajar dan proses belajar mengajar dilaksanakan secara *online*. Penggunaan gadget menjadi media yang digunakan dalam proses pembelajaran *online* dan ketergantungan pada gadget semakin besar. Penggunaan gadget tidak hanya untuk mendukung proses pembelajaran dan berdampak pada penggunaan gadget untuk bermain game atau penggunaan media sosial Dampak negatif penggunaan gadget pada anak harus diantisipasi orang tua Orang tua harus memberikan pengawasan dan pendampingan agar anak-anak dapat menggunakan gadget dengan baik dan sesuai dengan usia anak-anak.

Dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini, dilakukan dengan memberikan gambaran dalam memberikan pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget pada anak-anak. Sosialisasi berinternet sehat dan aman harus selalu disampaikan kepada pengguna internet. Hasil sosialisasi ini diharapkan orang tua khususnya para ibu dapat lebih meningkatkan pengawasan pada anak-anak, sehingga anak-anak dapat dihindari dari bahaya yang bisa muncul selama menggunakan internet

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih dan apresiasi diberikan kepada kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta yang telah memberikan izin kegiatan ini dan kepala dusun Baros pakanewon Kretek – Bantul yang telah menyediakan tempat dan waktu dalam pelaksanaan kegiatan ini serta tim dosen dan mahasiswa yang saling mendukung dalam pelaksanaan kegiatan.

REFERENSI

- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Bisakimia.
- Kahfi, A. (2021). Dampak pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 terhadap perkembangan kognitif anak. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 14–

23. <https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir/article/view/219>
- Khurriyati, Y., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mi Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.91-104>
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>
- Nur, R., Azis, F., & Apriati, Y. (2021). Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Anak Pada Masa Covid-19 di Komplek Bulakindo Kota Banjarmasin. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v1i2.17>
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan tapung kabupaten kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28–34.
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96–105.
- Salehudin, M., Marniah, & Hariati. (2020). Siswa Sd Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Online. *Ibtida'*, 1(2), 229–241. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v1i2.155>
- Stowell, L. (2020). *Panduan Berinternet Sehat dan Aman untuk Remaja*. ESENSI.
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* EDU PUBLISHER.
- Zein, M. F. (2019). *Anak dan Keluarga dalam Teknologi Informasi*. PT. Makindo Maju Persada.
- Zulfitria, Ansharullah, & Fadhillah, R. (2020). Penggunaan Teknologi dan Internet sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Zulfitria, Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 95–102. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAA&citation_for_view=FRKISUwAAA&9yKSN-GCB0IC