

PENDIDIKAN KESEHATAN TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI PAUD DAN TK AR-ROBITHOH DESA KERKEP KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI

HEALTH EDUCATION ON THE IMPACT OF GADGET USE ON EARLY CHILDREN IN PAUD AND KINDERGARTEN AR-ROBITHOH KERKEP VILLAGE GURAH DISTRICT KEDIRI DISTRICT

Nurin Fauziah^{1*}, Susanti Tria Jaya²

1,2 STIKes Pamenang

*Korespondensi Penulis : nurinfauziah2@gmail.com

Abstrak

Gadget, pada awalnya digunakan hanya sebagai sebuah alat komunikasi. Namun, seiring berkembangnya teknologi, gadget memiliki berbagai fitur yang sangat menarik, bervariasi, interaktif, dan dikemas dengan pengoperasian yang sangat mudah, sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia hingga anak usia dini. Gadget sebenarnya memiliki manfaat yang sangat banyak dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gadget juga memberikan dampak negatif bagi manusia khususnya bagi perkembangan anak jika digunakan tanpa pengawasan dan pengarahan dari orang tua, khususnya anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini memiliki tujuan, yakni untuk memberikan edukasi kepada anak usia 3-6 tahun tentang bahaya penggunaan gadget baik positif maupun negative di Paud dan TK Ar-Robithoh. Metode yang diberikan menggunakan media LCD, dengan pemaparan materi cerita bergambar serta diberikan Leaflet yang bisa dibaca kembali di rumah bersama orang tua. Hasil akhir dari pengabdian ini didapatkan anak-anak mendapatkan informasi tentang dampak penggunaan gadget (baik negative maupun positif) dan memiliki kesadaran tinggi tentang manajemen waktu dalam membatasi dirinya saat bermain gadget. Oleh karena itu penting untuk dibuat suatu aktivitas yang mengarah kepada kegiatan-kegiatan fisik, baik meliputi motorik halus maupun motorik kasar yang dapat merangsang tumbuh kembang anak tanpa menggunakan gadget.

Kata kunci : Gadget; Anak Usia Dini; Dampak Positif dan Negatif

Abstract

Gadgets were initially used only as a communication tool. However, as technology develops, gadgets have various features that are very interesting, varied, interactive, and packaged with very easy operation, thus increasing the appeal for everyone, from the elderly to young children. Gadgets actually have many benefits in human life if used properly and appropriately, but gadgets also have a negative impact on humans, especially on children's development if they are used without supervision and direction from parents, especially young children. Early childhood is children aged 0-6 years. This Community Service activity has the aim of providing education to children aged 3-6 years about the dangers of using gadgets, both positive and negative, in Ar-Robithoh Preschool and Kindergarten. The method given uses LCD media, with presentation of illustrated story material and leaflets are given which can be read again at home with parents. The final result of this service is that children receive information about the impact of using gadgets (both negative and positive) and have a high awareness of time management in limiting themselves when playing with gadgets. Therefore, it is important to create activities that lead to physical activities, including fine motor skills and gross motor skills, which can stimulate children's growth and development without using gadgets.

Key Words: *Gadget; Early childhood; Positive and Negative Impact*

Pendahuluan

Paud dan TK Ar -Robitoh merupakan taman pendidikan anak di Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri yang mempunyai jumlah murid terbanyak dalam setiap tahunnya. Siswa Paud berjumlah 54 siswa dan Siswa TK A sebanyak 3 kelas dengan jumlah masing – kelas 28 siswa. Pada masa usia dini, merupakan periode pertama kehidupan manusia (Santrock, 2011). Pada tahun ini, terjadi pertumbuhan yang sangat beragam di setiap sistem dalam tubuhnya, sehingga pada usia ini, dapat dijadikan sebagai dasar pertumbuhan manusia untuk tahap-tahap berikutnya. Menurut Piaget (Wolfolk, 2016) perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-organisasi. Pada masa ini anak belum dapat mengoptimalkan kinerja kognitifnya secara maksimal, karena pada masa ini anak hanya dapat mengoptimalkan kinerjanya dari pengalamannya. Padahal, pengalaman pertama seorang anak berasal dari lingkungan keluarga (Ekhiadi dan Molyonu, 2019). Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama yang memberikan pengalaman positif maupun negative bagi setiap anak, sehingga ia dapat membangun pengetahuan dari pengalamannya tersebut. Pendidikan keluarga disebut juga pendidikan informal (Triyono, 2019). Pendidikan yang diterima anak di lingkungan keluarga kini terbantu dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Lestri, 2018; Lubis dan Dasupang, 2020). Padahal dampak besar tersebut terlihat dari teknologi yang menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat saat ini (Zulfah, 2018).

Kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat bagi anak-anak (Susilo, 2019), namun dalam situasi yang berbeda sifat kemajuan berdampak negatif pada anak (Damayanti dan Jamiharto, 2019). Salah satu dampak negatifnya adalah munculnya perasaan ketergantungan dan ketergantungan terhadap gadget (Rakhmavati et al., 2020). Akibat kecanduan ini anak menjadi lebih bergantung pada gadgetnya, akibat penggunaan yang berlebihan.

Intensitas penggunaan gadget oleh anak mempengaruhi perkembangan motorik pada anak. Perkembangan motorik anak yang bergantung pada gadget menjadi berkurang karena kurangnya gerak atau aktivitas fisik anak (Ramdani dan Azizah, 2019). Dampak negative pada perkembangan motorik yang bisa terganggu adalah keseimbangan dan koordinasi antar bagian tubuh, seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari (Tanto dan Sofiana, 2020). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan anak, yaitu kesehatan mata menurun akibat banyaknya cahaya yang masuk ke mata anak melalui layar gadget yang digunakan (Abdu dkk., 2021). Temuan Hedaya (2018) mengemukakan bahwa kemampuan anak dalam menggunakan gadget dapat memberikan dampak negatif pada anak berupa kurangnya keinginan untuk belajar. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan dampak yang lebih berbahaya jika tidak dikendalikan karena dapat menimbulkan ketergantungan terhadap gadget dapat merusak kesehatan mental (Wulandari dan Hermiati, 2019). Dari berbagai dampak negatif yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak sebaiknya dibatasi atau dikendalikan oleh orang tua. Orang tua memegang peranan penting dalam mengatur dan mendidik anak di rumah (Dasupang dan Lubis, 2021).

Berdasarkan kajian di atas, maka penulis ingin melakukan pengabdian

masyarakat dengan judul Pendidikan Kesehatan Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Paud dan TK Ar-Robithoh, dimana pendidikan kesehatan ini dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai pemanfaatan gadget dengan baik, dengan harapan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

Metode

Kegiatan Pengabdian masyarakat dilaksanakan di TK Ar - Robithoh Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Sasaran utama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah seluruh siswa Paud dan TK di TK Ar - Robithoh, pada saat pelaksanaan yang hadir siswa sejumlah 54 orang. Kegiatan ini mempunyai beberapa tujuan antara lain: (1) untuk meningkatkan pengetahuan siswa TK tentang Dampak penggunaan gadget baik negative maupun positif (2) untuk meningkatkan pengetahuan tentang serta manajemen waktu untuk membatasi diri saat bermain dengan gadget.

Pelaksanaan program peningkatan pengetahuan siswa TK tentang Dampak penggunaan gadget baik negative maupun positif serta manajemen waktu penggunaan gadget yaitu tim pengusul menuju ke lapangan untuk melihat langsung kondisi dan permasalahan yang ada di tempat mitra. Bila program pengabdian masyarakat ini disetujui mitra, akan dilakukan diskusi untuk membuat rencana kerja. Setiap kegiatan yang akan dilaksanakan di bawah koordinasi penanggung jawab kegiatan. Pelaksanaan kegiatan ini selalu berkoordinasi dengan mitra, supaya ada pemahaman ilmu yang ditransfer oleh tim.

Metode yang digunakan yaitu dengan melakukan ceramah dan Tanya jawab pada siswa Paud dan TK dengan media LCD dengan pemaparan materi cerita bergambar.

Pemberian materi Dampak penggunaan gadget baik negative maupun positif serta manajemen waktu penggunaan gadget disesuaikan dengan kebutuhan siswa Paud dan TK yang masih dalam kategorii balita usia 3-6 tahun. Materi tersebut meliputi: Apa fungsi gadget, mengapa gadget berbahaya, apa yang terjadi jika sering bermain dengan gadget, apa positifnya bermain gadget, dan bagaimana cara bermain gadget dengan baik.

Tim pengabdian masyarakat melakukan

evaluasi pengetahuan peserta tentang Dampak penggunaan gadget baik negative maupun positif serta manajemen waktu melalui pemaparan materi yang menyenangkan, diskusi, tanya jawab dan memberikan hadiah kepada siswa yang berani menyampaikan jawabannya.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat edukasi pada siswa Paud dan TK tentang Dampak penggunaan gadget baik negative maupun positif serta manajemen waktu dilaksanakan pada tanggal 5-16 Agustus 2024, yang dihadiri oleh siswa Paud dan TK Ar – Robithoh sejumlah 54 siswa. Proses pelaksanaan dilaksanakan bersama mahasiswa. Mahasiswa dan tim dosen berperan dalam kegiatan ini dengan memberikan edukasi tentang Dampak penggunaan gadget baik negative maupun positif serta manajemen waktu dengan menggunakan media LCD dan pemaparan materi cerita bergambar, serta pembagian Leaflet diakhir acara, yang bisa dibaca siswa saat dirumah Bersama orang tuanya, dan juga dengan ceramah serta tanya jawab.

Pada saat tanya jawab terlihat antusias siswa terhadap materi yang diberikan. Pemberian hadiah pada sesi tanya jawab menambah antusias siswa untuk menjawab pertanyaan dari tim penyaji. Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan dan merasa senang terhadap kegiatan. Hadiah juga diberikan kepada seluruh siswa yang hadir dalam kegiatan tersebut sebagai bentuk apresiasi terhadap keaktifan dan antusias seluruh siswa tersebut.

Pembahasan

Pendidikan kesehatan tentang Dampak penggunaan gadget baik negatif maupun positif serta manajemen waktu penggunaan gadget di Paud dan TK Ar- Robithoh Desa Kerkep Kecamatan Gurah. Hasil pendidikan kesehatan yang diberikan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yaitu seluruh siswa aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Hal ini tentunya memberikan dampak bertambahnya pengetahuan siswa Paud dan TK Dampak penggunaan gadget baik negatif maupun positif serta manajemen waktu penggunaan gadget, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemauan untuk melakukan *timing* (kontroling waktu)

saat penggunaan gadget demi perkembangan motorik kasar, halus serta sosialnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan siswa Paud dan TK tentang Dampak penggunaan gadget baik negatif maupun positif serta manajemen waktu penggunaan gadget.



Gambar 1. Pemberian Materi oleh Mahasiswa



Gambar 2. Evaluasi tanya Jawab pada siswa

Gadget adalah teknologi baru yang memungkinkan semua orang menjadi lebih luas wawasannya, juga membuat hidup lebih mudah dan bermanfaat. Melalui teknologi ini, hubungan antar manusia menjadi lebih mudah, lebih murah, dan yang lebih penting lagi gadget bisa mempengaruhi perilaku sosial di masyarakat (Agoeng, 2010).

Saat ini, kita akan dengan mudah menemukan banyak anak kecil yang sudah mengetahui cara pengoperasian gadget, mengetahui cara menggunakannya, bahkan tanpa pelatihan pun anak-anak dapat dengan mudah menggunakan alat-alat tersebut karena gadget memiliki fitur yang mudah pengoperasiannya, sehingga membuat anak-anak tidak merasa telah menghabiskan banyak waktu bermain dengan gadgetnya.

Jika anak menerima gadget dari orang tuanya, tentunya mereka akan sangat bahagia.

Namun tanpa disadari hal tersebut bisa mempengaruhi kemampuan sosial anak, hingga mengganggu perkembangan motorik halus dan kasar pada anak. Penggunaan gadget sudah bukan merupakan suatu kemewahan saat ini, karena sebagian anak difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua mendapatkan keleluasaan untuk melakukan pekerjaan rumah tanpa ada gangguan dari anaknya harus mendampingi anak (Pebriana, 2017, pp. 2-3).

Disadari atau tidak, kondisi lingkungan masa kanak-kanak mempengaruhi perkembangan motorik halus dan kasar pada dirinya. Penggunaan gadget secara terus-menerus dapat berdampak buruk terhadap pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak yang terbiasa menggunakan gadget terus menerus, tanpa dibatasi waktu dan tanpa pendampingan orang tua, menjadi sangat ketagihan dan membuat naka malas untuk melakukan pekerjaannya sehari-hari. Anak zaman sekarang lebih senang bermain dengan gadget dibandingkan belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya (Al-Ayoubi, 2017, p. 3).

Anak mempunyai perilaku positif dan negative dari hasil bermain dengan gadget. Hal positif yang bisa dimunculkan dari penggunaan gadget adalah memperlancar kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti halnya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf dapat memberikan efek positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas (Novitasari & Khotimah, 2016, p. 2).

Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih banyak dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Diantaranya, radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, serta anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget nya, sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Chusna, 2017, p. 318).

Dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14, menyatakan "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya

pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan pondasi yang amat menentukan perkembangan selanjutnya. “kalau tidak baik pondasi yang kita bangun di usia dini, bangunan tidak akan kokoh”.

Peranan pembelajaran anak usia prasekolah adalah mengasuh, membina dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak usia dini, agar mempunyai perilaku dan keterampilan dasar yang sama sesuai dengan perkembangannya sehingga siap untuk masuk ke sekolah berikutnya. Kegiatan prasekolah pada anak meliputi adaptasi pembelajaran, sosialisasi, pengembangan berbagai karakteristik anak dan kegiatan olah raga (Asep Nurjaman, Supriadi, 2015, hal. 5).

Menurut penulis kebiasaan penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua, bisa berdampak buruk bagi tumbuh kembang mereka. Karena saat ini, gadget memiliki banyak fitur game, musik dan juga youtube, yang dapat memutar video kesukaan anak-anak. Tanpa pengertian batasan waktu, maka anak-anak tidak merasa telah bermain dengan gadget berjam-jam lamanya. Sehingga, penting sekali memberikan edukasi tentang cara manajemen waktu ketika bermain dengan gadget. Misalkan dalam 1 hari, anak hanya diperbolehkan memegang gadget sebanyak 3 kali, sekali bermain dengan gadget harus dibatasi waktu selama 10 menit saja. Selebihnya, gunakan waktu untuk bermain tanpa menggunakan gadget, bisa dengan bermain dengan permainan tradisional atau bermain keluar rumah agar anak belajar bersosialisasi dengan lingkungan.

Kesimpulan

Kegiatan edukasi meningkatkan pengetahuan siswa Paud dan TK tentang Dampak penggunaan gadget baik negatif maupun positif serta manajemen waktu penggunaan gadget, merupakan suatu sarana untuk dosen, mahasiswa dan masyarakat sebagai sarana untuk mentransfer ilmu dalam bijak dalam menggunakan gadget.

Dengan kegiatan ini diharapkan semua siswa memiliki pengetahuan tentang meningkatkan pengetahuan siswa Paud dan TK tentang Dampak penggunaan gadget baik negatif maupun positif serta manajemen waktu penggunaan gadget. Sehingga besar harapannya anak usia dini terlatih dalam mengontrol diri dan waktu saat bermain gadget, dan lebih banyak meluangkan waktu dalam bersosialisasi dengan masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Stikes Pamenang, Program Studi DIII Kebidanan, Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Stikes Pamenang, dan TK Ar-Robithoh Desa Kerkep Kecamatan Gurah.

Daftar Pustaka

- Abdu, S., Saranga, J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24-30.
<https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Agoeng, N. (2010). *Teknologi komunikasi*. Yogyakarta. Graha Ilmu Halm, 49–50.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). Lampung: Universitas Lampung, Tidak Diterbitkan.
- Asep Nurjaman, Supriyadi, E. I. F. (2016). *Manajemen PAUD(1st ed.)*. Brainside Intelligence.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Dasopang, M. D., & Lubis, A. H. (2021). Perempuan-Perempuan Tangguh Penjaga Nilai-Nilai Keislaman Anak: Studi Daerah Minoritas Muslim. *Kafaah: Journal of Gender Studies*, 11(1), 81-92.
<https://doi.org/10.15548/jk.v11i1.353>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86-97.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Indriyani, M., & Sofia, A. (2018). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget

- pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Issues*, 1(1).
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780-791.
- Marliani, R. (2016). Psikologi perkembangan anak & remaja
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Rakhmawati, D., Ismah, I., & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(3), 159-164. <https://doi.org/10.22219/altruis.v1i3.12926>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-hill Companies.
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Triyono, U. (2019). Kepemimpinan Transformasional dalam Pendidikan:(Formal, Non Formal, dan Informal). Deepublish.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Wijanarko, I. R. J., & Setiawati, I. E. (2016). Ayah ibu baik. Happy Holy Kids.
- Wolfolk, A. (2016). *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson Education Inc.
- Zainab, U. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. Wordpress.Com. <https://zainabumu23.wordpress.com/2017/07/23/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak-usia-dini/>
- Zulfah, S. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan). *Buletin Utama Teknik*, 13(2), 143-149.