

## **SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR**

Uswatun Hasanah<sup>1</sup>, Tamara Dwi Rizkyna Setya<sup>2</sup>

S-1 Psikologi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Ubudiyah Indonesia

Email: [uswatun@uui.ac.id](mailto:uswatun@uui.ac.id)

### **ABSTRAK**

Teknologi yang sangat populer ini adalah gadget. Gadget sendiri adalah istilah dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai alat elektronik berupa handphone, laptop, pc dan lain sebagainya. Pada umumnya anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Penggunaan gadget yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Metode yang digunakan adalah metode ceramah plus, dimana ada pemaparan materi dan solusi kemudian dilakukan tanya jawab terhadap siswa/siswi kelas 6 SDIT Nurul Qur'an

**Kata kunci:** Gadget, Game, Animasi

### **ABSTRAC**

*This very popular technology is a gadget. Gadget itself is a term in English which is defined as an electronic device in the form of mobile phones, laptops, PCs and so on. In general, children use gadgets to play games, watch animations, play the internet and as learning media. Excessive use of gadgets can have a big impact on children's growth and development. The method used is the lecture plus method, where there is an explanation of the material and solutions and then a question and answer session is held for the sixth grade students of SDIT Nurul Qur'an.*

**Keyword:** Gadgets, Games, Animation

### **1. PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi saat ini, ilmu dan teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sangat populer saat ini adalah gadget. Gadget merupakan istilah dalam Bahasa Inggris yang diartikan sebagai alat elektronik berupa handphone, laptop, pc dan lain sebagainya yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh berbagai informasi secara cepat dan mudah. Dahulu gadget hanya digunakan oleh kalangan menengah keatas. Namun sekarang, pemakaiannya ini sudah digunakan berbagai kalangan, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Pada umumnya, anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet, dan sebagai media pembelajaran. Penggunaan gadget yang berlebihan akan memberikan dampak yang signifikan bagi tumbuh kembang anak. Kecenderungan

penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli dan abai pada lingkungannya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Pada satu sisi penggunaan gadget memang menguntungkan, karena setiap orang akan dengan mudah melakukan aktivitas seperti browsing-browsing atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang dapat dengan mudah dioperasikan. Hampir semua orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktunya dalam sehari untuk menggunakan gadget untuk berbagai hal. Namun, banyak orang tua yang salah persepsi dengan beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bagi anak sehingga peran orang tua sudah tergantikan oleh gadget, padahal informasi

yang diakses melalui gadget bisa pula berisi hal-hal negatif.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 1-5 tahun, dikenal dengan The Golden Age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan anak, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual, sehingga anak mengalami perkembangan yang luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa. Pada masa The Golden Age tersebut, anak menjadi peniru yang handal, bahkan mereka lebih pintar dari yang dipikir, lebih cerdas dari yang dilihat, sehingga tidak bisa juga anak dianggap remeh. Jika anak tersebut sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka tentu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, namun yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak. Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan mudah marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Tidak sedikit pula orang tua menganggap bahwa memberikan gadget selain dapat membuat anak diam, juga agar anak dapat bermain games yang dapat melatih Problem Solving anak. Namun sebaiknya problem solving tidak dibentuk dari hal tersebut karena kreatifitas anak akan terpakai pada teknologi di kemudian hari, problem solving bisa diajarkan dengan bahasa, sentuhan, dan sikap yang orang tua ajarkan kepada mereka dan tidak hanya dilakukan satu atau dua kali, tetapi berulang kali agar terbiasa untuk menangani hal-hal yang datang dari luar.

Sosialisasi merupakan salah satu cara yang dirasa tepat melalui pemberian

edukasi terhadap anak didik untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai suatu hal, seperti halnya sosialisasi mengenai penggunaan gadget ini..

Dengan adanya sosialisasi, diharapkan agar anak didik tingkat Sekolah Dasar tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi yang ada pada gadget saja, namun juga memahami adanya pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan khususnya terhadap proses tumbuh kembangnya, sehingga penggunaan gadget juga harus dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan saja. Oleh karena itu, penting pula pemahaman tentang pengaruh gadget ini bagi orang tua supaya dapat membatasi penggunaannya agar daya kembang anak dapat berkembang dengan baik.

Peran orang tua dalam mengawasi anak terhadap penggunaan gadget sangat diperlukan untuk melindungi masa depan anak. Selain orang tua, sekolah juga menjadi tempat yang memiliki peran penting terhadap perkembangan anak. Guru di sekolah adalah sebagai pengganti orang tua yang memiliki peran penting, karena guru haruslah mendukung tanggung jawab orang tua di sekolah sehingga dapat saling memberikan kontribusi positif bagi anak, sehingga pentingnya ada kerjasama antara orang tua dan guru dalam mendidik dan mengawasi anak. Kerjasama yang baik antara orang tua dan guru memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan emosional anak, hasil belajar, sikap, keterampilan, kreatifitas anak, dan pendidikan agama. Selain itu kerjasama yang baik antara orang tua dan guru di sekolah juga mencakup pengawasan terhadap sikap dan kebiasaan anak dalam penggunaan gadget.

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu berkembang dari hari ke hari. Penciptaan teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Ada berbagai jenis teknologi yang bisa ditemukan pada zaman sekarang ini. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, proses tumbuh kembang

anak akan terganggu karena penggunaan gadget.

Gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Anak tidak dapat belajar secara alami tentang cara berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali berbagai emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya. Sehingga dapat mengganggu

perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi.

Program kerja sosialisasi pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2022 yang bertempat di SDIT Nurul Qur'an dengan sasaran kegiatan siswa/i kelas 6. Ada beberapa rangkaian kegiatan yaitu dimulai dengan pembukaan, dilanjutkan dengan acara inti yaitu pemaparan materi, video dan solusi mengenai pengaruh gadget kemudian mengadakan sistem tanya jawab kepada siswa/siswi kelas 6.

Sebagaimana program kerja diatas, maka kegiatan ini memberikan beberapa pengetahuan terkait dampak penggunaan

gadget secara berlebihan baik bagi interaksi sosial anak, kesehatan dan juga prestasi belajar. Selain itu, penjelasan terkait dampak juga diperjelas dengan menggunakan video agar siswa/i lebih mudah dalam memahami maksud atau pesan yang disampaikan. Selain memberikan penjelasan mengenai dampak penggunaan gadget juga memberikan solusi-solusi yang bisa dilakukan agar siswa/i tidak kecenderungan terhadap gadget. Kemudian, kegiatan sosialisasi ini dilanjutkan dengan sistem tanya jawab untuk mengasah pengetahuan siswa setelah mendapat materi terkait dampak penggunaan gadget.

### 3. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Penciptaan teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. *gadget* hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Anak tidak dapat belajar secara alami tentang cara berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali berbagai emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya. Sehingga dapat mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi.

Program kerja sosialisasi pengaruh *gadget* terhadap tumbuh kembang anak dilakukan

pada tanggal 16 Agustus 2022 yang bertempat di SDIT Nurul Qur'an dengan sasaran kegiatan siswa/i kelas 6. Ada beberapa rangkaian kegiatan yaitu dimulai dengan pembukaan, dilanjutkan dengan acara inti yaitu pemaparan materi, video dan solusi mengenai pengaruh *gadget* kemudian mengadakan sistem tanya jawab kepada siswa/siswi kelas 6.

Dalam rangka memberi edukasi mengenai pengaruh *gadget* pada anak di SDIT Nurul Qur'an dari pihak mahasiswa menampilkan dan memaparkan materi mengenai pengertian *gadget* itu sendiri, bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial dan kedisiplinan dan menyertakan contoh-contoh kasus kejahatan yang dapat terjadi dalam penggunaan *gadget*.

### 4. REFERENSI

- Dewi, W. N. A., Marini, M., Khasanah, K., & Rifandi, R. A. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan *Gadget* Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang. *Manggali*.
- Hudaya, A. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*

