

Mengoptimalkan Pertumbuhan Anak Usia Dini Melalui Penyuluhan Pemahaman Dampak *Gadget* di SD Plus Muhammadiyah Pancor

Lalu Saparwadi

Institut Teknolgi Sosial dan Kesehatan Muhammadiyah Selong

lalusaparwadi@gmail.com¹

Kilas Artikel

Volume 1 Issue 3
September 2023

Article History

Submission: 27-06-2023

Revised: 02-08-2023

Accepted: 03-08-2023

Published: 28-09-2023

Kata Kunci:

Gadget, anak, teknologi

Keywords:

Gadgets, children, technology



Welfare Jurnal Pengabdian Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan penyuluhan kepada para guru dan orang tua murid mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui penyuluhan dan penyajian materi oleh tim pengabdian, bekerja sama dengan Sekolah Dasar Plus Muhammadiyah Pancor. Hasil dari kegiatan ini menegaskan bahwa peran orang tua sangat krusial dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak. Pengaturan durasi waktu dan pembatasan akses terhadap fitur dan aplikasi pada gadget juga merupakan langkah yang sangat penting untuk mencegah anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan untuk menghindari paparan materi yang belum sesuai dengan usia mereka.

Abstract

This activity aims to provide education to teachers and parents regarding the impact of gadget use in early childhood. The method applied in this service activity is counseling and presenting material by the service team in collaboration with Plus Muhammadiyah Pancor Elementary School. The results of this activity confirm that the role of parents is very crucial in supervising children's use of gadgets. Setting the duration of time and limiting access to features and applications on gadgets is also a very important step to prevent children from becoming too dependent on gadgets and to avoid exposure to material that is not appropriate for their age.

1. PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini, kemajuan teknologi sekin pesat. Berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi terus bermunculan. Keberadaan teknologi saat ini memiliki peran penting bagi kehidupan manusia (Kivunja, 2014; Saparwadi, 2018; Voogt, dkk., 2013). Hal ini disebabkan karena dengan adanya teknologi ini dapat membantu dalam memenuhi berbagai kebutuhan manusia saat ini. Salah satu jenis produk teknologi yang dibutuhkan manusia saat ini adalah teknologi informasi. Berbagai manfaat dari aplikasi teknologi informasi ini untuk kehidupan manusia yaitu seperti informasi tentang pengetahuan, sarana dalam menyalurkan hobi, alat komunikasi, dan beberapa aktivitas lainnya. Ketika aplikasi teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, ini akan memudahkan manusia dalam menjalin kerjasama baik antar pribadi atau kelompok yang satu dengan kelompok atau pribadi lainnya tanpa mengenal perbedaan ras, budaya, negara, kelas ekonomi, jarak dan waktu.

Salah satu produk dari aplikasi teknologi informasi yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan manusia saat ini dari berbagai lapisan masyarakat yaitu *gadget*. Melalui aplikasi

gadget ini kebutuhan seseorang dalam melakukan komunikasi antara satu dengan yang lainnya tidaklah susah. Aplikasi *gadget* ini dapat berupa laptop atau computer, *tablet*, *smartphone* atau telepon seluler. Pada era digital saat ini *gadget* sangat mudah dijumpai, karena semua kalangan di masyarakat saat ini memiliki *gadget*. Hal ini karena *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa atau para remaja yang berusia 12 -13 tahun saja, tetapi juga *gadget* ini juga banyak digunakan oleh kalangan anak-anak yaitu berusia 7 - 11 tahun dan bahkan ironisnya saat ini *gadget* juga banyak beredar pada anak-anak usia dini yang berusia 3 - 6 tahun yang seharusnya masih belum layak dalam menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016).

Pemakaian *gadget* pada anak usia dini bagaikan dua mata pisau. Satu sisi bisa memberikan manfaat dan perkembangan anak, namun di sisi lain juga dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan karakter dan psikologis anak. Sementara di era saat ini, *gadget* memiliki manfaat bagi anak dalam menunjang pengetahuan dan persiapannya untuk memasuki dunia digital seperti sekarang ini. Oleh karena itu, tujuan kegiatan ini yaitu memberikan penyuluhan bagi para guru dan wali murid tentang dampak *gadget* bagi anak usia dini,

2. METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini yaitu menggunakan metode penyuluhan dan pemberian materi oleh tim pengabdian dan bekerjasama dengan Sekolah Dasar (SD) Plus Muhammadiyah Pancor. Kegiatan ini dilakukan selama satu hari yaitu dari jam 8.00 WITA sampai dengan jam 12.00 WITA. Kegiatan ini diikuti oleh semua dewan guru SD Plus Muhammadiyah Pancor, wali murid, serta warga masyarakat yang tinggal tidak jauh dari SD Plus Muhammadiyah Pancor.

Tahap-tahap kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah: Pertama, melakukan komunikasi dengan pihak SD Plus Muhammadiyah Pancor terkait rangkaian kegiatan serta inti materi yang akan disampaikan; Kedua, menentukan lokasi kegiatan sosialisasi; ketiga, melakukan kunjungan awal ke lokasi target kegiatan sosialisasi sebagai studi awal; Keempat, menentukan lokasi kegiatan sosialisasi; Kelima, menyelesaikan proses izin sosialisasi ke lokasi yang sudah ditentukan, Keenam, melakukan kegiatan penyuluhan dan sosialisasi. Kegiatan penyuluhan dan sosialisasi ini dilakukan di SD Plus Muhammadiyah Pancor (Saparwadi, 2022).

3. HASIL & PEMBAHASAN

Memperkenalkan *gadget* untuk anak pada tahap usia dini sangat penting. Hal ini karena perkembangan otak anak pada anak usia dini berada pada tahap pra operasional (Bormanaki & Khoshhal, 2017; Cho, 2015; Dey, dkk., 2014; Hanfstingl, dkk., 2019; Hartman & Nelson, 2015; Čadež & Kolar, 2015; Johnson, dkk., 2019; Nordmeyer & Frank, 2014). Anak yang berada pada tahap praoperasional sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan simbol-simbol yang dapat menggambarkan objek disekitar mereka (Hastuti, 2012; Saparwadi, dkk., 2020). Oleh karena itu, memperkenalkan *gadget* pada anak usia dini akan membantu mereka dalam merangsang stimulus imajinasi, dapat membantu melatih pendengaran, dapat mempelajari berbagai bentuk suara dan cara berbicara, serta membantu dalam meningkatkan perkembangan berpikir anak. Namun ini tetap tidak lepas dari pengawasan orang tua.

Begitu mudahnya menarik perhatian anak-anak melalui *gadget* membuat sebagian besar orang memberikan aplikasi teknologi ini kepada mereka. Melalui cara ini akan membantu sebagian banyak orang dalam melakukan pekerjaannya tanpa adanya gangguan dari anak. Selain itu, orang tua dan guru sebagian besar berpendapat bahwa memberikan *gadget* untuk

anak sek usia dini akan lebih mempermudah anak dalam belajar dan mengikuti perkembangan teknologi, sehingga anak akan cepat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas.



Gambar 1. Kegiatan awal sosialisai

Selain dampak positif yang sangat baik bagi perkembangan anak, namun terdapat juga dampak negatifnya (Saparwadi, 2015). Dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* ini bagi anak usia dini yaitu antara lain dapat menghambat sosial dan bahasa anak, data mengakibatkan masalah perilaku, gangguan kesehatan anak, sehingga dapat berdampak pada perkembangan motorik anak. Anak pada usia dini masih pada tahap berkembangnya motoric mereka yang hanya masih memiliki kemampuan menggunakan simbol dalam menggambarkan obyek disekitar mereka, sehingga mereka membutuhkan banyak gerak. Selain itu penggunaan *gadget* berlebihan akan mengurangi gerak fisik mereka dan akan menyebabkan obesitas. Penggunaan *gadget* ini juga akan mengganggu bahasa dan sosial anak karena disebabkan kurangnya interaksi dengan orang disekelilingnya. Penggunaan *gadget* bagi anak juga akan mengganggu daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak terhadap sesuatu yang semestinya dapat dikerjakan dengan sendiri. Dampak negative selanjutnya bagi anak yang terlalu menggunakan *gadget* yaitu anak akan mengalami ketergantungan terhadap *gadget* tersebut. Ketergantungan *gadget* menyebabkan anak lupa bersosialisai dengan lingkungan yang ada disekitar mereka, sehingga akan berdampak pada psikologis anak terutama adanya krisis percaya diri, hilangnya minat aktivitas bermain atau melakukan aktivitas lainnya. Hal ini menyebabkan anak cenderung bersifat menyendiri, dan lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan lingkungannya. Selain itu, terbukanya akses internet pada *gadget* yang dapat menampilkan sesuatu fitur atau aplikasi yang seharusnya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Adanya fitur atau aplikasi-aplikasi yang masih tidak sesuai dengan usia anak ini akan menyebabkan dampak negative bagi perkembangan motoric dan sosial anak.

Anak yang telah mengalami gangguan *gadget* akan menyebabkan anak merasa gelisah Ketika dipisahkan dengan *gadget*. Situasi ini juga akan mengurangi kedekatan anak dengan orang tua dan juga anak cenderung akan menjadi *introvert*. Terdapat bagian otak yang berfungsi untuk mengontrol emosi, pengendali diri, tanggung jawab serta pengontrol nilai terait moral lainnya yaitu disebut *Pe Frontal Cortex* (PFC). Anak yang mengalami kecaduan terhadap sesuatu hal, maka otaknya akan memproduksi hormon jenis dopamine secara berlebihan sehingga menyebabkan fungsi PFC akan terganggu (Hastuti, 2012).

Terkait hal tersebut, maka orang tua sangat memiliki peran penting melakukan pendampingan setiap anak menggunakan *gadget*. Berdasarkan pendapat PPPA (Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* merupakan hak anak, namun usia anak yang ideal bisa mengakses *gadget* yaitu ketika sudah masuk usia 13 tahun. Oleh karena itu, anak usia dini yang diperkenalkan *gadget* hendaknya tidak lepas dari pendampingan orang tua. Durasi waktu sangat penting dilakukan untuk menghindari ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*. Selain itu penting dilakukan pembatasan akses fitur dan aplikasi pada *gadget* bagi anak untuk menghindari munculnya hal-hal yang seharusnya masih belum pantas dilihat oleh anak.

4. KESIMPULAN

Gadget merupakan salah satu kebutuhan penting bagi manusia dari berbagai lapisan. Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat gadget juga memberikan tambahan fitur dan aplikasi yang sangat menarik bagi penggunanya. Hal ini mengakibatkan ketertarikan anak-anak khususnya anak berusia dini menjadi sangat tertarik dalam menggunakannya. Mengingat sebagian besar perangkat aplikasi gadget tidak bisa lepas dari jaringan internet membuat fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan anak usia dini tidak bisa dihindari. Oleh karena itu, orang tua sangat memiliki peran penting dalam melakukan pendampingan kepada setiap anak menggunakan gadget. Pemberian durasi waktu serta pembatasan akses fitur dan aplikasi pada gadget juga sangat penting dilakukan untuk menghindari ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget dan untuk menghindari munculnya hal-hal yang seharusnya masih belum pantas dilihat oleh anak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam terlaksananya kegiatan pengabdian ini, khususnya pihak Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Plus Pancor yang telah memberikan tempat untuk terlaksananya kegiatan tersebut. Terima kasih juga kepada teman-teman pengurus Pimpinan Daerah Pemuda Muhammadiyah Kabupaten Lombok Timur yang telah membantu dalam memfasilitasi kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bormanaki, H. B., & Khoshhal, Y. (2017). The Role of Equilibration in Piaget's Theory of Cognitive Development and Its Implication for Receptive Skills: A Theoretical Study. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 996. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.22>
- Cho, S. J. (2015). *Selected Regular Lectures from the 12th International Congress on Mathematical Education*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-17187-6>
- Dey, P., Panda, A., & Banerjee, M. (2014). Impact of Vygotskian Intervention on Persons with Intellectual Impairment. *Psychological Studies*, 59(3), 278–283. <https://doi.org/10.1007/s12646-014-0252-z>
- Hanfstingl, B., Benke, G., & Zhang, Y. (2019). Comparing variation theory with Piaget's theory of cognitive development: more similarities than differences? *Educational Action Research*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1564687>
- Hartman, J. A. R., & Nelson, E. A. (2015). "Do we need to memorize that?" or cognitive science for chemists. *Foundations of Chemistry*, 17(3), 263–274. <https://doi.org/10.1007/s10698-015-9226-z>
- Hastuti. (2012). *Psikolog Perkembangan Anak*. Tugu Publisher.
- Hodnik Čadež, T., & Manfreda Kolar, V. (2015). Comparison of types of generalizations and

- problem-solving schemas used to solve a mathematical problem. In *Educational Studies in Mathematics* (Vol. 89, Issue 2, pp. 283–306). <https://doi.org/10.1007/s10649-015-9598-y>
- Johnson, S. G. B., Steinerberger, S., & Sylvester, J. J. (2019). Intuitions about mathematical beauty : A case study in the aesthetic experience of ideas. *Health Environments Research & Design Journal*, 12(3), 242–259. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2019.04.008>
- Kivunja, C. (2014). Theoretical Perspectives of How Digital Natives Learn. *International Journal of Higher Education*, 3(1). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v3n1p94>
- Nordmeyer, A. E., & Frank, M. C. (2014). The role of context in young children's comprehension of negation. *Journal of Memory and Language*, 77(C), 25–39. <https://doi.org/10.1016/j.jml.2014.08.002>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Saparwadi, L. (2015). Pengaruh Cooperative Learning tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Beta Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 59–74.
- Saparwadi, L. (2018). Kemampuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Dalam Memahami Konsep Kalkulus Diferensial Dan Kalkulus Integral Dengan Menggunakan Maple. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 275–282.
- Saparwadi, L. (2022). Pendampingan Sistem Pelayanan Adminduk Desa Semaya Kecamatan Sikur kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Pengabdian Ilmu Kesehatan*, 2(2), 66–69. <https://doi.org/10.55606/jpikes.v2i1.335>
- Saparwadi, L., Sa'dijah, C., As'ari, A. R., & Chandra, T. D. (2020). The Aspects and Stages of Reversible Thinking of Secondary School Students in Resolving the Problems of Fractional Numbers. *Sys Rev Pharm*, 11(6), 1302–1310.
- Simon Molan, K. (2023). Pelatihan Literasi Melalui Program "Gebyar Literasi" Sebagai Medium Peningkatan Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Kabuna, Nusa Tenggara Timur. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 176–183. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.396>
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to Learning and Schooling in the Digital Networked World of the 21st Century. *J. Comput. Assist. Learn*, 29(5), 403–413. <https://doi.org/10.1111/jcal.12029>