

## Penyuluhan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di SDN 1 Sopet Jangkar Situbondo

Elfa Yuliana<sup>1</sup>, Hilwa Wafin Nur<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi PGMI STAI Nurul Huda Kapongan Situbondo Jatim  
Email: [elfayuliana0480@gmail.com](mailto:elfayuliana0480@gmail.com)<sup>1</sup>, [hilwawafin@gmail.com](mailto:hilwawafin@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penyuluhan ini supaya anak di SDN 1 Sopet kelas 1, 2 dan 3 dapat mengetahui dan dapat mendengarkan secara bersama di dalam kelas tentang dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget serta dapat mengetahui batasan-batasan dari penggunaan gadget tersebut. Metode dalam kegiatan penyuluhan ini ada dua tahap, pertama, tahap persiapan, fasilitator melakukan observasi ke SDN 1 Sopet. Kemudian melakukan musyawarah dan sosialisasi dengan Kepala sekolah, kemudian dilanjutkan dengan penentuan target peserta. Pada tahap pelaksanaan, fasilitator memberikan materi, bimbingan dan motivasi tentang pengaruh gadget terhadap anak usia dini khususnya anak SDN 1 Sopet kelas 1, 2 dan 3.

**Kata Kunci:** gadget, anak usia dini

### Abstract

The purpose of this counseling is so that children in SDN 1 Sopet grades 1, 2 and 3 can know and can listen together in the classroom about the positive and negative impacts of using gadgets and can know the limits of using these gadgets. The method in this counseling activity has two stages, first, the preparation stage, the facilitator made observations at SDN 1 Sopet. Then conduct deliberations and socialization with the principal, then proceed with determining the target participants. In the implementation stage, the facilitator provides material, guidance and motivation about the influence of gadgets on early childhood, especially children of SDN 1 Sopet grades 1, 2 and 3.

**Keywords:** gadgets, early childhood

---

### Article Info

Received date: 13<sup>th</sup> December 2024

Revised date: 15<sup>th</sup> January 2025

Published date: 23<sup>th</sup> January 2025

---

## 1. PENDAHULUAN

Gadget merupakan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Selain itu juga gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan Iptek pada zaman sekarang. Era saat ini teknologi dari waktu ke

waktu terus mengalami perubahan, tentunya peran teknologi itu memiliki dua peran yang berbeda yaitu dapat memberikan dampak positif dan negatif. Melalui dampak positif diharapkan setiap individu dapat berkembang dengan menambah pengetahuan yang lebih luas.

Namun teknologi juga memberikan dampak yang negatif, salah satunya gadget sering disalah gunakan oleh anak usia dini. Akhir-akhir ini sering didapatkan bahwa orang tua sering memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang sering berfungsi sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tumbuh kembang optimal (Irma Suryani Siregar, 2022).

Tujuan dari penyuluhan ini supaya anak usia dini khususnya di SDN 1 Sopot kelas 1, 2 dan 3 dapat mengetahui dan dapat mendengarkan secara bersama di dalam kelas tentang dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget serta dapat mengetahui batasan-batasan dari penggunaan gadget tersebut.

## **2. METODE**

Penyuluhan ini dilaksanakan dalam dua tahap:

### a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, fasilitator melakukan observasi ke Sekolah Dasar 1 Sopot. Kemudian melakukan musyawarah dan sosialisasi dan dengan Kepala sekolah, kemudian dilanjutkan dengan penentuan target peserta. Musyawarah tersebut menyangkut hal-hal mengenai, program yang akan dilaksanakan di SDN 1 Sopot.

### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, fasilitator memberikan materi, bimbingan dan motivasi tentang pengaruh gadget terhadap anak usia dini khususnya anak SDN 1 sopot kelas 1, 2 dan 3. Namun sebagian juga peserta kelas 4, 5 dan 6 mengikuti acara penyuluhan tersebut.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### a. Definisi Gadget

Gadget merupakan alat elektronik yang berguna membantu pekerjaan manusia. Seperti: smartphone, laptop. Gadget memiliki perkembangan yang pesat yang membuat beberapa inovasi, dengan membuat berbagai fitur yang lebih banyak manfaatnya. (Anggraeni, S., 2019).

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah gadget. Menurut Manumpi dalam (Anggraeni, 2019) menyatakan bahwa gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi komputer dan tab.

Smartphone menjadi salah satu jenis gadget yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki smartphone. Gadget menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya. Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada gadget bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca.

Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiampkannya dengan cara memberikan gadget pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah.

Penggunaan gadget pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada

batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (gadget, televisi, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. Lanca & Saw (2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. Anil & Shaik (2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain (Irma Suryani Siregar, 2022).

b. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Sedangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia, tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hakikat pendidikan anak usia dini ini di proyeksikan kedalam UU RI nomor 20 tahun 2003 dalam (Saputra, 2018), tentang sistem pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 14, yang berbunyi: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

Menurut Diana (2010) Periode usia dini dalam pelajaran kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya. Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini, dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya. Pengertian tentang prinsip perkembangan anak sangat penting untuk diketahui agar diperoleh gambaran secara umum perilaku anak pada tahap tertentu. Perkembangan berkaitan dengan bertambahnya struktur

fungsi tubuh yang meliputi kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. (Nor Annisa, dkk., 2022).

c. Dampak Positif

Menurut Sundus (2017) penggunaan gadget pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anak-anak. Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang dilihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.

1. Dampak positif terhadap motorik anak

Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gadget.

2. Mengasah kemampuan kognitif anak

Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak (Mardalena dkk., 2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak. (Muh.Rizaldi Pratama & Ninis Sudirman, 2023)

d. Dampak Negatif

Menurut Mohammad Nazir (2003:16), Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:

1. Sulit konsentrasi pada dunia nyata

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

2. Terganggunya fungsi PFC

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre-Frontal Cortex adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

3. Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (2006: 2) dampak negatif dari gadget, antara lain:

1. Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

2. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

3. Rawan Terhadap Tindak Kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil updatenya yang boleh dibilang terlalu sering.

4. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang lengkap dan final.

Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal. (Vivi Yumarni, 2022).

### **3. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan gadget pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anak-anak. Dampak negatifnya gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Dampak negatif dari penggunaan gadget juga dapat mengganggu perkembangan anak dan rawan terhadap tindak kejahatan.

#### **4. DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, Septi, “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”, *Faletahan Health Journal*, Vol. 6, No. 2, hal. 64–68, 2019, doi: <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Annisa, Nor, dkk, “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 3, No. 9, hal. 837 – 849, 2022. doi: <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Pratama, M. Rizaldi & Ninis Sudirman, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”, *Pinisi Jurnal of Art, Humanity and social studies*, Vol. 3 No. 5, hal. 136–143, 2023, <https://ojs.unm.ac.id/PJAHSS/article/view/50801/0>
- Siregar, Irma Suryani, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip)”, *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2 No.1, h. 140–153, 2022, doi: <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Yumarni, Vivi., “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasiologi*, Vol. 8, No. 2, hal. 107–119, 2022, doi: <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>