

PENGARUH GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK

Bahrul Amry^{1*}, Akbar Habibi², M. Daffa Afzalur Rahman³, M. Raihan Pasya⁴, Tsabitah Haura Khalisah⁵, Ratu Lingga Sangkan Buana⁶, Hadiyan⁷

¹Prodi Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeudeu Tangerang Selatan, 15419

²Prodi Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeudeu Tangerang Selatan, 15419

³Prodi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeudeu Tangerang Selatan, 15419

⁴Prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeudeu Tangerang Selatan, 15419

⁵Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeudeu Tangerang Selatan, 15419

⁶Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeudeu Tangerang Selatan, 15419

⁷Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Ilmu Agama, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeudeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

*bahrul.amry18@gmail.com

ABSTRAK

Gadget, yang mencakup perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer, adalah alat teknologi yang menyediakan akses cepat dan mudah ke berbagai informasi, hiburan, serta aplikasi interaktif. Penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh gadget terhadap perilaku anak-anak di Desa Cibogo dengan fokus pada aspek interaksi sosial, perhatian akademik, dan perilaku emosional anak-anak. Hasil pengabdian ini menunjukkan tumbuhnya kesadaran para orang tua tentang pengaruh gadget pada perilaku anak.

Kata kunci: gadget, perilaku anak, interaksi sosial, Pengawasan Orang tua.

ABSTRACT

Gadgets, which include devices such as smartphones, tablets, and computers, are technological tools that provide quick and easy access to a variety of information, entertainment, and interactive applications. The use of gadgets has become an integral part of everyday life, including among children. This study aims to explore the influence of gadgets on children's behavior in Cibogo Village with a focus on aspects of social interaction, academic attention, and emotional behavior of children. The results of this community service show the growing awareness of parents about the influence of gadgets on children's behavior.

Keywords: *gadgets, children's behavior, social interaction, Parental Supervision.*

1. PENDAHULUAN

Desa Cibogo, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang, terpilih sebagai salah satu lokasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) tahun 2024. Desa ini memiliki UMKM yang terbilang maju, ditandai dengan adanya Pasar Modern mini yang merupakan potensi penting dalam pertumbuhan ekonomi desa. Di tengah tantangan umum di daerah perdesaan yang seringkali sulit mengakses pasar jual beli, Desa Cibogo menunjukkan perkembangan ekonomi yang cukup pesat dan dapat dirasakan langsung. Namun, dibalik UMKM yang maju dari hasil observasi dan diskusi dengan mitra, yaitu kepala desa dan masyarakat setempat, mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan utama yang sedang melonjak dan memerlukan perhatian khusus dalam kegiatan KKN ini. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman para orang tua mengenai pemberian gadget kepada anak-anak yang masih di bawah umur.

Hal ini didapatkan suatu berita pada waktu yang belum lama mengenai “seorang anak melakukan pelecehan sesama jenis dikarenakan selalu menonton video yang tidak seharusnya ia tonton” dan hal ini diperburuk oleh ketidakconsistenan dalam pemberdayaan orang tua, yang mengakibatkan kurangnya arahan tentang cara mengontrol penggunaan gadget dan langkah-langkah untuk masa depan anak-anak mereka.

Gadget dalam pengertian umum mengacu pada perangkat elektronik yang mempunyai fungsi tertentu pada suatu perangkat. Penggunaan alat yang benar dan tepat sasaran dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa, namun jika alat digunakan tanpa bimbingan belum tentu memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya pola asuh dan perilaku anak-anak. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Gadget ini

menawarkan akses cepat ke berbagai aplikasi dan informasi, yang dapat memengaruhi cara anak-anak belajar, berinteraksi, dan berkembang.

Namun, pertumbuhan pesat dalam penggunaan gadget di kalangan anak-anak juga menimbulkan berbagai kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perilaku mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Misalnya, penelitian oleh Subrahmanyam et al. (2001) menunjukkan bahwa interaksi yang berlebihan dengan media digital dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak, sementara studi oleh Christakis (2004) menyoroti hubungan antara penggunaan media dan penurunan kualitas tidur anak. Di era globalisasi yang semakin maju ini, hampir semua orang dengan berbagai macam rentang usia dan latar belakang bisa menggunakan internet dan mengakses berbagai macam situs, aplikasi, serta platform online. Salah satu aspek yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari adalah penggunaan gadget. Banyak orang tua saat ini menggunakan ponsel atau gadget untuk menenangkan anak-anak mereka yang masih di bawah umur. Namun, tanpa disadari, cara ini dapat memiliki dampak buruk jangka panjang. Memberikan gadget kepada anak-anak bisa membuat mereka terpapar pada perilaku buruk yang mereka pelajari dari media sosial. Media sosial tidak selalu aman bagi anak-anak yang belum mahir menggunakannya, dan tanpa pengawasan orang tua, anak-anak dapat meniru perilaku yang tidak pantas, terutama yang berkaitan dengan hal-hal sensitif.

Dalam era digital saat ini, gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Gadget menawarkan berbagai kemudahan dan akses instan ke informasi, hiburan, serta aplikasi edukatif. Transformasi teknologi ini membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada perkembangan perilaku anak-anak.

Anak-anak yang tumbuh dalam

lingkungan yang dikelilingi oleh gadget berisiko mengalami perubahan dalam perilaku sosial, emosional, dan akademik mereka. Gadget dapat mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan orang lain, pola konsentrasi mereka dalam kegiatan belajar, serta cara mereka mengelola emosi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan penurunan kualitas interaksi sosial, meningkatkan risiko isolasi sosial, serta mengganggu prestasi akademik. Anak-anak mungkin menjadi kurang tertarik pada aktivitas fisik atau interaksi langsung dengan teman sebaya, dan lebih bergantung pada gadget untuk hiburan dan informasi.

Oleh karena itu, melalui program KKN ini, mahasiswa berupaya memberikan upaya melalui penyuluhan di Desa Cibogo agar tidak terulang kembali kejadian atau permasalahan yang diatas tersebut dengan pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat. Program kerja yang dilakukan kami ialah Penyuluhan Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak. Dengan adanya program ini semoga menjadi arahan yang tepat untuk Desa Cibogo, diharapkan para orang tua dapat lebih mampu mengontrol dan mengawasi pemberian gadget bagi anak-anak mereka secara lebih efektif.

Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan dari pelaksanaan pengabdian kelompok kami, yaitu sebagai berikut :

- Meningkatkan pengetahuan orang tua terkait pengaruh serta dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget.
- Memberikan pemahaman orang tua mengenai Upaya mengontrol perilaku anak dalam menggunakan gadget.
- Memberikan Rekomendasi untuk Pengelolaan Gadget: Menyusun rekomendasi praktis untuk orang tua mengenai cara yang efektif untuk mengelola penggunaan gadget oleh anak-anak. Tujuan ini termasuk menyediakan panduan tentang cara memanfaatkan gadget secara positif sambil mengurangi potensi dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Manfaat Kegiatan

Dengan terlaksananya program pengabdian yang kami jalankan, maka kami mengharapkan manfaat yang didapat oleh masyarakat, yaitu sebagai berikut :

- Meningkatkan pemahaman masyarakat khususnya orangtua terkait pengaruh serta dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget.
- Memberikan pemahaman masyarakat khususnya orang tua mengenai upaya dalam mengontrol perilaku anak menggunakan gadget.
- Dapat menggunakan Rekomendasi untuk Pengelolaan Gadget: Menyusun rekomendasi praktis untuk orang tua mengenai cara yang efektif untuk mengelola penggunaan gadget oleh anak-anak.



Gambar 1. Pelaksanaan Penyuluhan

2. METODE PELAKSANAAN

KKN di Universitas Muhammadiyah Jakarta Kelompok 24 tahun akademik 2024-2025 dilakukan di Desa Cibogo, Kec. Cisauk, Kab. Tangerang. Metode yang digunakan kelompok kami untuk melaksanakan kegiatan program KKN adalah sebagai berikut:

Penyuluhan Pengaruh Gadget terhadap Perilaku anak biasanya menggunakan beberapa pendekatan yang digunakan untuk memastikan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik serta dapat diimplementasikan oleh para audiens dalam meningkatkan pemahaman serta kemampuan audiens dalam hal ini adalah orangtua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak.

Metode Penyampaian

- 1) Memaparkan Informasi Terkait Gadget. Mahasiswa KKN Tematik 24 yaitu Bahrul Amry menjelaskan materi seputar pengertian, sejarah serta kegunaan gadget.



Gambar 2. Pemaparan materi seputar gadget.

- 2) Memaparkan materi mengenai dampak positif serta dampak negatif penggunaan gadget. Mahasiswa KKN Tematik 24 yaitu Tsabitah Haura Khalisah menjelaskan mengenai dampak positif serta dampak negatif dari penggunaan gadget yang diharapkan berguna bagi para audiens bahwa dalam menggunakan gadget bagi anak itu tidak selalu berdampak positif melainkan terdapat dampak negatif yang dapat ditimbulkan.



Gambar 3. Pemaparan materi terkait dampak positif serta dampak negatif penggunaan gadget.

- 3) Memaparkan materi mengenai pornografi. Mahasiswa KKN Tematik 24 yaitu M Raihan Pasya menjelaskan akibat yang ditimbulkan dengan adanya kemajuan teknologi informasi

dan komunikasi itu mempengaruhi anak-anak yang terpapar video pornografi.



Gambar 4. Pemaparan materi seputar pornografi.

- 4) Memaparkan materi mengenai dampak pornografi. Mahasiswa KKN Tematik 24 yaitu M Daffa menjelaskan seputar dampak negatif menonton video pornografi untuk anak serta menyampaikan hasil survei bahwa akibat yang ditimbulkan bagi anak-anak yang menonton video pornografi ia melakukan hubungan seksual tersebut diluar pernikahan (pranikah).



Gambar 5. Pemaparan materi seputar dampak negatif pornografi.

- 5) Memaparkan materi mengenai upaya yang harus dilakukan para orangtua untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak. Mahasiswa KKN Tematik 24 yaitu Ratu Lingga memaparkan materi berupa upaya yang dapat orangtua lakukan untuk mengontrol penggunaan gadget anaknya. Dalam pemaparan materi ini pun mahasiswa KKN Tematik 24 menyarankan beberapa aplikasi yang dapat orangtua

gunakan untuk diberikan kepada anaknya jika anaknya ingin menonton video serta menyarankan aplikasi yang dapat digunakan untuk memantau atau mengawasi dan menerapkan aturan penggunaan gadget dikeluarga.



Gambar 6. Pemaparan materi upaya orangtua untuk mengontrol penggunaan gadget bagi anak.

Metode Penutup

- Memberikan kesempatan kepada para audiens untuk bertanya.
- Memberikan *Doorprize* terhadap audiens yang bertanya dan menjawab dengan benar.
- Memberikan pesan-pesan untuk tetap waspada terhadap penggunaan gadget.
- Sesi foto bersama dengan audiens.

Pada sesi penutup, kami tim KKN Tematik 24 UMJ melakukan sesi tanya jawab bagi para audiens. Kami tim KKN melaksanakan sesi tanya jawab yang diikuti dengan penuh semangat oleh para audiens dalam sesi ini, partisipasi yang aktif dan antusiasme yang tinggi terlihat jelas, dengan banyak pertanyaan yang diajukan dan diskusi yang mendalam, menunjukkan ketertarikan yang mendalam dari audiens terhadap topik yang dibahas. Selain itu, tidak hanya para audiens yang aktif bertanya, tetapi tim KKN juga turut melemparkan pertanyaan kepada audiens, sehingga terjalin interaksi yang dinamis di mana audiens juga diberikan kesempatan

untuk menjawab dan berbagi pandangan mereka.



Gambar 7. Sesi tanya jawab bersama audiens.

Kami juga memberikan sebuah *doorprize* kepada para audiens sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan antusiasme mereka dalam sesi tanya jawab, baik untuk yang telah mengajukan pertanyaan maupun yang telah memberikan jawaban.



Gambar 8. Pembagian *Doorprize* untuk para audiens.

Pada sesi selanjutnya, tim KKN tidak lupa untuk menyampaikan pesan penting dan mengimbau kepada para audiens agar selalu lebih memperhatikan dan mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak, mengingat bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat sangat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 8. Penyampaian pesan-pesan untuk tetap waspada terhadap penggunaan gadget oleh Akbar Habibi.

Setelah acara penyuluhan mengenai pengaruh gadget terhadap perilaku anak selesai, kami mengajak para audiens untuk berfoto bersama sebagai kenang-kenangan dari momen berharga ini, sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan komitmen mereka dalam meningkatkan kesadaran mengenai isu penting ini.



Gambar 9. Sesi foto bersama.

3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan melalui Program penyuluhan pengaruh gadget terhadap perilaku pada anak.

Program penyuluhan Pengaruh Gadget terhadap Perilaku Pada Anak dilaksanakan pada hari Kamis 8 Agustus 2024 pukul 14.00-16.00 WIB yang dihadiri

oleh ibu-ibu PKK. Program ini dijalankan dengan memberikan informasi terkait pengaruh gadget pada anak termasuk dampak positif dan negatif, dan rekomendasi upaya bagi orangtua untuk mengontrol penggunaan gadget bagi anak dengan menggunakan aplikasi family link dan youtube kids.

Setelah melakukan penyuluhan ini warga menjadi tau bahwa mengontrol penggunaan gadget pada anak merupakan hal penting yang harus dilakukan agar terhindar dari dampak negatif serta dapat lebih memanfaatkan dampak positif.

Seluruh rangkaian kegiatan penyuluhan ini berjalan dengan baik dan lancar dari awal hingga akhir karna adanya partisipasi ibu-ibu PKK sebagai audiensnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kesempatan ini, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada LPPM UMJ atas dana yang diberikan sehingga dapat menjalankan program KKN ini dengan baik, Kami menghargai dukungan dari Dr. Ma'mun Murod Al-Barbasy, M.Si., Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan KKN ini. Terima kasih juga kepada Bapak Darto SE., MM, Ketua Pelaksana Kegiatan KKN Universitas Muhammadiyah Jakarta Tahun 2024, serta Bapak Dr. Hadiyan, M.A, dosen pembimbing lapangan, atas bimbingan dan arahan yang sangat berarti. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Abdus Somad, Kepala Desa Cibogo, beserta stafnya, yang telah memberikan kami kesempatan untuk melaksanakan KKN dan memfasilitasi selama program KKN ini berlangsung. Selain itu, terima kasih kepada ibu-ibu PKK Desa Cibogo yang telah berpartisipasi dan sangat antusias dalam kegiatan penyuluhan ini. Terakhir, kami berterima kasih kepada rekan-rekan KKN Tematik Kelompok 24 yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dari awal hingga akhir kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak

- Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faitehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Widiyaningsih, D., Amyati, A., & Warniningsih, W. (2022). Alternatif Pengelolaan Limbah Tepung Tapioka Berbasis Teknologi Bersih Ramah Lingkungan untuk Meningkatkan Nilai Ekonomis Produk di Dermaji. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(1), 150–157. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i1.6994>
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget Pada Anak Melalui Kegiatan Penyuluhan Dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>