

SOSIALISAI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI KEPADA WALI MURID TK LESTARI DESA TANJUNG WADUNG

Agus Rizal*, Eva Susanti, Hasannudin Nursalim Putra, Farichatun Nisa, Ayu Surya Ningsih, Nicolas haffian zulfi, Nabila Iqlima Adam, Nissa Amalia Pratiwi, Madhea Syaharani Putri Prayogi, Riski Alfian

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Darul Ulum Jombang, Indonesia
Jl. Gus Dur No.29A Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61419.

*Email: rizal.agus25@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman orang tua di Desa Tanjung Wadung mengenai dampak negatif penggunaan gadget serta mendorong praktik pengasuhan yang lebih bijak. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dengan metode sosialisasi dan diskusi interaktif, di mana orang tua secara aktif dilibatkan dalam berbagi pengalaman dan mencari solusi bersama. Melalui kegiatan ini, terjadi peningkatan kesadaran dan pemahaman orang tua mengenai pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget pada anak usia dini. Diharapkan kesadaran ini dapat menumbuhkan kebiasaan digital yang lebih sehat di lingkungan keluarga dan masyarakat, serta mengurangi risiko perkembangan yang mungkin timbul akibat paparan layar yang berlebihan.

Kata kunci: Pemberdayaan Masyarakat, Gadget, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam pola asuh dan pendidikan anak usia dini. Penggunaan *gadget*, seperti *smartphone* dan *tablet*, semakin umum di kalangan anak-anak, baik sebagai media hiburan maupun alat bantu pembelajaran. Namun, berbagai pendampingan masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak, seperti gangguan konsentrasi, keterlambatan bicara, penurunan kemampuan sosial, serta risiko kecanduan (Chassiakos et al., 2016). Meskipun *gadget* memiliki manfaat edukatif, pengawasan dari orang tua sangat diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaannya tidak berlebihan dan tetap sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Adapun dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan perkembangan sosial anak, seperti kurangnya ineraksi dengan teman sebaya (Rismala et al., 2021). Anak-anak yang terpapar *gadget* dalam waktu lama cenderung mengalami keterlambatan dalam pengembangan bahasa dan komunikasi (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Paparan layar yang berlebihan dapat mengganggu pola tidur anak, yang berdampak juga pada kesehatan fisik dan mental mereka (Wati, 2021). Dan dampak negative lainnya yakni peningkatan risiko agresif dan penurunan kreativitas anak (Yumarni, 2022).

Beberapa dari proses pendampingan Masyarakat yang dibutuhkan saat ini diantaranya untuk peningkatan kesadaran dan pemahaman wali murid di TK Lestari Desa Tanjung Wadung mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sosialisasi yang dilakukan diharapkan dapat membekali orang tua dengan wawasan yang lebih baik tentang cara mengelola penggunaan *gadget* di rumah, sehingga anak-anak dapat tumbuh dengan pola perkembangan yang optimal. Disini orang tua perlu mengawasi penggunaan *gadget* agar anak tidak terjebak dalam kecanduan yang dapat mengganggu perkembangan mereka (Rismala et al., 2021). Dengan adanya intervensi edukasi ini, para wali murid diharapkan mampu menerapkan strategi pengasuhan yang lebih bijaksana dan berbasis pengetahuan dalam menghadapi tantangan era digital. Penting bagi orang tua untuk memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* agar anak dapat berinteraksi

secara sosial.

Fenomena besarnya penggunaan *gadget* di kalangan murid TK Lestari Desa Tanjung Wadung menjadi perhatian utama dalam proses pendampingan maupun penyuluhan bagi masyarakat tersebut. Berdasarkan observasi awal dan laporan dari para guru, banyak anak di TK Lestari yang telah terbiasa menggunakan *gadget* sejak usia dini, bahkan dalam durasi yang cukup panjang setiap harinya. Beberapa anak cenderung lebih tertarik pada layar daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau mengikuti kegiatan belajar secara aktif. Selain itu, laporan dari wali murid menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* tidak hanya di rumah, tetapi juga dalam berbagai aktivitas harian mereka, termasuk saat makan dan sebelum tidur. Hal ini mengindikasikan perlunya intervensi edukasi bagi orang tua agar dapat lebih bijak dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka.

Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman wali murid di TK Lestari Desa Tanjung Wadung mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dalam konteks ini Sosialisasi adalah sebuah proses penyampaian ide yang membantu masyarakat untuk belajar dan menyesuaikan diri terkait bagaimana beradaptasi dan berpikir, agar dapat berperan aktif dalam lingkup masyarakat (Ilmiyah et al., 2022). Sosialisasi yang dilakukan diharapkan dapat membekali orang tua dengan wawasan yang lebih baik tentang cara mengelola penggunaan *gadget* di rumah, sehingga anak-anak dapat tumbuh dengan pola perkembangan yang optimal. Dengan adanya intervensi edukasi ini, para wali murid diharapkan mampu menerapkan strategi pengasuhan yang lebih bijaksana dan berbasis pengetahuan dalam menghadapi tantangan era digital.

Pentingnya mensosialisasikan dampak negatif penggunaan *gadget* ini terletak pada fakta bahwa banyak wali murid yang masih belum sepenuhnya memahami bahaya dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Beberapa studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Tulviste & Tulviste, 2023), menegaskan bahwa paparan layar yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak. Selain itu, adanya korelasi antara durasi penggunaan *gadget* yang tinggi dengan peningkatan risiko gangguan perilaku pada anak usia dini (Fitriana et al., 2021). Meskipun proses pendampingan masyarakat terkait dampak *gadget* pada anak telah banyak dilakukan, kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas sosialisasi bagi wali murid dalam mengatasi permasalahan ini masih terbatas. Oleh karena itu, salah satu pendampingan masyarakat dengan mengadakan sosialisasi penyalagunaan *gadget* tersebut untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menyelidiki bagaimana sosialisasi dapat meningkatkan kesadaran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Data dikumpulkan melalui proses dengan pertemuan dengan *stakeholder* dengan *focus group discussion* dengan salah satu para pendampingan siswa (orang tua) termasuk pihak karang taruna tersebut guna memahami perubahan perspektif dan pola pengasuhan mereka setelah mendapatkan informasi mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*. Dengan demikian diyakini sosialisasi ini dapat meningkatkan pemahaman wali murid terhadap risiko penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol serta mendorong mereka untuk mengadopsi pola asuh yang lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi bagi anak-anak mereka (Samho, 2024).

Gadget, yaitu perangkat elektronik seperti ponsel pintar dan tablet yang sering digunakan anak-anak untuk bermain atau belajar (Anggraeni, 2019). Adapun sifat sosialisasi, yaitu mengedukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman wali murid mengenai isu tertentu, dalam hal ini dampak *gadget* pada anak usia dini terkhusus pada anak-anak berusia 0–6 tahun yang berada dalam tahap perkembangan awal dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan serta pola asuh orang tua. Dengan ini, pemberian sosialisasi diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan parenting dalam memahami serta mengatasi tantangan penggunaan teknologi di kalangan anak usia dini.

METODE

Dalam kegiatan pengabdian ini, digunakan metode *Participatory Action Research* (PAR)(Luma, 2014) untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi yang tepat. Pendekatan ini diawali dengan proses identifikasi permasalahan yang ada di TK Lestari, Desa Tanjung Wadung, yaitu tingginya intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang berdampak pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini ditujukan kepada wali murid agar mereka memahami dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan serta menemukan strategi yang lebih bijaksana dalam mengelola penggunaannya.

Tahapan *Participatory Action Research* (PAR) dalam sosialisasi ini dimulai dengan proses identifikasi masalah dan perencanaan awal. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan pendekatan awal kepada komunitas sekolah, termasuk wali murid dan pihak sekolah, guna membangun hubungan baik serta menjelaskan tujuan dan manfaat kegiatan sosialisasi. Langkah selanjutnya adalah pengumpulan data awal yang dilakukan melalui survei serta diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion* - FGD) (Susanto et al., 2024) dengan wali murid. Data yang diperoleh digunakan untuk memahami pola penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka, dampak yang ditimbulkan, serta faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut. Dari hasil pengumpulan data, dilakukan identifikasi masalah utama secara bersama-sama dengan wali murid dan pihak sekolah. Identifikasi ini bertujuan untuk memahami akar permasalahan dari sudut pandang orang tua dan guru agar solusi yang diberikan dapat lebih tepat sasaran. Setelah masalah utama teridentifikasi, dilakukan perencanaan tindakan yang melibatkan wali murid secara aktif. Rencana ini mencakup penyelenggaraan kegiatan edukasi, pelatihan pola pengasuhan yang lebih sehat tanpa ketergantungan pada *gadget*, serta penyusunan strategi alternatif guna mendukung perkembangan anak secara optimal.

Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan mengadakan sesi edukasi bagi wali murid mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan. Materi edukasi mencakup berbagai aspek, seperti keterlambatan perkembangan bahasa, gangguan sosial-emosional, serta gangguan tidur akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Proses sosialisasi ini dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok, sehingga wali murid dapat memahami permasalahan secara lebih mendalam serta berbagi pengalaman dan strategi dalam mengatasi ketergantungan anak terhadap *gadget*.

Tahapan terakhir dalam metode PAR ini adalah evaluasi terhadap hasil implementasi. Setelah beberapa waktu, dilakukan refleksi bersama dengan wali murid untuk menilai efektivitas sosialisasi, hambatan yang dihadapi selama penerapan strategi yang telah diajarkan, serta dampak dari perubahan pola penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan sosialisasi tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga menghasilkan perubahan nyata dalam pola asuh dan kebiasaan penggunaan teknologi di lingkungan keluarga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini kepada wali murid TK Lestari Desa Tanjung Wadung dilaksanakan dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Sosialisasi ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap refleksi.

Pada tahap perencanaan yang bisa dilihat pada gambar 1 tersebut, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan pemerintah desa untuk memperoleh izin serta menjadwalkan kegiatan sosialisasi. Selain itu, dilakukan persiapan materi yang mencakup dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak usia dini, tips mengelola penggunaan *gadget*, serta alternatif kegiatan yang dapat dilakukan bersama anak sebagai pengganti penggunaan *gadget* berlebihan.



Gambar 1. Koordinasi perencanaan kegiatan

Tahap pelaksanaan melibatkan penyampaian materi kepada wali murid melalui presentasi interaktif. Materi yang disampaikan mencakup berbagai aspek, seperti dampak psikologis, sosial, dan kesehatan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini. Selama sesi sosialisasi, wali murid diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman mengenai kebiasaan anak mereka dalam menggunakan *gadget*. Selain itu, dilakukan pengenalan aktivitas alternatif yang dapat dilakukan bersama anak, seperti bermain permainan edukatif, membaca buku cerita, dan melakukan aktivitas fisik di luar ruangan. Adapun tahapan kegiatan interaktif bisa dilihat di bagian gambar 2 sebagaimana berikut.



Gambar 2. Kegiatan interaktif saat sosialisasi

Pada tahap refleksi, dilakukan evaluasi terhadap efektivitas kegiatan sosialisasi dengan mengumpulkan umpan balik dari wali murid. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa mendapatkan wawasan baru mengenai pentingnya mengatur waktu penggunaan *gadget* bagi anak-anak mereka. Sebagian besar wali murid menyatakan kesadaran mereka meningkat mengenai bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan serta pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak dalam penggunaan teknologi.

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini telah menjadi isu yang semakin diperhatikan di era digital. Pendampingan masyarakat menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak. (Anam & Sanjayawati, 2024) mengungkapkan bahwa kecanduan *gadget* pada anak dapat memicu gangguan psikologis serta memengaruhi sikap dan perilaku mereka. Oleh karena itu, mereka menyoroti pentingnya memberikan sosialisasi kepada wali murid agar lebih sadar akan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Selain itu, pelaksanaan pendampingan masyarakat yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2021) menunjukkan bahwa banyak orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai cara praktis untuk

menenangkan anak atau mengalihkan perhatian mereka. Kebiasaan ini dapat menyebabkan ketergantungan anak pada *gadget*, yang berakibat pada berkurangnya interaksi sosial serta keterampilan komunikasi mereka. Dalam hal ini, sosialisasi kepada wali murid di TK Lestari Desa Tanjung Wadung memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman tentang penggunaan *gadget* yang lebih bijak dan aman bagi anak-anak.

Dari kedua kajian dalam layanan pendampingan masyarakat tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun *gadget* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi yang efektif bagi orang tua agar mereka dapat memahami dampak penggunaan *gadget* dan menerapkan pengawasan yang tepat, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang lebih sehat dan mendukung.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, wali murid diberikan pemahaman mengenai strategi efektif dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Salah satu strategi yang ditekankan adalah penerapan aturan penggunaan *gadget* dengan metode 3M (Membatasi waktu penggunaan, Mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, dan Mengalihkan perhatian anak dengan aktivitas lain) (Adinda et al., 2021). Strategi ini diyakini dapat membantu orang tua dalam mengontrol kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* tanpa harus melarang sepenuhnya.

Selain itu, dalam sesi diskusi ditemukan bahwa beberapa orang tua telah menerapkan metode alternatif seperti membatasi akses internet pada *gadget* anak, namun masih mengalami kesulitan dalam mengalihkan perhatian anak ke aktivitas lain. Oleh karena itu, dalam kegiatan ini diberikan rekomendasi aktivitas alternatif yang dapat dilakukan bersama anak, seperti bermain permainan tradisional, mendongeng, serta melibatkan anak dalam kegiatan rumah tangga yang sederhana dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kesadaran wali murid mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik, diharapkan para orang tua dapat lebih bijak dalam mengatur penggunaan *gadget* serta menerapkan pola asuh yang lebih seimbang dalam mendukung perkembangan anak mereka. Adapun pelaksanaan secara baik dalam pengabdian bagi masyarakat melalui kegiatan ini, terjadi peningkatan kesadaran dan pemahaman orang tua mengenai pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Diharapkan kesadaran ini dapat menumbuhkan kebiasaan digital yang lebih sehat di lingkungan keluarga dan masyarakat, serta mengurangi risiko perkembangan yang mungkin timbul akibat paparan layar yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan ., *Proceedings*, Vol: 1 No:(November), 1–17.
- Anam, M. M., & Sanjayawati, H. A. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini Pada Wali Murid Siswa Siswi Tk 01 Panji Lor*. 107–111.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Chassiakos, Y. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>

- Hidayat, A., & Maesyarah, S. S. (2022). Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Ilmiyah, F., W, S. N. A., N, I. A. Q., & Zunaidi, A. (2022). Sosialisasi Penanggulangan Tingginya Angka Pernikahan Dini di Desa Tambakrejo-Wonotirto-Blitar. *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 29–33. <https://doi.org/10.34148/komatika.v2i2.508>
- Lestari, A. D., Yasmin, A., Shahwalan, A. P., Primansyah, A. M., Yulianto, D. I., Syafiq, F. I., Triani, G., Shahne, I. P., Syaugi, M., Maulana, R., & Oktavia, P. (2021). Sosialisasi Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dibawah Umur. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2(1), 87–89.
- Luma, M. S. (2014). Penerapan Konseling Kelompok Kognitif Perilaku Untuk Mengurangi Perilaku Merokok Siswa Kelas Xi Sma Muhammadiyah 9 Surabaya Application of Cognitive Behavior Counselling Group To Reduce Smoking Class Xisma Muhammadiyah 9 Surabaya. *Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Samho, B. (2024). Pola pengasuhan yang relevan untuk pengembangan karakter anak pada era teknologi digital dan globalisasi. *Academy of Education Journal*, 15(1), 860–873. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2322>
- Susanto, P. C., Yuntina, L., Saribanon, E., & Soehaditama, J. P. (2024). Qualitative Method Concepts: Literature Review, Focus Group Discussion, Ethnography and Grounded Theory. *Siber Journal of Advanced Multidisciplinary*, 2(2), 262–275.
- Tulviste, T., & Tulviste, J. (2023). *Weekend screen use of parents and children associates with child language skills*.
- Wati, D. R. (2021). *Gadget* dan Pengaruhnya Pada Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia Dini: Literature Review *Gadgets and Their Effect On Speech Delay In Early Children: Literature Review. Jurnal Kesehatan Tujuh Belas (Jurkes 17)*, 2(2), 228–233.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>