

Sosialisasi Penggunaan Gadget terhadap Anak-Anak Usia Dini di Panti Asuhan Pelita Harapan

¹⁾Agus Tina *, ²⁾Rahmat Alamsyah Harahap *, ³⁾Ninta Katharina, ⁴⁾Lidya Natalia Pasaribu, ⁵⁾Kristi Endah Dilosa Ginting, ⁶⁾Afriza Amir

^{2,4,5,6)} Prorgram Studi Manajemen Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia

^{1,3)} Prorgram Studi Akutansi, Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia

Email Corresponding: agustina@unprimdn.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Sosialisasi Gadget Diskusi Strategi Informasi	Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan masyarakat guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, bisnis, menambah wawasan, pengetahuan, dan pendidikan. Disisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Sehingga banyak dampak buruk atau negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget terutama bagi anak-anak usia dini. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) memberikan informasi tentang perkembangan teknologi dan pemahaman dari dampak penggunaan gadget, 2) memberikan informasi tentang pencegahan agar anak-anak pada usia dini tidak menjadi ketergantungan pada gadget. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Panti Asuhan Pelita Harapan, Jalan Cangkir No.21a, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan. Metodologi dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, dialog, diskusi dan permainan. Hasil dalam diskusi dengan Panti Asuhan Pelita Harapan terdiri dari: 1) dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak-anak usia dini, 2) cara mencegah anak-anak usia dini mengalami kecanduan pada gadget, 3) cara menghadapi anak-anak usia dini yang sudah kecanduan gadget.
Keywords: Socialization Gadget Discussion Strategy Information	ABSTRACT Gadgets are very important for human life to communicate, increase relationships, business, add insight, knowledge, and education. On the other side, the opposite occurs due to the negligence of the wearer or the inaccuracy in utilizing the actual function. So many bad or negative effects that arise in the use of gadgets, especially for early children. The purpose of community service is: 1) providing information about technological developments and understanding of the impact of using gadgets, 2) providing information about prevention so that children do not become dependent on gadgets. This community service activity was held in Pelita Harapan Orphanage, Cangkir street number 21a, Sei Putih Tengah, Medan Petisah Subdistrict, Medan. The main methodology in this research is to use the method of socialization approach that is lecture, dialogue, discussion and games. The results in discussions with Pelita Harapan Orphanage consisted of: 1) the adverse effects of using gadgets on early children, 2) how to prevent early children from becoming addicted to gadgets, 3) how to deal with early children who were addicted to gadgets.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang semakin menyebar dengan cepat, tidak dapat dihindari oleh siapapun. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin marak meluncurkan produk, menjadikan masyarakat mau tidak mau harus dapat mengikutinya. Globalisasi memudahkan menyebarnya ilmu pengetahuan dan teknologi dalam segala bidang kehidupan. Pesatnya kemajuan teknologi pada dewasa ini, mengakibatkan kebutuhan insan semakin bertambah. Saat ini ada keterkaitan antara kemajuan teknologi dan bertambahnya kebutuhan insan, yaitu kebutuhan manusia agar lebih mudah untuk diselesaikan. Jadi secara pribadi juga secara tidak langsung manfaat dari berkembangnya teknologi ialah membantu insan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

2078

Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan masyarakat guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, bisnis, menambah wawasan, pengetahuan, dan pendidikan. Gadget sebagai kemajuan teknologi yang telah diciptakan membuat perubahan besar dalam kehidupan masyarakat dari kalangan anak-anak usia dini hingga orang dewasa di berbagai bidang pemanfaatannya baik itu sekedar berkomunikasi ataupun mencari informasi dan pendukung pekerjaan kesehariannya bahkan untuk dijadikan hiburan. Disisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Sehingga banyak dampak buruk atau negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget terutama bagi anak-anak usia dini.

Berdasar sumber data situs portal kumparan.com (Margaret Aliyatul Maimunah ,2020) saat ini, penggunaan gadget pada anak-anak usia dini sudah sangat mudah ditemui. Berdasarkan data yang diperoleh, anak-anak usia dini menghabiskan hampir 7 jam dalam sehari menggunakan gadget. Hasil survei memperlihatkan bahwa sebagian besar anak-anak usia dini diizinkan menggunakan gadget selain untuk belajar, jumlahnya mencapai 79%. Selain penggunaan gadget untuk belajar online, survei itu juga memperlihatkan persentase kepemilikan gawai oleh anak-anak usia dini. Ada sekitar 71,3 persen anak-anak usia dini yang telah memiliki gadget sendiri, dengan rincian 17,1 persen menyatakan gadget masih berada di bawah kepemilikan penuh orang tua dan 11,6 persen menunjukkan kepemilikan bersama gadget antara orang tua dan anak.

Oleh karena itu, sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kali ini dikhususkan kepada anak-anak usia dini yang tinggal di Panti Asuhan Pelita Harapan, Jalan Cangkir No.21a, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) memberikan informasi tentang perkembangan teknologi dan pemahaman dari dampak penggunaan gadget, 2) memberikan informasi tentang pencegahan agar anak-anak usia dini tidak menjadi ketergantungan pada gadget.

II. MASALAH

Minimnya pengetahuan pada bidang teknologi karena terbatasnya penggunaan media komunikasi di Panti Asuhan Pelita Harapan membuat kami tertarik untuk memberikan mengenai dampak positif dan negative penggunaan gadget pada lingkungan panti asuhan. Adapun tujuan pengabdian pada masyarakat ini tak hanya sebagai sosialisasi ilmu yang berbau digital saja ke panti asuhan, namun PKM ini bertujuan menjadi pedoman bagi anak-anak pada Panti asuhan Pelita Harapan Kota Medan. Panti asuhan Pelita Harapan, Jalan Cangkir No.21a, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan tersebut belum paham dan mengetahui akan bahaya penggunaan gadget. Harapannya anak-anak panti asuhan bisa memanfaatkan ilmu yg sudah dipelajari untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

III. METODE

Metode dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah berupa sosialisasi dan diskusi antara dosen UNPRI, Pengurus dan anak-anak Panti Asuhan Pelita . Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Panti Asuhan Pelita Harapan, Jalan Cangkir No.21a, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan.. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah pengurus dan anak-anak usia dini di Panti Asuhan Pelita Harapan, Jalan Cangkir No.21a, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan. Sejumlah 25 anak-anak

panti asuhan dengan usia 7 bulan – 14 tahun didampingi oleh 5 pengurus telah mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu ceramah, diskusi, dialog, serta pemecahan masalah. Pembahasan dalam diskusi terdiri dari : 1) dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak-anak usia dini, 2) cara mencegah anak-anak usia dini mengalami kecanduan pada gadget, 3) cara menghadapi anak-anak usia dini yang sudah kecanduan gadget.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak-anak ini ditanggapi secara positif dan antusias oleh para pengurus dan anak-anak di Panti Asuhan Pelita Harapan, Jalan Cangkir No.21a, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan yang menjadi peserta program pengabdian kepada masyarakat ini. Hal ini terbukti dengan adanya pertanyaan dan berkembang menjadi diskusi sesuai tim PKM menyampaikan materi, disamping itu keseriusan para peserta dalam memahami perkembangan gadget dari dampak positif yang didapat untuk anak-anak usia dini dan mengetahui ciri-ciri dan cara mengatasi anak-anak usia dini yang kecanduan gadget.

Berikut beberapa pertanyaan yang disampaikan peserta baik pengurus maupun anak, beserta jawaban dari pemberi materi adalah :

- a. Apa yang harus dilakukan pada anak jika menangis minta gadget?

Jawaban tim PKM: Balik pertanyaan ke peserta, ini anak nangis apa karena melihat temannya menggunakan gadget? Dari sini menjadi diskusi, anak sebaiknya diajak atau alihkan ke sesuatu yang bisa melupakan gadget seperti ajak keluar atau ajak main lainnya.

- b. Bagaimana jika anak kelamaan main Handphone?

Jawaban tim PKM: Memang sebetulnya kalau anak lagi main gadget jangan tiba-tiba diambil, jadi sebelum kita kasih gadget kita sampaikan dulu aturannya misal 10 menit lagi harus sudah selesai bermain gadget atau diberi sanksi jika anak melanggar aturan. Dan beri penjelasan dengan mengajak berdiskusi baik-baik.

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema “Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak-anak” adalah untuk menyebarluaskan informasi pada masyarakat mengenai tanggung jawab dalam upaya pencegahan anak kecanduan gadget yang didominasi oleh permainan game dan aplikasi youtube. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, peserta sosialisasi telah merasakan manfaatnya, yakni memiliki tambahan pengetahuan dan pemahaman terkait penggunaan gadget terhadap anak-anaknya.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PKM dengan tema ” Sosialisasi Penggunaan Gadget Terhadap Anak-Anak Usia Dini Di Panti Asuhan Pelita Harapan, Jalan Cangkir No.21a, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Panti Asuhan Pelita Harapan masih banyak yang belum mengetahui mengenai bahaya penggunaan gadget. Pengurus di Panti Asuhan Pelita Harapan memiliki tambahan pengetahuan dan pemahaman terkait penggunaan gadget terhadap anak-anak asuhnya. Pengurus dan anak-anak menjadi mengetahui dalam menyikapi kecanduan dan cara mengatasinya. Para peserta cukup bersemangat mengikuti kegiatan PKM karena tema yang disajikan aktual, sehingga dengan antusiasme tersebut materi-materi kegiatan dapat dengan mudah tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Margaret, AM. (2020). *Survei KPAI: 79% Anak Pakai Gadget Selain untuk Belajar Selama Pandemi Corona*. 22 Juli 2020. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai-79-anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur>.