

PERLINDUNGAN ANAK DARI DAMPAK GADGET / GAWAI

Zulfitri Yani¹, Nurmaliana Pohan², Juna Eska³

^{1,2,3}Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

JL. Raya Lubuk Begalung Padang - Sumatera Barat, Indonesia

e-mail: ¹zulfitriyani@upiyptk.ac.id, ²nurpohan611@upiyptk.ac.id, ³dosen.junaeska@gmail.com

Abstrak

Pada era digital seperti ini Gadget merupakan benda yang sudah tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari manusia. Penggunaan gadget tidak hanya pada orang dewasa atau yang berusia lebih dari 15 tahun. Gadget saat ini juga sudah digunakan oleh orang yang berusia kurang dari 15 tahun, atau yang biasa disebut dengan anak-anak. Anak-anak biasanya tidak dapat mengontrol waktu penggunaan gadget. Ada beberapa dampak yang akan ditimbulkan jika menggunakan gadget tidak sesuai dengan waktunya. Penggunaan gadget berlebihan pada anak dapat berakibat buruk pada kondisi anak, baik secara fisik maupun non fisik. Kondisi anak seperti ini tentunya dapat menghambat perkembangan anak menjadi generasi emas yang unggul pada 1020 tahun mendatang. Maka dari itu, perlu memberikan sosialisasi kepada anak-anak mengenai apa saja dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget yang tidak sesuai, serta memberikan pengertian dan pemahaman kepada anak-anak termasuk anak usia dini untuk mencegah hal yang lebih buruk yang kemungkinan akan terjadi akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan di masa yang akan datang. Hasil yang diharapkan dari kegiatan sosialisasi ini nantinya dapat mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak maupun anak usia dini, karena sadar akan dampak buruk dari penggunaan gadget. Sehingga harapan mereka akan menjadi generasi emas yang lebih baik pada 10-20 tahun mendatang dapat terwujud

Kata kunci: Gadget, Sosialisasi, Perlindungan, Anak-anak

1. PENDAHULUAN

Setiap Perguruan Tinggi, harus mampu menghadapi tantangan kemajuan teknologi, pada era globalisasi ini. Setiap Dosen harus melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu : Pendidikan, Pengajaran dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Oleh karena itu, setiap Dosen Perguruan Tinggi juga harus melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, di luar kegiatan pendidikan dan pengajaran di ruang kuliah. Ini merupakan salah satu kegiatan untuk menjembatani dunia pendidikan di ruang kuliah dengan masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Teknologi yang sedang banyak diminati saat ini menggunakan gadget / gawai. Penggunaannya tidak hanya pada orang dewasa saja, tapi juga pada anak-anak bahkan pada anak usia dini. Penggunaan gawai pada anak-anak maupun anak usia dini di Indonesia memasuki tahap yang mengkhawatirkan. Anak-anak lebih banyak menggunakan gawai untuk bermain yang akhirnya dapat menggantikan teman bermain anak secara nyata, sebanyak 35 dari 38 anak pra sekolah menggunakan gawai untuk bermain serta 58% masuk dalam kategori sering menggunakan. Penggunaan gawai berlebihan pada anak dapat berdampak buruk pada interaksi sosial, baik interaksi secara langsung, ruang dan waktu, digital atau tertutup. Disamping itu secara fisik, posisi dan intensitas

cahaya gawai berpengaruh pada ketajaman penglihatan mata, serta terdapat risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Kondisi ini dapat menghambat upaya pembangunan kesehatan untuk menghasilkan generasi emas yang unggul pada 10-20 tahun mendatang.

Penggunaan gawai pada era digital saat ini merupakan benda yang sudah tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan gawai setiap hari mengalami peningkatan yang cukup pesat. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2020 pengguna gawai di Indonesia mencapai 338,2 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori anak-anak. Gawai digunakan untuk mencari informasi, bermain game, mencari hiburan, mengakses media social, dan lain sebagainya. Anak-anak ketika menggunakan gawai tidak selalu dalam pengawasan orangtua. Oleh karena itu perlu memberikan perlindungan terhadap anak untuk meminimalisir dampak buruk dari penggunaan gawai ini. Pemerintah telah mengatur dalam UU untuk melindungi masa depan anak diperlukan peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gawai oleh anak. Sesuai dengan UU No. 23 Tahun 2002 sebagaimana yang telah diubah dengan UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, salah bentuknya adalah hak untuk memperoleh pengetahuan positif dalam kondisi pesatnya perkembangan bidang teknologi informasi.

Ada beberapa faktor penyebab anak kecanduan gawai, yaitu :

1. Faktor Pengasuhan yang Kurang Tepat

Beberapa problema orangtua yang menyebabkan anak kecanduan gawai, yaitu :

- a. Kesibukan
- b. Kurangnya Ilmu
- c. Teladan yang Salah

2. Faktor Neurosains

Penggunaan gawai yang terlalu sering dapat mempengaruhi dopamine dalam otak sehingga menimbulkan kecanduan untuk terus menerus menggunakan gawai. Faktor ini lah yang menyebabkan anak mengalami kondisikecanduan gawai. Selain dopamine, kendali diri yang lemah dari anak juga mudah mengalami kecanduan gawai.

3. Faktor Teknologi

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin dirasa bagus bahkan memudahkan pengguna, juga menjadikan anak kecanduan gawai. Apalagi jika pada setiap aplikasi memiliki warna yang cerah, video yang menarik, teknologi autoplay yang memudahkan pengguna, serta adanya notifikasi, semakin menjadikan anak kecanduan terhadap gawai.

4. Faktor Lingkungan

Lingkungan di sekitar anak yang memang selalu diselimuti pengguna gawai yang akan menstimulus anak untuk penasaran dengan apa yang mereka lihat.

Sedangkan dampak anak kecanduan gawai, adalah :

1. Dampak Positif

- a. Mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya
- b. Mengolah strategi dalam permainan
- c. Membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik

2. Dampak Negatif

- a. Anak akan mengalami gangguan kesehatan
- b. Anak akan kecanduan akut
- c. Anak akan terpapar paparan negative seperti pornografi dan kekerasan

2. METODE PENGABDIAN

Agar anak tidak kecanduan gawai, maka perlu adanya upaya pencegahan terhadap kecanduan gawai ini. Upaya pencegahan dilakukan dari beberapa pihak, yaitu dengan meningkatkan peran keluarga, meningkatkan pengetahuan tokoh masyarakat tentang penggunaan gawai yang aman. Semua upaya ini dibingkai dalam sebuah kebijakan yang bertujuan melindungi anak usia dini dari bahaya gawai. Apalagi jika gawai tersebut terhubung langsung dengan jaringan internet. Maka perlu adanya untuk selalu mengawasi anak dan membatasi waktu penggunaan ketika menggunakan gawai. Ketika anak menggunakan gawai, hendaknya orangtua turut menemani atau mengawasi anak, orangtua juga dapat memblokir atau memfilter aplikasi-aplikasi yang dirasa berbau negative. Orangtua jangan lagi beranggapan bahwa gawai adalah teman yang baik untuk anak, sehingga peran orangtua dapat digantikan oleh gawai.

Metode pengabdian yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini, yang dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, yaitu :

1. Ke Lapangan

Dalam hal ini tim pengabdian melakukan survey langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data secara langsung dengan cara menyajikan pertanyaan-pertanyaan dan mengumpulkan data-data yang telah didapatkan.

2. Ke Perpustakaan

Pengumpulan data juga dilakukan dengan membaca buku-buku literatur, buku-buku yang berkaitan dengan pengabdian ini, kliping majalah, dan artikel-artikel yang berasal dari internet.

Setelah data dikumpulkan, maka data perlu diolah dan dicari solusi penyelesaian masalahnya, kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk sosialisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberi perubahan bagi anak-anak baik jangka pendek maupun jangka panjang. Kegiatan dilakukan bagi anak-anak di lingkungan Mesjid Nur Jannah Kel. Pegambiran Kota Padang Prov. Sumatera Barat, dengan rincian kegiatan :

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Jam	Materi	Pemateri	
08:00-08:30	Pembukaan Kegiatan Pengabdian	Nurmaliana Pohan	
08:30-09:30	Penyampaian Materi : Dampak Positif Penggunaan Gawai	Zulfitri Yani	
09:30-10:30	Penyampaian Materi : Dampak Negatif Penggunaan Gawai	Juna Eska	
10:30-11:30	Penyampaian Materi : Manfaat Gawai & Manajemen Penggunaan Gawai	Nurmaliana Pohan	
11:30-12:00	Penutupan Kegiatan Pengabdian	Zulfitri Yani	
Lokasi	Waktu	Jenis kegiatan	Keberhasilan(%)
Desa A	7 Hari	Teknologi	76
Kota B	3 Hari	Komputer	83
Desa C	9 Hari	Agrobisnis	88

Kota A	5 Hari	Teknobisnis	79
--------	--------	-------------	----

Dalam kegiatan ini, anak-anak diberikan pelatihan dan sosialisasi tentang pendayagunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan ini juga dilakukan secara langsung (praktik dan tanya jawab). Kegiatan dilakukan diawali dengan ice breaking, kemudian penyampaian materi dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Pada penyampaian materi, selain memberikan materi dalam bentuk ceramah, juga memberikan materi dalam bentuk video animasi. Antusias anak-anak dalam mendengarkan materi sangat baik. Kegiatan ini juga dibantu oleh beberapa orang remaja masjid.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, anak-anak diberitahu bagaimana mendayagunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga gadget tidak lagi hanya dipergunakan untuk hal yang biasa anak-anak gunakan, seperti nge-game. Sehingga membuat anak-anak lebih termotivasi dalam penggunaan gadget yang efektif dan efisien dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak juga sadar akan bahaya yang diakibatkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

4. SIMPULAN

Perkembangan teknologi semakin hari akan semakin canggih. Teknologi akan memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Karena teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan sehari-hari. Peran orangtua sangat diharapkan dalam mengawasi anak ketika menggunakan gawai. Sebaiknya para orangtua meluangkan waktu untuk tetap bersama anak ketika anak menggunakan gawai. Karena hal itu dapat melindungi masa depan anak dalam penggunaan gawai saat ini.

Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Anak-anak dapat memahami bahwa gadget memang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Tapi ada tempat dan waktu penggunaannya.

Anak-anak sadar akan dampak negative atau bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dan jika tidak pada tempat dan waktunya.

5.SARAN

Diharapkan kepada ibu-ibu agar dapat mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan gadget serta ibu-ibu juga dapat mengatur waktu dalam menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Bros, R. A. (2022). *Pengaruh Gadget Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Retrieved November 1, 2022, from awalbros.com: <https://awalbros.com/anak/pengaruh-gadget-bagi-tumbuh-kembang-anak/>
- Chrysan, E. M., Rohi, Y. M., & Apituley, D. S. (2020). Penerapan Sanksi Tindakan Anak yang Melakukan Bullying dalam Perspektif Sistem Peradilan Pidana Anak. *Jurnal Hukum Magnum Opus* , 162-172.
- Fitriyani. (2022). *Penelitian : Ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak di bawah Usia 12 Tahun*. Retrieved November 1, 2022, from theAsianparent: <https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>
- Hatta, M. (2017). Tindakan Perundungan (Bullyinng) dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Miqot* , 280-301.
- Heryana, A. (2020). *Perlindungan Anak Usia Dini terhadap Penggunaan Gawai yang Berlebih* : *Policy Brief*. Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Indonesia, K. (2019, Oktober 30). *Bahaya Memakai Gadget Berlebihan* . Retrieved November 1, 2022, from Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=eV6KMODCNao>
- Maroni, Dewi, E., Fathonah, R., Warganegara, D., Ariani, N. D., & Anwar, M. (2020). Pencegahan Penyalahgunaan Gadget dan Perlindungan Anak pada Siswa SMA IT Daarul ‘Ilmi Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang* , 257-265.
- Nandaz, C. (2017, Maret 28). *Efek Gila Sama Gadget - Smartphone (Motion Graphic)*. Retrieved November 1, 2022, from Youtube.com: https://youtu.be/3_0muowriNs
- Neuron. (2019, Januari 20). *Akibat Main Gadget Terlalu Banyak* . Retrieved November 1, 2022, from Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=7ic8nuwC8Tk>
- School, S. P.-I. (2019, November 8). *Kecanduan Main Gadget (Bahaya Gadget)*. Retrieved November 1, 2022, from Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=uod6wmIrwEw>
- Yusoff, M, Rahman, S.,A., Mutalib, S., and Mohammed, A. , 2006, Diagnosing Application Development for Skin Disease Using Backpropagation Neural Network Technique, *Journal of Information Technology*, vol 18, hal 152-159