

**SOSIALISASI EDUKASI BAHAYA GADGET PADA ANAK USIA DINI DALAM  
MEWUJUDKAN PENDIDIKAN DESA YANG BERKUALITAS DI SD NEGRI 01  
KERTASARI RENGASDENGKOK**

Dita Rohmatun Safitri<sup>1</sup>, Nana Rahdiana<sup>2</sup>

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi

[ps20.ditasafitri@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:ps20.ditasafitri@mhs.ubpkarawang.ac.id)<sup>1</sup>, [nana.rahdiana@ubpkarawang.ac.id](mailto:nana.rahdiana@ubpkarawang.ac.id)<sup>2</sup>

**Ringkasan**

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas yang dilakukan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Buana Perjuangan Karawang yang dilaksanakan mulai dari 01 – 31 Juli 2023, bertempat di desa Kertasari kecamatan Rengasdengklok tepatnya di SD Negeri 01 Kertasari. Sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai dampak negative gadget pada anak usia dini guna mewujudkan pendidikan desa yang berkualitas. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan mempermudah segala sesuatunya. Namun, walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan dampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan dampak negative. Contohnya, seperti gadget. Gadget dapat memberikan dampak negativ seperti kecanduan games online yang berdampak buruk bagi kesehatan fisik maupun psikis anak. Bahaya yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget ini menjadi perhatian serius agar segera diatasi guna meminimalisir dampak negative penggunaan gadget pada anak usia dini. Khususnya pada anak-anak di desa Kertasari. Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini yaitu dengan memberikan edukasi dampak negative penggunaan gadget dan pemberian reward yang diberikan untuk mengapresiasi siswa-siswi yang mampu menjawab pertanyaan. Sosialisasi ini dilakukan selama 2 hari di SDN 01 Kertasari dan diikuti oleh guru dan juga 60 siswa kelas 2 dan 3 SD Negeri 01 Kertasari beserta orangtuanya. Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan anak-anak mampu memahami dampak negative penggunaan gadget dan dibuktikan dengan anak-anak yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh para petugas sosialisasi.

**Kata kunci:** gadget dan usia dini

**Pendahuluan**

Abad ke 21 merupakan masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dibidang alat komunikasi. Berawal dari surat dan

telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet, ipad, android dan lain sebagainya atau yang lebih dikenal dengan gadget. Menurut Indrawan (dalam Putri, 2022) Definisi gadget yaitu istilah berbahasa Inggris yang tertuju pada sebuah alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi terbaru melalui fitur-fitur yang ada di dalamnya. Mengutip dari Rozalia (dalam Putri, 2022) penggunaan gadget dapat berdampak positif diantaranya adalah imajinasi anak berkembang, mengasah kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, dan dapat melatih kemampuan anak memahami dan memecahkan masalah matematika. Namun terdapat pula dampak negatif apabila penggunaannya terlalu sering menggunakannya dengan durasi yang cukup lama, seperti merusak jaringan syaraf dan otak yang diakibatkan dari radiasi dalam gadget, mata menjadi sakit, terganggunya jam tidur dan jam belajar, serta susah mengontrol emosi (Sanniyah, dalam Putri 2022). Menurut Mohammad Nazir (dalam Vivi, 2022), Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:

**a. 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.

**b. Terganggunya fungsi PFC**

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam 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.

**c. 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.

Selain diatas, Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak lainnya yang diberikan dari

segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

### **1. Dampak positif :**

- a. Menambah Pengetahuan menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.
- b. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- c. Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d. Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (dalam Vivi,2022) ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak- anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

### **2. Dampak Negative :**

- a. 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 kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak  
Gadget memilki 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 gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan

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

d. Dapat Mempengaruhi perilaku Anak

Ratih Ibrahim mengatakan "Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final" (Vivi, 2022). 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.

Solusi Agar Anak Usia Dini Tidak Ketergantungan Dalam Menggunakan Gadget :

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak.

- cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut :

**a. Pilih sesuai usia**

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadgetnya, tapi fungsi orangtua. Peralnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

**b. Batasi waktu**

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

**c. Hindarkan kecanduan**

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak

mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget. Misalnya lupa makan, lupa mandi., lupa tidur. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.

#### **d. Beradaptasi dengan zaman**

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus mengetahui fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Perkembangan teknologi telah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat Indonesia meliputi bidang informasi, komunikasi dan sebagainya. Terutama masyarakat desa kertasari kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang pada umumnya Anak telah diberikan kebebasan oleh orang tua untuk memiliki Gadget. Namun tingkat pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan oleh Gadget masih sangat rendah. Kami sebagai Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Buana Perjuangan Karawang khususnya jurusan Psikologi merasa memiliki tanggung jawab untuk memberikan penerangan dan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan oleh Gadget pada kalangan Anak usia dini. Untuk mencapai maksud di atas, saya dan beberapa anggota lainnya mengadakan program sosialisasi untuk mengedukasi dampak negative kepada para Anak dan masyarakat Kertasari Khususnya di SDN 01 Kertasari mengenai dampak yang ditimbulkan oleh Gadget. Desa Kertasari sendiri merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Rengasdengklok, Kabupaten Karawang. Dengan batas sebelah utara yaitu Kelurahan Dewisari, sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Rengasdengklok Utara dan

Selatan, sebelah timur berbatasan Kelurahan Rengasdengklok Utara, dan sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Sungai Citarum Kabupaten Bekasi. Desa Kertasari memiliki 3 Dusun diantaranya yaitu, Dusun Karajan A, Dusun Karajan B dan Dusun Tegalasem. Yang terdiri dari 6 Rw, dan 15 Rt. Mempunyai Luas Wilayah 340 ha & luas pertanian 214 ha. Jumlah penduduk Desa Kertasari tahun ini yaitu dengan total 10.374 jiwa yang terdiri dari 5.385 laki-laki dan 4.989 perempuan. Dan terdapat 2.919 jumlah kartu keluarga di tahun ini. Di wilayah Desa Kertasari mempunyai 5 Sekolah Dasar yang sudah digabungkan menjadi 3 Sekolah Dasar. Pelaksanaan KKN dilaksanakan di Desa Kertasari, Kecamatan Rengasdengklok, Kabupaten Karawang, mulai dari tanggal 01 Juli 2023 sampai dengan 31 Juli 2023. Dalam rangka Meningkatkan Pendidikan Desa yang berkualitas. KKN yang dilaksanakan bertema "Meningkatkan Pengembangan SDG's Desa" yang bertujuan agar mahasiswa dapat ikut serta dalam melahirkan generasi-generasi muda peneris bangsa yang berkualitas, Dengan demikian program Kuliah Kerja Nyata yang diprogramkan oleh Universitas Buana Perjuangan Karawang dapat terlaksana semaksimal mungkin.

## **Metode**

Lokasi sosialisasi berlangsung yaitu di SD Negeri 01 Kertasari Rengasdengklok, Jalan Batujaya, Desa Kertasari, Rengasdengklok, Karawang, Jawa Barat. Kegiatan ini diikuti oleh Anak-anak kelas 2A dan kelas 2B Dan Orangtua Murid. Sasaran kegiatan sosialisasi ini yaitu Anak-anak usia Dini umur 6-8 Tahun dan Orangtua. Serta tujuan diadakan sosialisasi ini untuk mewujudkan pendidikan desa yang berkualitas dalam pencapaian Sustainable Development Goals (SGDs) yaitu dengan sosialisasi edukasi dampak negative gadget.

Dalam pelaksanaannya juga menggunakan beberapa metode, antara lain :

1. Metode ceramah, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim Pelaksana.
2. Metode Tanya Jawab, yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta sosialisasi terhadap yang telah disampaikan oleh Team Kuliah Kerja Nyata Universitas Buana Perjuangan Karawang.
3. Metode Games, yaitu memberikan games-games ice breaking untuk melatih konsentrasi peserta.
4. Metode Reward, yaitu dengan memberikan Reward kepada peserta yang dapat menjawab pertanyaan dari Pelaksana.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dari kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan oleh Mahasiswa KKN Universitas Buana Perjuangan Karawang di SDN 01 Kertasari meliputi kegiatan- kegiatan merupakan salahsatu cara yang digunakan untuk mencegah dampak negative dari penggunaan gadget pada anak usia dini berjalan dengan lancar. Sosialisasi dampak penggunaan Gadget terhadap anak bagi warga masyarakat khususnya warga desa Kertasari merupakan kegiatan yang memiliki kontribusi yang besar bagi masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan kehati-hatian dalam memfasilitasi anak dengan gadget. Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini anak-anak serta orangtua telah mengetahui dampak negative penggunaan gadget yang berlebihan dibuktikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhasil dijawab oleh peserta sosialisasi yaitu anak-anak dan orangtua murid. Diharapkan dengan diadakannya kegiatan sosialisasi ini orangtua akan lebih mengerti dan memberikan kepeduliannya untuk mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan gadget dan anak-anak dapat lebih bisa menggunakan gadget dengan bijak sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan tercapainya kegiatan sosialisasi ini dapat membantu mewujudkan pendidikan desa yang berkualitas guna tercapainya SDGs desa.

### **Kesimpulan dan Rekomendasi**

1. Anak-anak dengan usia yang masih dini sebaiknya tidak dianjurkan untuk menggunakan Smartphone tanpa pengawasan orangtua dan orangtua tidak boleh terlalu memanjakan anaknya untuk bermain handphone dengan alasan agar anak tidak rewel karena akan mengganggu proses perkembangan anak
2. Anak-anak dianjurkan untuk dapat lebih berbaur dengan lingkungan sosialnya daripada berdiam diri dirumah dan bermain gadget
3. Anak-anak di desa Ketasari kebanyakan mengenal gadget sebatas untuk bermain games dan banyak anak yang masih belum dapat menggunakan gadget dengan bermanfaat lain seperti mencari informasi melalui geogle sehingga perlu menjadi konsen serius untuk dapat mengenalkan bahwa gadget memiliki banyak manfaat selain bermain games.

## Daftar Pustaka

Hidayah, dkk. 2021. Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak. Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat. Universitas KH. A. Wahab Hasbullah: Jombang.

Rahmawati, Putri. 2022. Pengaruh Gadget Dan Dampaknya Pada Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. Tesis. Program Pasca Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah: Magelang.

Yumarni, Vivi. 2022. Pengaruh Gaget Pada Anak Usia Dini. Jurnal Literasiologi. STAI AI Ma’Arif : Jambi.

Mayeti, dkk. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak USIA Dini di Paud dan TK Trauna Islam Pekanbaru. Jurnal Photon. STIKes Al-Insyirah: Pekanbaru.

Yumarni, Vivi. 2022. Pengaruh Gaget Pada Anak Usia Dini. Jurnal Literasiologi. STAI AI Ma’Arif : Jambi.