

SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK YANG MASIH DALAM PENGAWASAN ORANG TUA DI PONDOK BACA ANAK DI KELURAHAN MUARA NIBUNG KECAMATAN PANDAN KABUPATEN TAPANULI TENGAH

Lukman Hakim Hutagalung¹, Rahmadiyah Hanum², Heni Wardina³, Furi Windari⁴, Hendra Sahputra⁵

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Al Washliyah Sibolga ^{1,2,3,4,5}

ABSTRACT

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran dan hiburan, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif yang serius. Dimana tujuan pelaksanaan Pengabdian Kemitraan Masyarakat (PKM) di Pondok Baca Anak Di Kelurahan Muara Nibung Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah dengan tema, Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak yang masih dalam pengawasan Orang Tua . Dimana Kegiatan Sosialisasi ini bertujuan 1.) Meningkatkan Kesadaran Orang Tua dan Anak , dalam membantu orang tua dan anak memahami potensi bahaya dari penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan.2.) Mendorong Penggunaan Gadget yang Bijak Anak-anak akan belajar menggunakan gadget secara seimbang untuk tujuan edukatif, bukan hanya hiburan atau permainan.3.) Mengurangi Risiko Kesehatan dan Perkembangan Dengan sosialisasi, anak dapat menghindari risiko fisik (seperti gangguan mata) dan psikis (seperti kecanduan atau keterlambatan bicara).4.) Membangun Kebiasaan Positif Sejak Dini Anak-anak yang dibiasakan dengan penggunaan gadget yang sehat akan lebih mudah mengatur waktu dan fokus pada aktivitas lain yang bermanfaat.5.) Menekan Akses ke Konten Negatif Edukasi yang baik membantu anak-anak lebih terlindungi dari konten tidak pantas dan cyberbullying. Dimana Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami gangguan kesehatan fisik seperti kerusakan mata dan obesitas, serta gangguan perkembangan psikologis seperti kecanduan, menurunnya kemampuan bersosialisasi, dan keterlambatan bicara. Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia dapat memengaruhi perilaku dan moral anak. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan masyarakat sangat penting dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget secara bijak agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Keywords:

gadget, anak-anak, kecanduan, pengawasan, dampak negatif.

E-mail: -

lukmanhakimhutagalung@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pola pengasuhan dan hiburan anak-anak. Gadget seperti smartphone dan tablet kini menjadi benda yang sangat mudah diakses oleh anak-anak, bahkan sejak usia dini. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat edukatif dan hiburan, namun di sisi lain, penggunaannya yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak.

Menurut Hurlock (2002), masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan sosial. Paparan konten digital yang tidak sesuai usia dapat mengganggu perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Selain itu,

Gunarsa (2010) juga menekankan bahwa anak-anak yang terlalu lama berinteraksi dengan gadget cenderung mengalami keterlambatan bahasa, kesulitan bersosialisasi, dan kurangnya kontrol emosi.

Dari sisi hukum, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk memperoleh perlindungan dari pengaruh buruk media, termasuk penggunaan teknologi informasi yang tidak sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, penting dilakukan sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget agar orang tua dan masyarakat lebih memahami peran mereka dalam mendampingi anak-anak dalam era digital ini.

Dimana terdapat beberapa kasus di Indonesia, Dampak Penggunaan Gadget bagi anak:

1. Kasus di Subang, Jawa Barat – Siswa SMP Meninggal Diduga Akibat Kecanduan Game. Pada Februari 2021, seorang siswa SMP kelas 1 di Subang, Jawa Barat, meninggal dunia setelah mengalami gangguan saraf. Keluarga menyebut bahwa almarhum sering bermain game online siang dan malam hingga tidur larut. Dokter menyatakan bahwa gangguan saraf yang diderita kemungkinan akibat penggunaan gadget yang berlebihan. *Sumber: detiknews*

2. Kasus di Surabaya – Ribuan Anak Dirawat karena Kecanduan Gadget.

Pada Januari hingga Juli 2024, RS Jiwa Menur Surabaya merawat sekitar 3.000 anak dan remaja, mayoritas karena kecanduan gadget. Direktur RSJ Menur, Vitria Dewi, menyatakan bahwa kasus gangguan jiwa pada anak dan remaja terus meningkat, terutama dalam dua tahun terakhir. Rata-rata, ada 50 anak per hari yang dibawa ke RSJ Menur. *Sumber : Metro Tv News*

3. Kasus di Bekasi – Dua Remaja Alami Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Game,

Di Bekasi, dua remaja mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan bermain game di ponsel. Mereka menggunakan ponsel secara berlebihan sejak bangun tidur hingga tidur kembali, yang menyebabkan perubahan perilaku dan gangguan mental. *Sumber: detiknews dan CNN Indonesia*

Berdasarkan beberapa kasus di atas menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak-anak dan remaja dapat menyebabkan dampak serius, termasuk gangguan kesehatan mental dan fisik. Penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk mengawasi anak dalam penggunaan gadget yang baik. Khususnya bagi anak – anak serta Remaja di Kelurahan Muara Nibung Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah agar senantiasa menggunakan gadget / hp android dengan baik dan untuk pembelajaran pendidikan serta selalu dalam pengawasan Orang tua.

2. METODE

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan mitra maka aspek penting yang akan diselesaikan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kurangnya pengawasan Orang tua / Masyarakat terhadap anak dalam penggunaan Gadget/ hp Android . Kegiatan awal dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah ketua pengusul bersama anggota melakukan sosialisasi dan koordinasi dengan seluruh anggota mitra tentang kegiatan pengabdian mulai dari survei hingga pelaksanaan sosialisasi. Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah: 1. Survei Kondisi Mitra Pondok baca Anak Kelurahan Muara Nibung 2. Sosialisasi " Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak yang masih dalam pengawasan Orang Tua dan Guru " a. Pemberian materi Sosialisasi "Peran Orang Tua dalam melakukan pengawasan kepada anak yang menggunakan Gadget/ Hp Android " Serta dampak Penggunaan gadget bagi anak "

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Awal Kegiatan Sosialisasi Pengabdian Kemitraan Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada tanggal 09 Mei 2025 di Pondok baca anak Kelurahan Muara Nibung

Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah. Pada kegiatan tersebut dihadiri 30 anak Sekolah dari Pondok Baca Anak Kelurahan Muara Nibung serta didampingi oleh guru pondok baca Anak. Yang menjadi Peserta dalam kegiatan Sosialisasi.

Susunan Acara PKM

Waktu	Acara	Penanggung jawab
14. 00 Wib	Persiapan	Mahasiswa STIE Al Washliyah
14.30 Wib	Pembukaan	Pembawa Acara
15.00 Wib	Sambutan Dari guru pondok baca anak Kelurahan Muara Nibung	Guru pondok baca anak kelurahan Muara Nibung
15 . 30 Wib	Penyampaian Materi	Bapak Lukman Hakim hutagalung, SE, MM
16.30 Wib	Kegiatan Lomba/materi	Panitia Mahasiswa
17. 00 Wib	Pemenang Lomba	Mahasiswa STIE Al Washliyah
17.30 Wib	Penutup	Pembawa Acara

Peserta Anak Didik dari Pondok Baca Anak kelurahan Muara Nibung begitu antusias dan bahagia dalam mengikuti Kegiatan Sosialisasi " Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak yang masih dalam pengawasan Orang Tua dan guru ". Hal ini dibuktikan dengan antusias (Meriah) para peserta yang hadir untuk mengikuti kegiatan Sosialisasi dan kegiatan lomba untuk anak Taman Kanak- Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD).

Hasil dari Luaran dari penyampaian Materi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak yang masih dalam pengawasan Orang Tua dan guru di Pondok baca Anak Kelurahan Muara Nibung Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah, yang disampaikan oleh Lukman Hakim Hutagalung, SE, MM sebagai Berikut :

1. Pada tahap awal dilakukan Observasi di berbagai titik kumpul bermain anak - anak ,dan penyampaian Materi kepada para peserta dengan cara Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak yang masih dalam pengawasan Orang Tua dan guru di Pondok baca Anak Kelurahan Muara Nibung Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah. Dimana Jumlah Penduduk Muara Nibung sebanyak 3.259 dan sekitar 37,35% berada dalam kelompok usia 0 - 14 tahun Jiwa , sumber data BPS tahun 2020. dan Hasilnya menunjukkan bahwa Kesadaran Anak , Orang tua dalam melakukan Pengawasan Kepada Anak Masih Kurang atau tergolong masih rendah hal ini dibuktikan dengan ,masih banyak anak anak Kelurahan Muara Nibung yang bermain game Online Seperti Game Mobile Legend, Game PUBG yang sangat kental mengandung unsur Kekerasan dan bermain sampai larut malam dititik tempat berkumpulnya anak.
2. Penyampaian Materi, Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak yang masih dalam pengawasan Orang Tua di Pondok Baca Anak Kelurahan Muara Nibung Kecamatan Pandan kabupaten Tapanuli Tengah , Membuat poster serta pelaksanaan lomba bagi Anak- anak TK dan Sekolah dasar (SD) Masyarakat memiliki antusiasme yang tinggi.
3. Pada Wawancara dan Observasi terakhir Penulis dibantu oleh Mahasiswa STIE Al Washliyah Sibolga Tapanuli Tengah



Gambar 1. Foto Dokumentasi Kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai Sosialisasi “ Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak yang masih dalam pengawasan Orang Tua dan guru di Pondok baca Anak Kelurahan Muara Nibung Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah” dapat disimpulkan bahwa mitra Pondok Baca Anak Kelurahan Muara Nibung dapat menggunakan Gadget dengan baik sebagai bahan untuk Pembelajaran disekolah dan berdasarkan hasil Observasi dilapangan menunjukkan masih terdapat bahwa Kesadaran Anak , Orang tua dalam melakukan Pengawasan Kepada Anak Masih Kurang atau tergolong masih rendah hal ini dibuktikan dengan ,masih banyak anak anak Kelurahan Muara Nibung yang bermain game Online Seperti Game Mobile Legend, Game PUBG yang sangat kental mengandung unsur Kekerasan dan bermain sampai larut malam dititik tempat berkumpulnya anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hurlock, E. B. (2002). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Gunarsa, S. D. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- [2] 2014 . *Undang-Undang Nomor 35 tentang Perlindungan Anak*.
- [3] Kominfo. (2022). *Literasi Digital Bagi Anak dan Remaja*. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- [4] UNICEF Indonesia. (2021). *Penggunaan Gadget oleh Anak di Era Digital*. Jakarta: UNICEF Indonesia
- [5] Widodo, A. (2019). "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(2), 45–52.
- [6] WHO. (2020). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 years of age*. Geneva: World Health Organization.