

EDUKASI TENTANG BAHAYA GADGET PADA ANAK DI SDN 02 SA'DAN KECAMATAN SA'DAN KABUPATEN TORAJA UTARA TAHUN 2024

Ervinarto Pawellangi¹, Yulita², Wirdayanti Pasa'ti³, Marlin Manting⁴
Institut Toraja Raya Indonesia^{1, 2, 3, 4}
hikaerunaoki@gmail.com¹

Abstrak (indonesia)

Latar Belakang:

Penggunaan gadget seperti smartphone dan tablet oleh anak-anak semakin meningkat. Meski teknologi menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan, penggunaan yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif bagi perkembangan anak secara fisik, mental, dan sosial.

Tujuan:

Meningkatkan pengetahuan anak tentang bahaya gadget pada anak.

Metode:

Metode pelaksanaan kegiatan edukasi bahaya gadget pada anak di SDN 02 Sa'dan yaitu dengan melakukan penyuluhan atau ceramah dan diskusi. Sebanyak 38 orang peserta/siswa SDN 02 Sa'dan yang mengikuti kegiatan ini.

Hasil:

Perencanaan kegiatan dimulai dengan survey lapangan oleh tim pengabdian. Survey melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai kegiatan apa yang akan dilaksanakan dan kapan kegiatan ini dilaksanakan. Hasil diskusi telah ditentukan bahwa akan dilaksanakan pendidikan kesehatan kepada anak tentang bahaya gadget pada anak di SDN 02 Sa'dan Kecamatan Sa'dan Kabupaten Toraja Utara pada Senin, 10 Maret 2025. Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik, 87% peserta merasa bahwa penyuluhan ini memberikan dampak positif pada anak dalam hal peningkatan pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan. Maka dari itu, tim pengabdian kepada masyarakat membuat hasil inovasi berupa poster tentang bahaya gadget pada anak.

Kesimpulan:

Telah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Pembimbing Mahasiswa KKN program studi S1 Keperawatan Institut Toraja Raya Indonesia pada tanggal 10 Maret 2025 di SDN 02 Sa'dan Kecamatan Sa'dan Kabupaten Toraja Utara. Pengabdian dalam bentuk penyuluhan mengenai bahaya gadget pada anak yang berhasil meningkatkan pemahaman anak di SDN 02 Sa'dan. Hasil kegiatan ini terciptalah inovasi dalam bentuk leaflet dan poster yang akan digunakan sebagai media penyuluhan.

Kata kunci: Pengetahuan, Gadget, Anak

Abstract (English)

Background:

The use of gadgets such as smartphones and tablets by children is increasing. While technology offers educational and entertainment benefits, uncontrolled use can have a negative impact on children's physical, mental and social development.

Objective:

increase children's knowledge about the dangers of gadgets in children.

Methods:

The method of implementing educational activities on the dangers of gadgets in children at SDN 02 Sa'dan is by conducting counseling or lectures and discussions. A total of 38 participants / students of SDN 02 Sa'dan participated in this activity.

Results:

Activity planning begins with a field survey by the service team. The survey conducted a discussion with the school principal regarding what activities would be carried out and when this activity would be carried out. The results of the discussion have determined that health education will be held to children about the dangers of gadgets in children at SDN 02 Sa'dan, Sa'dan District, North Toraja Regency on Monday, March 10, 2025. Based on the results of evaluation and feedback, 87% of participants felt that this counseling had a positive impact on children in terms of increasing knowledge about the dangers of excessive gadget use. Therefore, the community service team made innovative results in the form of posters about the dangers of gadgets in children.

Conclusion:

Community service activities have been carried out by KKN Student Supervisors of the S1 Nursing study program at the Toraja Raya Institute of Indonesia on March 10, 2025 at SDN 02 Sa'dan, Sa'dan District, North Toraja Regency. Community service in the form of counseling about the dangers of gadgets in children which succeeded in increasing children's understanding at SDN 02 Sa'dan. The results of this activity created innovations in the form of leaflets and posters that will be used as counseling media.

Keywords: Knowledge, Gadgets, Children

*Correspondent Author :

Email : hikaerunaoki@gmail.com

PENDAHULUAN

Indonesia berada di era digital 4.0, yang ditandai dengan interkoneksi, otomatisasi, komputasi, dan penggunaan *big data*. Era ini menghadirkan transformasi peradaban yang cepat. Kemajuan teknologi modern seperti sistem fisik siber, internet, sensor, otomatisasi mesin, dan inovasi lainnya memberikan dampak signifikan di semua aspek kehidupan dan memberikan akses informasi yang cepat dan tak terbatas bagi semua orang. *Gadget* dan teknologi canggih lainnya juga memberikan dampak besar dalam kehidupan manusia (Basir, Kamaluddin, & Janna, 2024).

Penggunaan gadget seperti *smartphone* dan *tablet* oleh anak-anak semakin meningkat. Meski teknologi menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan, penggunaan yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif bagi perkembangan anak secara fisik, mental, dan sosial. Dengan tujuan untuk menjaga kualitas Perkembangan teknologi

yang sangat pesat dan semakin canggih. Teknologi yang diciptakan dapat mengakibatkan perubahan yang besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Seperti halnya gadget menjadi sangat diperlukan sehingga dapat memberikan dampak yang besar pada nilai-nilai kebudayaan. Saat ini setiap orang memiliki gadget, bahkan tak jarang beberapa orang memiliki lebih dari satu gadget (Lubis & Muzanna, 2022).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Gadget yang dikenal juga dengan sebutan gawai yaitu peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis, namun saat ini istilah gadget dimasyarakat telah berkembang, bukan sekedar alat elektronik biasa melainkan alat yang canggih. Gawai memiliki perbedaan dengan teknologi lainnya, yaitu unsur kebaruan yang memiliki ukuran lebih kecil dan canggih seperti komputer. Komputer memiliki keterbaruan menjadi laptop/notebook/netbook, kemudian telepon rumah menjadi handphone/tablet/smartphone (KBBI, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *United Nations Children's Fund* (UNICEF) pada 2017 didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan anak yang mengakses internet melalui *gadget*. Prevalensi penggunaan *gadget* pada anak di Amerika Serikat, dibandingkan orang dewasa dan lansia, 29% toddler lebih aktif menggunakan *gadget* dan 70% anak sekolah dasar menggunakan *gadget* untuk hiburan. Pada Indonesia, data penggunaan *gadget* meningkat setiap tahunnya. Pada survei yang dilakukan oleh Kominfo RI tahun 2017 bahwa penggunaan *gadget* berdasarkan tingkat kebutuhan, persentase anak usia 9-19 tahun masih lebih tinggi sebanyak 65,34% dibandingkan dengan pengguna lansia usia 50-65 tahun yaitu sebanyak 50,79% (Apriani, D. G. Y & Dewi, N. P. H. A, 2021).

Gadget adalah hasil inovasi teknologi terbaru yang memiliki kemampuan canggih dan fitur multiguna. Sekarang bukan hanya orang dewasa, tetapi anak-anak juga sangat bergantung pada *gadget*, hal tersebut menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya pada perkembangan fisik dan mental anak-anak (Basir, Kamaluddin, & Janna, 2024).

Gadget memiliki bentuk yang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana dan memiliki harga yang relatif terjangkau. Saat ini *gadget* banyak digunakan dari berbagai kalangan, tidak hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua anak dan balita memanfaatkan *gadget* dalam setiap aktivitas mereka. Hampir setiap orang menghabiskan waktu dalam menggunakan *gadget*. Oleh karena itu *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri dari kalangan tertentu. Selain memiliki manfaat, *gadget* juga memiliki banyak dampak negatif bagi remaja, anak, bahkan balita. (Lubis & Muzanna, 2022).

Masyarakat memanfaatkan *Gadget* sebagai alat komunikasi, alat penyampai berita, alat interaksi di media sosial, bermain *game*, menonton, mendengarkan musik, belanja, transaksi keuangan dan lain-lain. Tetapi banyak ditemukan masyarakat yang memanfaatkan *gadget* sebagai alat dalam membantu mengasuh anak. Hal ini terjadi karena *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang menarik, sehingga dapat digunakan untuk menemani anak agar orang tua dalam melakukan aktifitas sehari-hari dengan tenang. Banyak orang tua beranggapan bahwa *gadget* dapat menemani anak dalam bermain, sehingga peran orang tua dapat digantikan dengan adanya *gadget*. Bahkan tidak jarang banyak orang tua juga menjadi kecanduan pada *gadget*, sehingga tidak jarang mereka menjadi lalai pada pekerjaan rumahnya (Febrino M, 2017).

Padahal anak usia 1-5 tahun merupakan periode perkembangan anak yang sangat sensitif, yang disebut dengan *the golden age*. Anak usia ini aspek perkembangan kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Anak pada usia tersebut menjadi peniru yang handal, mereka lebih cerdas dari yang kita pikirkan dan menjadi

dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya (Lubis & Muzanna, 2022).

Anak-anak yang terpapar *gadget* sering mengalami dampak negatif dalam tumbuh kembang mereka. Ketergantungan pada *gadget* dan internet sering kali berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari mereka. Mereka cenderung terlalu terfokus pada *gadget*-nya dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, sering kali menunjukkan reaksi marah jika diganggu. Kecanduan *gadget* ini tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia (Rini & Huriah, 2020). Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat berdampak negatif, termasuk mengurangi kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan meningkatkan ketergantungan pada hal-hal yang seharusnya mereka lakukan sendiri. Akses internet yang mudah melalui *gadget* juga bisa mengekspos anak-anak pada konten yang tidak sesuai untuk usia mereka (Yumarni, 2022). Selain itu, *gadget* dan media sosial dapat membentuk kebiasaan serta karakter baru seperti perilaku anti-sosial, pengeluaran yang tidak efisien, dan individualisme (Permatasari S, et al., 2022).

Pada anak usia sekolah saat ini, penggunaan *gadget* cenderung lebih dominan dalam bermain game dan bersosial media. Namun, penggunaan *gadget* sering kali berlangsung dalam durasi yang panjang dan terus-menerus, sehingga memberikan dampak negatif pada anak. Dampak buruk lainnya termasuk kecenderungan anak menjadi malas belajar dan kesulitan dalam membagi waktu karena keterlaluan fokus pada *gadget*. Tren terbaru menunjukkan bahwa anak-anak lebih suka menyampaikan perasaan mereka melalui jejaring sosial menggunakan *gadget* daripada berkomunikasi langsung dengan orang tua. Selain itu, tidak jarang anak-anak menggunakan *gadget* sebagai alat untuk mencari informasi yang seharusnya tidak mereka akses (Siregar & Rambe, 2023).

Penggunaan *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone* yang tidak bijak pada anak-anak akan mempengaruhi perkembangan fisik dan perilakunya, waktu bermain *gadget* yang lama akan mengakibatkan anak lalai dengan waktu belajar dan hilangnya waktu bersosialisasi. Pada era internet saat ini menjadikan *gadget* sebagai akses tanpa batas, sehingga anak-anak akan sangat rentan terpapar informasi dan tontonan yang negatif. Hal ini terjadi karena pada usia anak-anak belum mampu menyaring informasi, berita dan tontonan yang layak dengan bijak. Untuk itu perlu dilakukan edukasi kepada anak-anak dan ibu-ibu pengguna *gadget* agar mereka dapat mengatur waktu antara bermain, belajar dan mengetahui dampak negatif *gadget*. Sehingga diharapkan *gadget* dapat dimanfaatkan kepada hal-hal yang positif bagi anak (Lubis & Muzanna, 2022).

Perilaku demikian merupakan tanda bahwa mereka memerlukan bantuan untuk menghentikan kecanduannya dalam bermain *gadget*. Seharusnya penggunaan *gadget* dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak diarahkan untuk lebih kreatif, melatih focus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa. Anak-anak akan dapat berimajinasi dan lebih tertarik terhadap hal-hal baru dengan memanfaatkan media audio visual (Kurniawan, Razaq, & Poerbaningtyas, 2021).

Sosialisasi tentang Edukasi dampak penggunaan *gadget* bagi anak-anak bertujuan untuk mencegah terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* bagi anak-anak. Kegiatan ini penting dilakukan terutama bagi orang tua. Peran orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, jangan sampai mereka selalu mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. Agar orang tua dapat membatasi penggunaan *gadget*, sehingga daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas dan peduli terhadap orang lain (Lubis & Muzanna, 2022).

Oleh karena itu, guna mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan, maka diperlukan kegiatan edukasi dan pembagian leaflet dan poster sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan gadget pada anak.

METODE PELAKSANAAN

1. Tahapan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan edukasi bahaya gadget pada anak di SDN 02 Sa'dan yaitu dengan melakukan penyuluhan atau ceramah dan diskusi. Kegiatan tahap pertama dimulai dengan survei lapangan ke SDN 02 Sa'dan Kecamatan Sa'dan Kabupaten Toraja Utara pada tanggal 03 Maret 2025. Tim pengabdian melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai jadwal pelaksanaan kegiatan ini.

Tahap kedua merupakan pelaksanaan kegiatan berupa solusi yang telah disetujui oleh kepala sekolah dan tim pelaksana PkM. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu hari yaitu pada hari senin, 10 Maret 2025. Sebanyak 38 orang peserta/siswa SDN 02 Sa'dan yang mengikuti kegiatan ini.

2. Solusi yang ditawarkan

Tim pengabdian menawarkan beberapa solusi terkait bahaya gadget pada anak-anak. Pertama adalah perlunya meningkatkan pemahaman keluarga (orang tua dan anak). Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pendidikan kesehatan pada keluarga khususnya anak. Solusi yang lain adalah membatasi waktu penggunaan gadget, menciptakan aktivitas alternatif dan memberikan contoh perilaku yang baik. Orang tua juga perlu mengawasi dan berkomunikasi dengan anak mengenai penggunaan gadget, serta mendidik anak tentang privasi dan bahaya konten negatif.

3. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Tanggal Pelaksanaan : Senin, 10 Maret 2025
Pukul : 08.30 – Selesai
Tempat Pelaksanaan : SDN 02 Sa'dan Kecamatan Sa'dan
Kabupaten Toraja Utara

4. Rundown Kegiatan

Adapun susunan program kegiatan Penyuluhan Bahaya Gadget pada Anak :

Waktu	Kegiatan	Durasi	Keterangan
07.30	Persiapan	1 jam	Tim
08.30 – 09.30	Pelaksanaan kegiatan	1 jam	Tim
09.30 – 10.00	Istirahat	30 menit	Tim

5. Jobdesk Tim Pelaksana

No.	Nama TIM	Keterangan
1	Ervinarto Pawellangi, S.Kep., Ns.	Ketua Penyuluh
2	Yulita	Mahasiswa
3	Wirdayanti Pasa'ti	Mahasiswa
4	Marlin Manting	Mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan ini merupakan salah satu rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pembimbing mahasiswa KKN Institut Toraja Raya Indonesia tahun 2024. Perencanaan kegiatan dimulai dengan survey lapangan oleh tim pengabdian. Survey melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai kegiatan apa yang akan dilaksanakan dan kapan kegiatan ini dilaksanakan.

Pada diskusi ini tim pengabdian mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh keluarga terkait dengan kesehatan anak. Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya pengetahuan yang dimiliki keluarga dan anak tentang penggunaan gadget dengan baik.

Kemudian tim pengabdian menawarkan beberapa solusi diantaranya memberikan pendidikan kesehatan pada anak tentang bahaya penggunaan gadget pada anak. Selain itu diberikan penyuluhan kepada keluarga dalam hal ini adalah orang tua untuk membatasi waktu penggunaan gadget, menciptakan aktivitas alternatif dan memberikan contoh perilaku yang baik. Orang tua juga perlu mengawasi dan berkomunikasi dengan anak mengenai penggunaan gadget, serta mendidik anak tentang privasi dan bahaya konten negatif.

Hasil diskusi telah ditentukan bahwa akan dilaksanakan pendidikan kesehatan kepada anak tentang bahaya gadget pada anak di SDN 02 Sa'dan Kecamatan Sa'dan Kabupaten Toraja Utara pada Senin, 10 Maret 2025.

Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik, 87% peserta merasa bahwa penyuluhan ini memberikan dampak positif pada anak dalam hal peningkatan pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan. Maka dari itu, tim pengabdian kepada masyarakat membuat hasil inovasi berupa poster tentang bahaya gadget pada anak.

2. Luaran

Pada kegiatan ini, tim pengabdian merancang leaflet dan poster. Leaflet dan poster ini berisi materi tentang bahaya gadget pada anak, dampak positif dan dampak negatif gadget pada anak.



Leaflet dan poster akan digunakan oleh keluarga (orang tua dan anak) yang diberikan kepada anak untuk diberikan kepada orang tua di rumah serta diberikan kepada pihak sekolah untuk ditempel di mading sekolah.

Edukasi bahaya gadget pada anak-anak merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak terkait dari penggunaan gadget dengan intensitas penggunaan yang lama. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program edukasi bahaya penggunaan gadget ini dibagi menjadi dua tahapan. Tahapan pertama adalah memberikan penyuluhan materi terkait bahaya gadget pada anak. Pada tahapan kedua yaitu sesi tanya jawab dari peserta. Sasaran dari kegiatan ini merupakan anak-anak di SDN 02 Sa'dan Kecamatan Sa'dan Kabupaten Toraja Utara. Penyuluhan terkait edukasi ini sebagai upaya menurunkan intensitas penggunaan gadget pada anak.



KESIMPULAN

Telah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Pembimbing Mahasiswa KKN program studi S1 Keperawatan Institut Toraja Raya Indonesia pada tanggal 10 Maret 2025 di SDN 02 Sa'dan Kecamatan Sa'dan Kabupaten Toraja Utara. Pengabdian dalam bentuk penyuluhan mengenai bahaya gadget pada anak yang berhasil meningkatkan pemahaman anak di SDN 02 Sa'dan. Hasil kegiatan ini terciptalah inovasi dalam bentuk leaflet dan poster yang akan digunakan sebagai media penyuluhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. G. Y, & Dewi, N. P. H. A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV dan V di SDN 3 Candikuning. *Jurnal Medika Usada*, 7-11.
- Basir, B., Kamaluddin, A. A., & Janna, T. S. (2024). Edukasi Bahaya Gadget dan Pembagian Mainan Edukasi Sebagai Upaya Menurunkan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Promotif : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Unima*, 33-43.
- Febrino M. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget terhadap Anak. *Noura : Jurnal Kajian Gender*, 1-21.
- KBBI. (2020). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.

- Kurniawan, Razaq, & Poerbaningtyas. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa SD. *Jurnal Desain*, 1-32.
- Lubis, S. W., & Muzanna, S. R. (2022). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak Gampong Lambunot Kabupaten Aceh Besar. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 1540-1543.
- Permatasari S, Sipayung, Y. E, Fitranelda, Vanindya, Crisanda, Dzakkiyah, & Simorangkir. (2022). Sosialisasi dan Pengembangan Pemahaman Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Lembah Damai Mengenai Gadget dan Media Sosial sebagai Upaya Peningkatan Karakter Anak di Era Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Siregar, N., & Rambe, N. (2023). Pendidikan Kesehatan Dampak Panggunaan Gadget Pada Anak Di SDN 200119 Kota Padangsidempuan Tahun 2023. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darmas*, 16-19.