



## **Sosialisasi Dampak Gadget Pada Anak**

**Baiq Ulpa Dwi Aryati**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi

Universitas Pendidikan Mandalika

Alamat e-mail:

### **Abstrak**

Permasalahan yang terjadi pada anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan dan mengakibatkan anak kurang bersosialisasi, menghabiskan waktu sendiri dan sering mengabaikan lingkungan. Anak yang kurang pengawasan dari orang tua saat menggunakan gadget cenderung menyalahgunakan gadget untuk itu perlu diberikan pemahaman atau pelajaran bagi anak batasan batasan dalam menggunakan gadget agar anak tidak terjerumus ke pada pergaulan bebas. Metode Pengabdian yang digunakan: 1) Tanya Jawab, 2) Penutup. Hasil Pengabdian Kegiatan KKN T mempunyai peranan yang sangat penting bagi calon guru atau konselor, dengan tahapan tahapan yang sudah dilalui

### **Kata Kunci**

Sosialisasi, Dampak  
Gadget.

### **Pendahuluan**

Dari beberapa uraian permasalahan di atas, mahasiswa mengambil 3 poin permasalahan mitra tentang permasalahan pada anak yang di prioritaskan dan yang akan di carikan solusi dalam pemecahan masalah ini yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian orang tua pada anak yang sering menggunakan gadget menyebabkan anak mengabaikan atau tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya
2. Kurangnya keinginan anak bersosialisasi dan membaca buku
3. Perceraian yang berdampak pada anak menyebabkan anak kurang perhatian dan lebih fokus menyendiri yang menyebabkan berdampak negatif pada pergaulan anak, lebih menghabiskan waktu bermain gadget.

Jadi beberapa poin permasalahan di atas tersebut, menurut mahasiswa hal inilah yang di utamakan dalam membantu permasalahan yg terjadi pada anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan dan mengakibatkan anak kurang bersosialisasi, menghabiskan waktu sendiri dan sering mengabaikan lingkungan. Anak yang kurang pengawasan dari orang tua saat menggunakan gadget cenderung menyalahgunakan gadget untuk itu perlu diberikan pemahaman atau pelajaran bagi anak batasan batasan dalam menggunakan gadget agar anak tidak terjerumus ke pada pergaulan bebas. Suatu permasalahan yang akan kita carikan solusi adalah memberikan informasi dan penggunaan gadget pada anak. kesadaran anak dalam penggunaan gadget sangat lah penting, anak yang mapu mengendalikan diri atau mengetahui batasan batasan penggunaan gadget sesuai dengan usia mereka. permasalahan gadget pada anak menjadi poin fokus dalam pencarian masalah tersebut agar penggunaan gadget sesuai yang di inginkan.

Seiring bertambahnya usia anak terkadang orang tua menganggap anak tidak membutuhkan kasih sayang, padahal perhatian orang tua nyatanya sangat di butukan anak pada masa perkembangan pertumbuhan fisik maupun perkembangan psikologinya seperti anak yang membutuhkan rasa kasih sayang, perhatian dan emosional.

Dari pembahasan di atas permasalahan yang akan diambil dan di berikan solusi oleh mahasiswa adalah dampak penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget pada anak



yang berlebihan berdampak pada kesehatan fisik dan psikologis anak, anak yang berlebihan menggunakan gadget biasanya anak yang kurang mendapatkan perhatian dari orang tuanya dan menyebabkan anak menjadi tidak peduli dengan lingkungannya, kurang percaya diri, cemas, takut dll. Dari permasalahan ini mahasiswa memberikan solusi pada anak” tersebut sosialisasi dampak gadget pada anak tujuan dari sosialisasi ini adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman anak dampak menggunakan gadget, agar anak bisa membatasi diri dalam menggunakan gadget.

### **Metode Pengabdian**

Untuk menyelesaikan permasalahan yang di hadapi mitra dan anak” dengan solusi yang di tawarkan, mahasiswa melakukan sosialisasi dengan langkah langkah sbb: Sebelum memulai melakukan sosialisas mahasiswa membuka dengan mengucapkan salam, setelah itu perkenalan mahasiswa dengan anak anak tsb selanjutnya agar tidak merasa canggung antara mahasiswa dengan anak” mahasiswa mengajak anak anak tersebut melakukan ice breaking bersama sama untuk mencairkan suasana agar anak anak tersebut merasa nyaman sampai proses sosialisasi selesai. selanjutnya menjelaskan materi dalam penjelasan materi mahasiswa menjelaskannya dengan memberikan contoh sesuai dengan yang di alami dalam kehidupan sehari hari. mulai dari materi (pertama) menjelaskan pengertian gadget ke (dua) jenis jenis gadget ke (tiga) fungsi gadget ke (empat) dampak gadget baik dampak negatif maupun positif dan yang ke (lima) cara mengatasi penggunaan gadget. dalam proses penjelasan materi oleh mahasiswa anak anak tersebut merespon dengan baik sesuai dengan yang di harapkan.

#### **1. Tanya jawab**

Setelah selesai menjelaskan materi masuklah pada sesi tanya jawab dalam sesi ini anak di berikan untuk bertanya sesuai dengan yang mereka tidak pahami dalam pertanyaan”an ini kebanyakan anak anak tersebut menanyakan tentang bagaimana agar tidak kecanduan bermain gadget dan bagai mana cara membatasi diri agar tidak berlebihan bermain gadget, dari pertanyaan ini mahasiswa menjawab dengan simpel dengan melihat kebiasaan anak sehari hari agar mudah di pahami. mahasiswa menjawab pertanyaan dari anak anak tersebut, cara agar tidak kecanduan gadget adalah dengan mengalihkan perhatian melakukan hal hal positif seperti membaca buku, bersosialisasi dengan teman dan keluarga, mencari hobi baru atau menyibukan diri dengan hobi” yang di sukai dll. pertanyaan selanjutnya bagaimana cara membatasi diri menggunakan gadget, cara membatasi diri menggunakan gadget adalah seperti yang sudah di jelaskan dampak dari penggunaan gadget sangatlah berbahaya pada kesehatan dan psikologis. bukan itu

saja penggunaan gadget juga di salah gunakan oleh anak anak seperti menggunakan media sosial sebagai media komunikasi, mencari informasi yang tidak tidak karen itu anak anak harus di berikan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget agar tau batasan batasan penggunaan gadget sesuai dengan usianya.

#### **2. Penutup**

Pelaksanaan sosialisasi yang di lakukan oleh mahasiswa ini bertujuan agar anak” di desa pejanggik dapat memahami dampak negatif dan positif menggunakan gadget, anak” tersebut bisa membatasi diri dalam pergaulan di media sosial agar tidak terjadi hal hal yang tidak di inginkan dan bisa menggunakan gadget untuk hal hal yang positif.



## **Hasil dan Pembahasan**

Setelah melaksanakan kegiatan dengan metode pelaksanaan kegiatan yang sudah dilaksanakan mahasiswa, dapat dijelaskan dalam kegiatan pelaksanaan sosialisasi pencapaian anak-anak terhadap perilaku yang diberikan oleh mahasiswa dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1. Sebelum dilakukan sosialisasi**

Dalam tahap awal ini anak-anak tersebut belum bisa menggunakan media aplikasi gadget dengan baik seperti yang dilihat sebelumnya. Anak-anak tersebut sering menganggap hal-hal yang penting menjadi sepele karena ketidaktahuannya cara memanfaatkan media aplikasi yang tersedia di gadget. Pada masa ini, anak-anak perlu diberikan bimbingan atau informasi cara memanfaatkan gadget dengan baik, baik dari segi negatif dan positifnya. Maka dari itu, mahasiswa memberikan pelayanan informasi dengan melakukan kegiatan sosialisasi yang bertujuan mengubah cara pandang anak dalam berfikir agar bisa membatasi diri dalam menggunakan gadget sesuai dengan usianya.

### **2. Saat dilakukan kegiatan sosialisasi**

Dalam tahap ini mahasiswa menjelaskan materi tentang dampak penggunaan gadget pada anak, di mana dalam proses penjelasan materi mahasiswa berusaha menjelaskan dengan mudah agar bisa dipahami dari contoh kehidupan sehari-hari anak tersebut, dengan begitu anak dengan cepat merespon stimulus yang diberikan. Dalam sesi tanya-jawab, anak-anak tersebut antusias bertanya. Sebagian besar pertanyaannya sama dan pada saat pertanyaan dijawab oleh mahasiswa, anak-anak tersebut merespon dengan baik dan anak-anak tersebut seponan menceritakan pengalamannya bermain gadget dengan media sosial. Rata-rata anak-anak tersebut mempunyai gebetan. Tentunya setelah dijelaskan materi dampak penggunaan gadget, anak-anak khawatir menggunakan gadget berlebihan akan berdampak pada kesehatan dan psikologisnya. Kesadaran dari diri anak-anak tersebut akan menggunakan gadget sewajarnya dan membatasi diri dalam menggunakan media sosial.

### **3. Setelah dilakukan kegiatan sosialisasi**

Setelah dilakukannya kegiatan sosialisasi, anak-anak di desa pejanggik lebih banyak menghabiskan waktu bersosialisasi bersama teman-temannya dengan melakukan kegiatan yang disukai atau hobi, misalnya bermain bola, bersepeda, dan ada juga yang membaca. Anak-anak tersebut sering berkunjung ke posko untuk diajak bercerita dan membuat rujak. Dari kegiatan ini setidaknya sedikit mengurangi atau menyadarkan anak-anak pentingnya menjaga kesehatan dan psikologis dengan mengurangi penggunaan gadget. Hasil dari kegiatan sosialisasi ini adalah mampu memberikan kesadaran pada anak-anak pentingnya mempunyai batasan-batasan dalam penggunaan gadget dan dengan layanan informasi yang sudah dijelaskan, anak-anak tersebut sudah bisa membedakan dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Walaupun tidak secara signifikan berubah, tapi anak-anak di desa pejanggik sedikit berubah dengan tidak terlalu menggunakan gadget dan anak-anak bisa mengalihkan kesibukannya dengan hobi.



## **Kesimpulan**

Kegiatan KKN T mempunyai peranan yang sangat penting bagi calon guru atau konselor, dengan tahapan tahapan yang sudah di lalui seelama dalam melaksanakan KKN. Mahasiswa dalam melaksanakan KKN di desa pejanggik sangat bermanfaat yang mana penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya kegiatan kuliah kerja nyata tematik (KKNT) di desa pejanggik mahasiswa sebagai calon guru dan konselor dapat terjun langsung melakukan pengabdian masyarakat terkusus di desa pejanggik
2. Dengan adanya KKN,mahasiswa sebagai calon guru atau konselor mendapatkan kesempatan untuk melakukan pengapdian kepada mitr,dapat memberikan bimbingan penyuluhan ke pada anak -anak dan dapat merubah anak-anak di desa pejanggik menjadi lebih baik dalam bersosialisasi dan dapat membedakan dampak positif dan negative menggunakan gadget.

## **Saran**

Sehubung dengan terlaksananya KKN T di desa pejanggik,penulis dapat memberikan saran dan komentar semoga kedepannya KKN menjadi lebih baik lagi.dan semoga mitra KKN atau desa pejanggik dapat meberikan sarana kepada adek -adek agar tidak terlalu terpaku ke pada gadget dengan kegiatan-kegiatan yang dapat mengmbangkan diri adek adek tersebut,semoga adek-adek di desa pejanggik juga tetap selalu menjaga pergaulan dan memanfaatkan gadget dengan baik dan tetap menjaga Batasan Batasan dalam menggunakan gadget.

## **Daftar Pustaka**

LPPM UNY,(2013),PANDUAN kuliah kerja nyata (KKN) Universiitas Negeri Yogyakarta,Yogyakarta universitas Yogyakarta.

Rizka,M,A,et al.(2019)buku saku pedoman program KKN Tematik ” bemberdayaan masyarakat berbasis Pendidikan “.lembaga penelitian dan pengabdian ke pada masyarakat .IKIP Mataram

<http://www.disbutpar.ntbprov.go.id/napak-tilas-sejarah-di-desa-pejanggik/>

[http://www.academia.edu/24541927/PENGARUH\\_GADGET\\_PADA\\_DI\\_ZAMAN\\_MODEREN](http://www.academia.edu/24541927/PENGARUH_GADGET_PADA_DI_ZAMAN_MODEREN)