

SOSIALISASI DAMPAK GADGET PADA PSIKOLOGI ANAK-ANAK

Tia Metanfanuan¹, Agustinus Lia Masan², La Ode Madina³, Susana M.W. Muskitta⁴
^{1,2,3,4} Universitas Victory Sorong

tiametan87@gmail.com^{1*}

ABSTRAK

Gadget merupakan suatu media Elektronik yang memiliki banyak fungsi dan manfaat, namun Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak dan pengaruh buruk bagi anak-anak baik secara fisik maupun mental. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu harus membatasi penggunaan gadget dengan melakukan aktifitas yang positif seperti lebih mendekatkan diri kepada Tuhan dan bermain permainan tradisional diluar rumah bersama teman-teman sebaya. Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini maka kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini diantaranya sebagai berikut : (1) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak Gadget pada Psikologi anak” , mendapatkan respon yang antusias dan baik dari para anak-anak sekolah minggu maupun Remaja yang ada di tempat kami melaksanakan kegiatan kami. (2) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak Gadget pada Psikologi anak” ini yang kami lakukan di Gedung Gereja GKI Kalfari, telah terlaksana dengan baik dan dengan adanya kegiatan ini kami sebagai mahasiswa mendapatkan banyak pengalaman baru.

Kata Kunci : Gadget, Psikologi Anak

ABSTRACT

Gadget is an electronic media that has many functions and benefits, but excessive use of gadgets can have a negative impact and influence on children both physically and mentally. The impacts and effects can be positive or negative on children's development. Therefore, it is necessary to limit the use of gadgets by doing positive activities such as getting closer to God and playing traditional games outside the home with friends. With this Community Service activity, the conclusions that can be drawn from this activity include the following: (1) Community service activities regarding "The Impact of Gadgets on Child Psychology", received enthusiastic and good responses from Sunday school children and teenagers where we carry out our activities. (2) This community service activity regarding the "Impact of Gadgets on Child Psychology" which we carried out at the GKI Kalfari Church Building, has been carried out well and with this activity we as students get a lot of new experiences.

Keywords : Gadgets on Child Psychology

1. PENDAHULUAN

Gadget merupakan salah satu alat teknologi yang pemakaiannya boleh dikatakan merata pada semua jenjang usia. Menurut Osland (Febriati & Fauziah, 2020) Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan

menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka.

Pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, akan tetapi wajib dimiliki siapa saja mulai dari usia lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak, hal ini disebabkan gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik (Sunita & Mayasari, 2018). Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif, boleh dikatakan tidak bisa terlepas dari gadget pada saat makan, saat belajar, saat bermain, bahkan saat tidur tidak dapat lepas dari gadget tersebut. Orang tua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak. Pada hakikatnya, anak belum saatnya mengenal gadget, mereka masih memerlukan interaksi yang lebih luas dengan crayon, buku gambar, temanteman bermain, dan lain sebagainya. Dengan adanya peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi mereka tidak terkecuali pada anak-anak usia di bawah 5 tahun.

Pada level usia yang boleh dikatakan balita, anak memiliki peningkatan perkembangan yang cukup cepat pada seluruh aspek perkembangan, baik pada perkembangan motorik, bicara, bahasa maupun perkembangan sosialisasi (Rumini dan Sundari, 2004). Penggunaan Gadget yang berlebihan pada usia tersebut dapat mengganggu proses perkembangan. Apabila anak mengalami kecanduan Gadget, anak menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Gadget juga memengaruhi pola pikir anak dalam membedakan dimensi suatu benda. Layar Gadget selalu menampilkan gambar dengan ukuran yang sama pada ukuran yang seharusnya berbeda dalam keadaan sesungguhnya sehingga perkembangan motorik halus anak akan terganggu. Aktivitas statis saat bermain *gadget* dapat mengganggu aspek perkembangan gerak kasar anak. Seseorang menjadi semakin mudah untuk melakukan sebuah interaksi sosial tanpa harus bersosialisasi secara langsung yaitu hanya dengan menggunakan media perantara seperti *gadget*.

Zaman sekarang, teknologi berkembang begitu pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan mempermudah segala sesuatunya. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di jaman modern ini mulai dari *smartphone*, *laptop*, dan sebagainya. Semakin canggih suatu zaman maka semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat dan semakin banyak pula orang menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari informasi dan memudahkan dalam pekerjaannya sehari-hari.

Perkembangan teknologi telah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat Indonesia meliputi bidang informasi, komunikasi dan sebagainya. Masyarakat Kota Sorong Distrik Sorong Timur Kelurahan Klasabi 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 salah satu institusi pendidikan yang ada di Kota Sorong merasa memiliki tanggung jawab untuk memberikan penerangan dan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan oleh Gadget pada kalangan Anak terlebih lagi pada Psikologi mereka. Untuk

mencapai maksud di atas, Mahasiswa/i Universitas Victory Sorong menjalankan program Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan mengadakan sosialisasi kepada para Anak-Anak sekolah minggu di salah satu Gereja di Kota Sorong mengenai dampak gadget pada psikologi anak-anak.

2. MASALAH

Sosialisasi mengenai dampak Gadget pada psikologi anak-anak di Indonesia terkhusus di Kota Sorong jarang malah tidak pernah dilakukan parahnya lagi karna hampir kebanyakan sekolah membiarkan Anak membawa Gadget ke sekolah padahal kebanyakan dari anak tingkat sekolah dasar sering menggunakan smartphone untuk bermain games (permainan), hal inilah yang menimbulkan kecanduan karena games dalam smartphone sangat digemari Anak dibawah umur. Adanya kecanduan ini tidak luput dari faktor kebiasaan orang tua yang memfasilitasi Anaknya dalam penggunaan smartphone. Karena adanya kecanduan terhadap smartphone ini mengakibatkan tingkat keinginan belajar anak menurun. Karena adanya konten yang sangat digemari anak di dalam smartphone, mereka akan berpikir bahwa belajar terasa melelahkan.

3. METODE

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini, metode yang digunakan yaitu Pendidikan Masyarakat dalam bentuk Sosialisasi. Dalam hal ini, melalui Sosialisasi, anak-anak selain diberikan beberapa materi tentang dampak Gadget pada psikologi yang dapat mengakibatkan menurunnya kualitas diri anak . Selain itu, anak-anak ada dalam kelompok diskusi serta tanya-jawab.



Gambar 1. Proses Sosialisasi



Gambar 2. Kegiatan Quis



Gambar 3. Kegiatan Games



Gambar 4. Dokumentasi pembagian hadiah bagi pemenang



Gambar 5. Dokumentasi Bersama

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud kepedulian terhadap karakter anak bangsa sebagai calon penerus masa depan bangsa, dilaksanakan selama 1 hari dan melibatkan Dosen serta Mahasiswa. Dengan adanya kegiatan pengabdian yang dilakukan kepada anak-anak sekolah minggu, Jemaat GKI Kalvari BTN km 9.5 diharapkan nantinya penggunaan gadget pada anak-anak dapat berkurang yang membawa dampak lebih positif pada anak nantinya, mampu membentuk karakter anak yang lebih baik, mampu mengembalikan lagi budaya permainan tradisional yang mulai hilang, mampu menjaga kesehatan mata anak, memberikan edukasi dan pengetahuan bagaimana dampak positif dan negatif dari gadget, serta apa saja yang mempengaruhi anak dalam kecanduan gadget. Jumlah anak-anak yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 103 orang, 30 Mahasiswa/I Prodi Akuntansi, dan dosen 4 orang.

Dalam sosialisasi tersebut anak-anak diberikan pemahaman terkait pengaruh gadget terhadap psikologi.

Kegiatan Sosialisasi yang dilakukan dapat dikatakan berhasil, hal ini dapat dilihat dari antusias anak selama jalannya kegiatan tersebut, keterlibatan dalam diskusi maupun bersedia untuk mengungkapkan pendapat di depan peserta yang lainnya. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan diakhir kegiatan, menunjukkan bahwa anak-anak sudah mulai memahami tentang pentingnya memahami pengaruh gadget terhadap psikologi.

Hasil wawancara dengan Ketua Kelompok Belajar Anak Jemaat GKI Kalvari BTN km 9.5, menunjukkan bahwa perlu adanya pembinaan yang terus kepada Anak dan Remaja, sehingga dalam menghadapi perkembangan modern saat ini Anak-Anak dapat memiliki pemahaman dan pengenalan diri yang baik. Karena masa depan anak-anak merupakan gambaran masa depan bangsa dan negara kita. Metode yang digunakan dalam yaitu Pendidikan Masyarakat dalam bentuk Sosialisasi.

A. Keunggulan dan Kelemahan

1. Keunggulan :

- a) Adanya kerjasama Tim antara Dosen, Mahasiswa/i, dan Pihak Pengurus Anak Jemaat GKI Kalvari BTN km 9.5 Antusias Anak dan Remaja untuk mengikuti kegiatan ini sangat luar biasa.
- b) Dampak dari Sosialisasi ini sangat terasa bagi anak-anak dan Mahasiswa/i yang turut dilibatkan secara langsung, sehingga anak-anak dan juga Mahasiswa/i lebih memahami dirinya dan memiliki konsep diri yang benar dalam meraih masa depannya.

2. Kelemahan :

Ketertarikan dan antusia anak dan remaja yang sangat baik selama kegiatan berlangsung dengan waktu yang tidak cukup panjang, membuat ada sebagian anak yang merasa bahwa waktu yang kami miliki terlalu cepat.

B. Tingkat Kesulitan

Tidak ada, hal ini dapat dilihat dari proses jalannya kegiatan dari awal sampai berakhir sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

5. KESIMPULAN

Gadget merupakan suatu media Elektronik yang memiliki banyak fungsi dan manfaat, namun Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak dan pengaruh buruk bagi anak-anak baik secara fisik maupun mental. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu harus membatasi penggunaan gadget dengan melakukan aktifitas yang positif seperti lebih mendekatkan diri kepada Tuhan dan bermain permainan tradisional diluar rumah bersama teman-teman sebaya.

Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini maka kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini diantaranya sebagai berikut :

- a. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak Gadget pada Psikologi anak” , mendapatkan respon yang antusias dan baik dari para anak-anak sekolah minggu maupun Remaja yang ada di tempat kami melaksanakan kegiatan kami.
- b. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Dampak Gadget pada Psikologi anak” ini yang kami lakukan di Gedung Gereja GKI Kalfari, telah terlaksana dengan baik dan dengan adanya kegiatan ini kami sebagai mahasiswa mendapatkan banyak pengalaman baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Rumini, Sundari. 2004. *Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta : Rineka Cipta
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). *Pengaruh Intensitas. The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1–12.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). P.Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). *Pengawasan Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak*. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485> pengawasan Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510.