

SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK DAN REMAJA DI DESA WARASIWA KABUPATEN MALUKU TENGAH

Ferdinanda S Noya¹, Fransheine Rumtutuly², Mirdayati Aihena³

^{1,2,3}Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas pattimura, Indonesia
e-mail: sherlynoya13@gmail.com¹, rumtutulyfransheine21@gmail.com², miaaiihena9@gmail.com³

Abstrak

Pengguna gadget mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan orang dewasa, dengan cepat dapat beradaptasi menggunakan gadget. Gadget memiliki dampak positif yang dapat membantu aktifitas sehari-hari. Namun penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku anak dan remaja remaja. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat bertujuan memberikan pengetahuan serta pemahaman bagi anak dan remaja karena dapat memberikan edukasi kepada anak tentang dampak yang dapat diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan dan menumbuhkan kesadaran mengenai penggunaan gadget secara sehat dan dapat mengelola waktu. Hasil dari kegiatan ini pihak pemerintah desa Warasiwa sangat menyambut baik dan berterimakasih atas terselenggaranya kegiatan ini. Pemerintah desa juga mengapresiasi proses pendampingan yang membutuhkan kerjasama antara orang tua, sekolah dan pemerintah desa.

Kata kunci: Dampak, Gadget, Sosialisasi

Abstract

Gadget users ranging from children, teenagers to adults, can quickly adapt to using gadgets. Gadgets have a positive impact that can help with daily activities. However, excessive use of gadgets has a negative impact on the behavior of children and adolescents. The implementation of community service aims to provide knowledge and understanding for children and adolescents because it can provide education to children about the impacts that can result from excessive gadget use and foster awareness about the use of gadgets in a healthy manner and can manage time. As a result of this activity, the Warasiwa village government was very welcoming and grateful for the implementation of this activity. The village government also appreciates the mentoring process which requires cooperation between parents, schools and the village government.

Keywords: Gadgets, Impact, Socialization

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang pesat, yang ditandai dengan kemajuan dalam bidang informasi dan teknologi, dan Maluku merupakan salah satu daerah yang tidak luput dari kemajuan teknologi dan informasi tersebut. Salah satu contoh teknologi yang populer saat ini adalah *gadget*. Menurut Chusna *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Layyinatus dkk, 2019). *Gadget* bukan lagi menjadi hal yang langka, dengan harga yang terjangkau orang bisa mendapatkan *gadget* tersebut. Bahkan semua kalangan bisa memilikinya, tidak terkecuali anak-anak dan remaja.

Pengguna *gadget* mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan orang dewasa, dengan cepat dapat beradaptasi menggunakan *gadget*. *Gadget* memiliki dampak positif yang dapat membantu aktifitas sehari-hari. *Gadget* juga dapat digunakan sebagai hiburan bagi anak, selain itu dengan *gadget* yang memiliki fitur-fitur lengkap memudahkan pelajar mengakses informasi di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu pelajar dalam mengakses informasi yang terkait dengan materi-materi pelajaran yang diberikan, sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat. Namun dibalik kelebihan tersebut juga terdapat dampak negative bagi anak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Laurintia, 2019) bahwa pengaruh penggunaan gadget bagi para siswa sekitar 80%, penggunaan gadget juga menyebabkan siswa mengabaikan lingkungan sosial sekitarnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asif dan Ramadi (2017) bahwa ada hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi juga perilaku remaja usia 11-12 tahun. Dijelaskan bahwa kecanduan gadget dapat berdampak juga pada perkembangan anak dan remaja yaitu gangguan emosi dan perilaku.

Penelitian Fitriana (2020) memperoleh hasil bahwa remaja menggunakan gadget dalam rentang waktu 5-7 jam atau 300-420 menit sehari, hal ini menyebabkan remaja mengalami kecanduan terhadap gadget. Dari beberapa hasil penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku anak dan remaja, seperti ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri akibat dijauhkan dari gadget, selain emosional kehidupan sosial anak juga menjadi tidak baik. Karena dalam kesehariannya anak lebih fokus berbain gadget daripada melakukan kegiatan bermain bersama dengan teman-teman sebayanya.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada hari Kamis tanggal 11 Januari 2024 dari pukul 09.00 WIT -selesai di Desa Warasiwa Kabupaten Maluku Tengah. Adapun metode yang digunakan adalah pertemuan tatap muka dengan metode ceramah interaktif. Metode interaktif merupakan metode yang tepat dilakukan karena dengan metode ini anak-anak dapat berperan aktif dalam proses penyampaian materi. Dalam penerapan metode interaktif berbagai kegiatan dapat dilakukan untuk melibatkan anak, interaksi antara pemateri dan anak dapat berlangsung dalam proses penyampaian materi. Metode pembelajaran interaktif dapat dilakukan dalam beberapa kegiatan seperti ceramah, diskusi, praktik, latihan, dan lain sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap rencana tindak lanjut. Berikut penjelasan dari tiga tahap tersebut

a. Persiapan

Pembentukan Tim PKM merupakan langkah awal pada tahap persiapan. Selanjutnya pada minggu terakhir bulan Desember 2023 Tim melakukan observasi dan wawancara awal. Lebih lanjut pada minggu pertama bulan Januari 2024 dilakukan penyusunan proposal, kemudian dilakukan pengurusan surat ijin kegiatan pengabdian masyarakat pada minggu kedua bulan Januari tahun 2024.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 1 hari minggu ke dua pada tanggal 11 Januari 2024 dari pukul 09.00 WIT -selesai di Desa Warasiwa Kabupaten Maluku Tengah. Proses pelaksanaan kegiatan ditujukan kepada anak dan remaja di Desa Warasiwa yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget pada anak dan remaja. Metode ceramah interaktif digunakan dalam penyampaian materi oleh pemateri, selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk bertanya. Berikut gambar proses penyampaian materi yang dilakukan pada anak dan remaja yang ada di Desa Warasiwa Kabupaten Maluku Tengah:



**Gambar 1-2. Proses Penyampaian Materi Sosialisasi
Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak**

c. Rencana Keberlanjutan

Program rencana keberlanjutan dari program ini adalah kegiatan pendampingan bagi anak dan remaja bekerja sama dengan orang tua dan sekolah dalam melakukan pendampingan dan pengontrolan terhadap anak-anak di Desa Warasiwa Kabupaten Maluku Tengah.



Gambar 3. Proses Tanya Jawab dengan Peserta

Tri Dharma perguruan tinggi adalah pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat. Sosialisasi dampak penggunaan gadget kepada anak merupakan salah satu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan untuk memenuhi tugas dan tanggung jawab tim sebagai dosen yang dilaksanakan di desa Warasiwa Kabupaten Maluku Tengah.

Kegiatan pengabdian yang terselenggara dengan acara tatap mukadi desa Warasiwa dan berjalan dengan baik dan lancar. Metode yang digunakan dalam proses sosialisasi yakni dengan metode ceramah interaktif. Kegiatan sosialisasi ini sangat mampu untuk memberikan pengetahuan serta pemahaman bagi anak dan remaja karena dapat memberikan edukasi kepada anak tentang dampak yang dapat diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan dan menumbuhkan kesadaran mengenai penggunaan gadget secara sehat dan dapat mengelola waktu, memberikan contoh serta manfaat yang baik bagi anak.

Solusi yang diberikan tim PkM kepada anak dan remaja dalam menggunakan gadget secara berlebihan yakni dengan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Dengan bersosialisasi

dengan lingkungan dapat meningkatkan hubungan dengan teman sebaya, menjaga Kesehatan mental dan juga dapat mengurangi resiko depresi. Penggunaan gadget dapat diganti dengan membaca buku. Buku sebagai alternatif pengganti gadget sehingga dengan buku anak dapat menambah pengetahuan. Selain itu juga dapat melakukan aktivitas lainnya seperti rekreasi atau kegiatan lainnya yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas hidup dan berdampak positif bagi diri sendiri juga orang lain. Hasil dari kegiatan ini pihak pemerintah desa Warasiwa sangat menyambut baik dan berterimakasih atas terselenggaranya kegiatan ini. Pemerintah desa juga mengapresiasi proses pendampingan yang membutuhkan kerjasama antara orang tua, sekolah dan pemerintah desa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 1 hari tanggal 11 Januari 2024 di Desa Warasiwa Kabupaten Maluku Tengah. Proses pelaksanaan kegiatan ditujukan kepada anak dan remaja di Desa Warasiwa yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget pada anak dan remaja. Metode ceramah interaktif digunakan dalam penyampaian materi oleh pemateri, selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk bertanya.

Kegiatan sosialisasi dapat memberikan pengetahuan serta pemahaman bagi anak dan remaja karena dapat memberikan edukasi kepada anak tentang dampak yang dapat diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan dan menumbuhkan kesadaran mengenai penggunaan gadget secara sehat dan dapat mengelola waktu, memberikan contoh serta manfaat yang baik bagi anak. Solusi yang diberikan tim PkM kepada anak dan remaja dalam menggunakan gadget secara berlebihan yakni dengan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Hasil dari kegiatan ini pihak pemerintah desa Warasiwa sangat menyambut baik dan berterimakasih atas terselenggaranya kegiatan ini. Pemerintah desa juga mengapresiasi proses pendampingan yang membutuhkan kerjasama antara orang tua, sekolah dan pemerintah desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih Tim sampaikan kepada Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura yang telah memberikan ijin dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Selanjutnya Kepala Desa Warasiwa Kabupaten Maluku Tengah yang telah memberikan ijin dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimaksud. Terimakasih yang sama juga kami sampaikan kepada anak-anak dan remaja Warasiwa serta Ikapan Pelajar Warasiwa yang sudah dengan setia mengikuti kegiatan pelatihan ini sebagai peserta, dan pihak lain yang belum tidak turut membantu dan berpartisipasi dalam proses pengabdian masyarakat ini, kami turut menyampaikan ungkapan terimakasih. Semoga segala budi baik yang ditujukan kepada kami dapat menjadi berkah bagi pihak-pihak bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asif,. Ramadi. (2017). Tentang Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. Jurnal kedokteran diponegoro Volume 6 No. 2, April 2017 ISSN Online : 2540-8844
- Fitriana. (2020). Pengaruh Penguasaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. Psikoislamedia Jurnal Psikologi Vol, 5 No. 2
- Layyinatus, S., Eka, S.S., Joko, S. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (4), 527-533. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJSD/article/view/22310/13959>

Laurintia.2019. Hubungan tingkat Kecanduan Gadget dengan. Kualitas Tidur pada Siswa. Jurnal Kedokteran 2019, 8(4): 12-17. ISSN 2301-5977, e-ISSN 2527-7154.