

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI SDN 1 SEDAYULAWAS KEC. BRONDONG KAB. LAMONGAN

Garist Sekar Tanjung<sup>1</sup>, Sarah Ayu Aristawati<sup>2</sup>, R. Ayu Fitri Aisyah<sup>3</sup>, Rosyida  
Sabillah P<sup>4</sup>

Universitas Muhammadiyah Gresik

[srhsarah04@gmail.com](mailto:srhsarah04@gmail.com), [rayufitriaisyah@gmail.com](mailto:rayufitriaisyah@gmail.com), [donaarosyida@gmail.com](mailto:donaarosyida@gmail.com)

### ABSTRACT

The main aim of this article is to help readers understand what *gadgets* are, their impact on children's growth and development, and how to prevent the negative effects of using these *gadgets*. Small electrical devices with specific functions are called *gadgets*. Every day new *gadgets* appear that provide new technology and make human life easier. It cannot be denied that technology influences children's growth and development. because technology is a very powerful teaching tool, because if its advantages are balanced through relationships with the environment, technological advances can also help children's creativity. Children usually use technology to be able to play games on *gadgets*, watch animations, surf the internet, and access educational resources. Excessive use of technology can have a significant impact on children's growth and development. At SDN 1 SEDAYULAWAS School, class V students are taught using the plus lecture method, namely presenting material on the influence of *gadgets* and solutions before holding a question and answer session from KKN students. And with this socialization activity, class V students from SDN 1 SEDAYULAWAS can understand the dangers of *gadgets* for children who are not yet old enough, and can limit their time playing with *gadgets*.

**Keywords:** *Gadget*, Early Childhood, Children's Growth, Techbology for Children

### ABSTRAK

Tujuan utama artikel ini yaitu membantu pembaca memahami apa itu *gadget*, pengaruhnya terhadap tumbuh kembang anak, dan cara mencegah dampak buruk dari penggunaan *gadget* tersebut. Perangkat elektro kecil dengan fungsi spesifik disebut *gadget*. Setiap hari bermunculan *gadget-gadget* baru yang memberikan teknologi baru serta memudahkan kehidupan manusia. tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi mempengaruhi tumbuh kembang anak. karena teknologi merupakan alat pengajaran yang sangat ampuh, karena jika kelebihannya diimbangi melalui hubungan dengan lingkungan, kemajuan teknologi juga bisa membantu kreativitas anak. Anak-anak biasanya memakai teknologi agar dapat bermain permainan di *gadget*, menonton animasi, menjelajahi internet, dan mengakses sumber daya pendidikan. Penggunaan teknologi yang berlebihan bisa berdampak signifikan terhadap tumbuh kembang anak. di Sekolah SDN 1 SEDAYULAWAS, siswa/i kelas V diajarkan menggunakan metode ceramah plus, yaitu penyajian materi pengaruh *gadget* serta solusinya sebelum mengadakan sesi tanya jawab dari Mahasiswa/i KKN. Dan dengan adanya kegiatan sosialisasi ini siswa/i kelas V dari SDN 1 SEDAYULAWAS agar bisa mengerti bahayanya *gadget* untuk anak yang belum cukup umur, dan bisa membatasi saat bermain *gadget*.

**Kata Kunci:** *Gadget*, Anak Usia Dini, Perkembangan Anak, Teknologi untuk Anak

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang sangat pesat di era globalisasi yang kita jalani saat ini. Peningkatan alat komunikasi adalah yang paling nyata. Pada awalnya hanya ada surat dan telepon rumah, namun sekarang sudah ada telepon pintar, komputer, PC tablet, i-pad, dan perangkat lainnya. Tidak dapat disangkal bahwa teknologi telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Teknologi dikembangkan untuk mempermudah urusan manusia. Ada banyak jenis teknologi yang tersedia saat ini. *Gadget* merupakan salah satu contoh teknologi yang sangat digemari. Teknologi berkembang dengan cepat, dan teknologi baru selalu bermunculan. Dan ada variasi yang lebih luas dari teknologi itu sendiri. Segala jenis teknologi kini dapat diakses secara luas. Karena biayanya berbeda-beda.

Pengguna teknologi berasal dari segala usia. Orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Pengguna teknologi jarang merasa puas sepenuhnya dengan apa yang tersedia saat ini. Orang-orang yang memanfaatkan teknologi sering kali berusaha menjadi lebih mahir dalam teknologi terkini. karena teknologi baru selalu dikembangkan. Akibatnya, masyarakat ingin memiliki dan berusaha untuk memahami teknologi baru yang berkembang.

*Gadget* memang mempunyai dampak positif pada pemikiran anak, terutama dalam membantu mereka mengubah kecepatan bermain, memahami teknik permainan, dan mengembangkan fungsi otak kanan. Namun, tersembunyi di balik manfaat-manfaat tersebut terdapat potensi kerugian terhadap kemampuan tumbuh kembang anak.

Jika seorang anak sering menggunakan *gadget*, maka banyaknya radiasi yang dipancarkannya dapat membahayakan otak dan sel saraf anak. Selain itu, hal ini juga dapat menurunkan kemampuan anak dalam beraktivitas dan berinteraksi sosial. Anak-anak menjadi kurang bersosialisasi dan memilih menghabiskan waktu sendirian dengan perangkat mereka di lingkungan yang mereka kenal. Akibat hal ini, anak mengembangkan sikap mandiri, serta kurangnya kepedulian terhadap orang tua, teman, dan orang lain.

Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu juga akan senang menerima *gadget* dari orang tuanya sebagai hadiah. Anak-anak saat ini merasa lebih "sadar akan teknologi" dibandingkan generasi sebelumnya karena kemajuan teknologi informasi. Saya menemukan bahwa anak-anak sekarang dapat dengan cepat mengakses aplikasi pada teknologi yang baru dibeli. Mereka dengan cepat menjadi mahir dalam menggunakan fungsi-fungsi *gadget*. Yohana Yembise, selaku Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, menghimbau semua orang tua agar bisa mengawasi anak-anak mereka saat menggunakan *gadget*, karena anak-anak mungkin menerima tayangan atau informasi yang belum tersaring secara memadai dengan memegang perangkat seperti telepon atau tablet (Dian Maharani, 2015).

Oleh karena itu, meskipun orang tua memberikan *gadget*, orang tua tetap perlu mengawasi penggunaan perangkat tersebut oleh anak-anak mereka. Ada saat-

saat dimana anak dapat bermain dengan teman sebayanya, saat-saat dimana anak dapat menggunakan ponselnya, dan saat-saat dimana anak-anak harus bersama orang tuanya.

Program kerja sosialisasi yang dilakukan oleh kelompok 13 bertujuan agar bisa mengedukasi anak mengenai dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan, juga diharapkan mampu memahami tentang dampak *gadget* ini bagi orang tua agar mampu membatasi penggunaan *gadget* demi perkembangan anak. Dalam pendahuluan ini juga dapat dimuat metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan penelitian, dan tidak ditulis dalam sub bab tersendiri.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan sosialisasi ini dengan sasaran dari kegiatan ini adalah anak SDN 1 SEDAYULAWAS kelas V yang 1 kelasnya berjumlah 21 anak. Kegiatan sosialisasi penggunaan *gadget* bagi anak usia dini di SDN 1 SEDAYULAWAS memberikan manfaat berupa pengembangan kemampuan teknologi, peningkatan kreativitas, pembelajaran interaktif, keterampilan sosial digital, dan pemahaman terhadap dunia digital. Ini membantu anak-anak memanfaatkan teknologi dengan bijak dan siap menghadapi lingkungan yang semakin terhubung. Tindakan ini dapat dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik berikut: Mengenali permasalahan, menyusun latihan, merencanakan latihan, melaksanakan latihan, dan hasil. Berikut yaitu beberapa tahapannya:

1. Mengenali Permasalahan: Tahap ini dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada lingkungan Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 SEDAYULAWAS, khususnya pada remaja berusia 11-13 tahun.
2. Penyusunan Tindakan: Tahap ini semua mahasiswa mengenakan materi untuk anak-anak kelas V. Tujuan dari memadukan dampak *gadget* tersebut adalah agar mereka memahami bahwa *gadget* tersebut mempunyai dampak positif dan dampak buruk. Untuk menghindari *gadget* beralih dengan pembuatan kerajinan kotak pensil dari bahan bekas air botol.
3. Perencanaan tindakan: Pada tahap ini menyiapkan materi, rekaman video pembelajaran tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan dan kemajuan anak. Juga bahan pembuatan kerajinan kotak pensil dari bekas air botol.
4. Pelaksanaan Latihan: Pelaksanaan dilaksanakan di sekolah SDN 1 SEDAYULAWAS tanggal 10-11 Agustus 2023. Pada kegiatan ini apabila terdapat anak yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa/i KKN maka akan mendapat hadiah sebagai penyemangat siswa/i.
5. Hasil: Gerakan ini telah terlaksana sampai akhir tanpa hambatan besar. Para anggota secara efektif membantu kami selama pengenalan materi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam perjalanan sosialisasi ini, kami telah melakukan beberapa penelitian serius mengenai penggunaan teknologi oleh siswa/i di Sekolah SDN 1 SEDAYULAWAS. Hal ini memperlambat pengumpulan data dari beberapa sumber

yang teliti dan lengkap. Proses sosialisasi ini tidak hanya terjadi pada awal proses saja. Selain itu, kami juga terus mengevaluasi proses untuk memastikan bahwa setiap langkah dijalankan sesuai dengan rencana dan dengan potensi perubahan apapun. Evaluasi yang dilakukan sepanjang proses yang berjalan telah menghasilkan perbaikan yang signifikan. Selain mengidentifikasi permasalahan, kami juga mencari solusi dan mempraktikkannya untuk mencapai hasil yang lebih baik. Setiap perbincangan yang dilakukan sepanjang sosialisasi ini mempunyai tujuan yang jelas. Kami dapat menentukan seberapa baik tujuan-tujuan ini telah dicapai dan mengurangi dampak negatifnya terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak. Evaluasi ini telah mengkonfirmasi dalam peningkatan kesadaran, perubahan kebijakan di sekolah, maupun dalam perilaku anak-anak terkait penggunaan gadget. (Yonatan, 2015: 117) Menurut Mohammad Nazir (2003:16), berikut ini beberapa dampak buruk gadget terhadap perkembangan generasi muda: Kesulitan Memusatkan Perhatian ada Kenyataan Saat Ini. Keterpaksaan atau ketergantungan pada gadget akan membuat anak-anak mudah lelah, rewel dan marah ketika mereka terisolasi dari perangkat nomor satu mereka. Ketika seorang anak merasa terbuka untuk bermain dengan perangkat favoritnya, dia akan bersenang-senang dan menghargai jarak dari orang lain yang bermain dengan perangkat tersebut. Dengan demikian, anak akan kesulitan berkomunikasi dengan dunia luar, menjalin pertemanan, dan bermain dengan teman sekelasnya.

#### Penyalahgunaan Teknologi Dapat Mengganggu Fungsi Korteks Prefrontal

Yang selanjutnya dapat menghambat perkembangan otak anak. Korteks Prefrontal adalah bagian pikiran yang mengendalikan perasaan, ketenangan, kewajiban, arahan mandiri, dan kebajikan lainnya. Anak-anak yang otaknya memproduksi hormon dopamin secara berlebihan, sehingga mengganggu fungsi Korteks Prefrontal, akan mengembangkan kecanduan teknologi seperti game online.

Ketergantungan anak muda pada alat-alat elektronik membuat mereka merasa bahwa gadget tersebut sangat berarti untuk mereka. Bingung dan gelisah akan mereka lakukan setiap kali diisolasi dari perangkat itu. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya bermain-main dengan gadget. Akibatnya, anak-anak sering kali tumbuh menjadi penyendiri.

Romo (2013). Ia mengklaim bahwa bermain perangkat elektronik (gadget) setiap hari dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan anak menjadi antisosial. Hal ini terjadi akibat kurangnya sosialisasi yang diterima anak kecil. Selain itu, hal ini dapat mendorong generasi muda untuk mengembangkan koneksi yang dangkal. Karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk menikmati sesuatu sendirian, maka lebih sedikit waktu untuk bersosialisasi secara langsung.

Ratih Ibrahim (2012) menyatakan bahwa "Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan ilmu yang dipelajarinya, sehingga membuat mereka yakin bahwa ilmu yang diperolehnya dari internet atau teknologi lainnya adalah ilmu yang paling lengkap dan final." Kenyataannya, banyak sekali hal yang harus dipelajari melalui proses pendidikan konvensional sehingga kedalaman ilmu tidak bisa tergantikan oleh internet. Generasi mendatang cenderung menjadi

generasi yang mudah senang dan berpikiran dangkal jika tidak diperhatikan dengan baik.

Dampak gadget terhadap perkembangan anak sangatlah besar. Dampak positifnya adalah: Perluasan Informasi beranggapan bahwa dengan memanfaatkan teknologi canggih, generasi muda dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi tentang pekerjaannya di sekolah. Misalnya, kita perlu menjelajahi web di mana saja dan kapan saja kita perlu waspada. Oleh karena itu dari web kita dapat menambahkan informasi. Gadget bisa memperluas jaringan kekerabatan anda karena anda pasti bisa langsung mengikuti hiburan virtual. Dengan cara ini, kita pasti bisa berbagi dengan teman kita. Jadikan Korespondensi Lebih Mudah. Perangkat merupakan instrumen yang memiliki inovasi modern. Jadi setiap orang pasti dapat berbicara dengan orang lain dari seluruh dunia. Melatih inovasi generasi muda. Pendorong inovasi telah melahirkan berbagai permainan imajinatif dan menguji. Banyak anak-anak yang termasuk dalam kelas campur aduk kekurangan perhatian/hiperaktif mendapat manfaat dari permainan ini karena tingkat inovasi dan tantangannya yang tinggi.

### **Kegiatan Penedukasian Terhadap Pengaruh Gadget pada Anak**

Pengenalan teknologi digital, khususnya dalam bentuk gadget, telah mengubah lanskap kehidupan manusia dengan cara yang tidak dapat diabaikan. Perkembangan pesat ini memiliki dampak yang meluas, termasuk pada anak-anak usia dini. Di tengah laju inovasi yang terus meningkat, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak kita tumbuh dalam lingkungan yang semakin terhubung dengan dunia digital. Salah satu area di mana pengaruh teknologi ini semakin terasa adalah dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah-sekolah seperti SDN 1 SEDAYULAWAS. Pentingnya menggali lebih dalam mengenai dampak penggunaan gadget pada anak-anak di Sekolah SDN 1 SEDAYULAWAS tidak hanya berkaitan dengan perkembangan individu, tetapi juga berdampak pada arah yang akan diambil oleh sistem pendidikan modern. Dalam konteks ini, artikel ini bertujuan untuk menjadi sebuah eksplorasi menyeluruh tentang bagaimana gadget sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di lingkungan sekolah tersebut. Program Kerja yang kita ambil yaitu sosialisasi pada anak SD. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan pada anak SDN 1 SEDAYULAWAS sasaran sosialisasi ini yaitu pada kelas V yang umurnya sekitaran 9 tahunan. Sosialisasi yang dilakukan yaitu sosialisasi dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini. Sosialisasi ini dilakukan 2 hari yaitu tanggal 10-11 Agustus 2023 yang pada hari pertama yaitu pemberian materi tentang dampak penggunaan gadget bagi anak-anak, memutar video animasi tentang seputar gadget lalu setelah memberikan materi kita memanfaatkan waktu yang ada untuk hiburan bermain *game who spy*.

Penggunaan gadget berlebihan tampaknya mengurangi interaksi sosial langsung antar siswa/i. Mereka lebih sering bermain sendiri dengan gadget daripada berinteraksi dengan teman sekelas. Hasil penelitian ini memberikan wawasan yang penting tentang dampak penggunaan gadget bagi anak-anak di Sekolah SDN 1 SEDAYULAWAS. Penggunaan gadget pada anak-anak di Sekolah SDN 1 SEDAYULAWAS memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan dan

kesehatan mereka. Dengan mengambil langkah-langkah yang tepat, seperti mengedukasi siswa/i SD kelas V tentang penggunaan gadget yang bijak, mempromosikan interaksi sosial, dan mengimbangi dengan aktivitas fisik, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan yang holistik bagi anak-anak usia dini.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Anak-anak usia sekolah dasar merupakan mitra kegiatan yang dituju. Maka untuk memudahkan anak dalam memahami keseluruhan isi mata pelajaran yang baru saja disampaikan, Mahasiswa/i KKN yang berpartisipasi menampilkan film animasi tentang pengaruh gadget terhadap kehidupan.



Gambar 2. Pemutaran Video Animasi

Kegiatan di hari kedua yaitu membuat kerajinan kotak pensil dari bekas air botol. Alasan kita memilih untuk membuat kerajinan tangan yaitu untuk membantu mengalihkan anak dari gadget dengan cara yang positif, meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik halus, fokus, konsentrasi, serta memperkuat hubungan sosial melalui kegiatan yang lebih interaktif dan bermanfaat. Membuat kerajinan tangan melibatkan gerakan halus seperti memotong, menempel, dan menghias. Proses menciptakan sesuatu dengan tangan memerlukan konsentrasi yang tinggi. Ini dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari gadget dan melatih mereka untuk lebih fokus dalam aktivitas yang mereka lakukan. Ketika anak berhasil menyelesaikan sebuah proyek kerajinan, mereka merasa bangga dan percaya diri. Ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk mencoba hal-hal baru. Membuat kerajinan tangan bisa menjadi aktivitas yang dilakukan bersama anggota temannya. Ini menciptakan peluang untuk berkumpul dan berinteraksi secara positif di luar dunia gadget. Melalui proses membuat kerajinan tangan, anak-anak dapat mengembangkan apresiasi terhadap seni dan kerajinan, serta mengembangkan minat mereka dalam hal-hal yang berhubungan dengan

keaktivitas. Mengalihkan anak-anak dari gadget dengan mengajak mereka berkreasi dalam pembuatan kerajinan tangan dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan mereka secara holistik.



Gambar 3. Membuat Kerajinan Tangan

## KESIMPULAN

Gadget adalah salah satu perangkat elektronik dengan berbagai kemampuan dan kegunaan yang menunjukkan teknologi terkini serta meningkatkan fungsi dan kepraktisan keberadaan manusia. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, teknologi jelas memperburuk tumbuh kembang anak. Karena suatu gadget juga merupakan media pembelajaran yang efektif. Tanpa adanya gambar bergerak, efek suara atau nyanyian lainnya mungkin membuat materi pendidikan yang menggunakan teknologi menjadi tidak menarik bagi anak-anak.

Kemajuan teknologi dapat membuat menumbuhkan kreativitas anak-anak jika manfaatnya diwujudkan melalui interaksi dengan lingkungannya, terutama mereka yang lebih tua. Gadget berpotensi memberikan dampak negatif pada keseharian bayi saat digunakan. Dampak baik dan buruk terhadap tumbuh kembang anak bisa saja diakibatkan oleh penggunaan sebuah Gadget. Anak-anak boleh saja bermain dan mencari ilmu dengan menggunakan alat elektronik, namun orang tua adalah guru yang bisa mendidik anak-anaknya ketika mereka tidak terikat dengan teknologi. Untuk mengatasi penggunaan teknologi saat ini, kebutuhan masyarakat menjadi sangat penting dan ditujukan kepada anak.

Program kerja memadukan dampak gadget terhadap tumbuh kembang dan kemajuan generasi muda dilaksanakan pada tanggal 10-11 Agustus 2023 di Sekolah SDN 1 SEDAYULAWAS dengan sasaran kegiatan kelas V. Yang pertama kita lakukan diawali dari pembukaan, dilanjutkan dengan pengenalan materi, menonton rekaman video animasi tentang dampak gadget, dan diakhiri dengan penutupan kegiatan Mahasiswa/i KKN kelompok 13. Untuk memberikan pelatihan mengenai dampak gadget pada SDN 1 SEDAYULAWAS, para Mahasiswa/i KKN memperkenalkan kepada anak kelas V agar dapat memahami materi tentang pengaruh gadget.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, W.N.A., Marini, M., Khasanah, K., & Rifandi, R. A. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak. Di SMP Fransiskus Semarang. Manggali
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan.
- VandenBos, Gart. (2007). APA Dictionary of Psychology. Washington DC: American Psychological Association
- Ni'matun Nafidahtul R. (2015). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Kompasiana: Beyond Blogging
- Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. (2008). Indonesia: Gramedia Pustaka Utama
- Sakina Rakhma Diah Setiawan. (2015). Dampak Buruk Gadget Bagi Anak. Kompas.com: Jernih Melihat Dunia.