

## Pengaruh Gadget Pada Anak di SD Negeri Ema

Ronald Darlly Hukubun<sup>1</sup>; Laury Marcia Ch. Huwae<sup>2</sup>; Stefano M. A. Rijoly<sup>3</sup>;  
Marcia Lainsamputty<sup>4</sup>; Zusye Latuihamallo<sup>5</sup>; Ruben Mesasnuat<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup> Universitas Pattimura, Ambon

Korespondensi penulis : [marcialainsamputty19@gmail.com](mailto:marcialainsamputty19@gmail.com)

---

### Article History:

Received: November 30, 2023

Accepted: December 12, 2023

Published: January 31, 2024

**Keywords:** Gadget, Influence, Children

**Abstract:** *The development of media and technology is a challenge for children's development. There are many negative impacts, namely that it can disrupt health and can interfere with development children, prone to crime, can affect children's behavior, difficulty concentrating to the real world, disruption of brain function in children, and can become dependent on gadgets. The role of parents is very important to supervise, control and pay attention all children's activities to see better child development. The method used is the method of counseling about the influence of gadgets on children. The result of this outreach activity is to increase students' understanding of the negative and positive influences of excessive use of gadgets.*

---

**Abstrak.** Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak. Banyak dampak negatif yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak, dan dapat ketergantungan terhadap gadget. Sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak untuk melihat perkembangan anak yang lebih baik. Metode yang digunakan adalah metode penyuluhan pengaruh gadget pada anak. Hasil dari kegiatan penyuluhan ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pengaruh negatif dan positif dalam penggunaan gadget yang berlebihan.

**Kata Kunci:** gadget, pengaruh, anak

## PENDAHULUAN

Saat ini arus globalisasi tidak dapat dipungkiri lagi, masuk dan merembak ke seluruh lapisan masyarakat. Perubahan yang dirasakan hampir diseluruh aspek kehidupan masyarakat baik pada bidang teknologi, ekonomi, pendidikan maupun sosial (Hidayat dkk, 2021). Namun yang paling berkembang pesat dan signifikan yaitu bidang teknologi (Kurniawan dkk, 2019).

Teknologi ini muncul dengan berbagai fitur dan jenis yang dapat memudahkan masyarakat dalam beraktivitas sehari-hari. Salah satu dari kemajuan teknologi yaitu adanya gadget. Gadget digunakan pada seluruh kalangan mulai dari golongan tua sampai golongan muda, karena penggunaannya yang mudah untuk dipahami ketika mencari informasi dan praktis (Amri dkk, 2020). Namun saat ini gadget banyak digunakan di kalangan anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Padahal pada usia itu anak-anak disarankan lebih banyak bermain pada permainan fisik yang nyata, bekerja sama dengan membuat tim ataupun kelompok, bercerita dan mengobrol dengan teman-teman secara langsung serta saling aktif berprestasi di sekolah

---

\* Marcia Lainsamputty, [marcialainsamputty19@gmail.com](mailto:marcialainsamputty19@gmail.com)

(Suherman, 2012).

Sudah seharusnya orang tua lebih memperhatikan dan mengawasi perkembangan anak dalam penggunaan gadget, karena gadget untuk pengguna anak-anak ini tentunya dapat membawa hal positif dan negatif. Menurut Al-Ayouby (2017), anak akan merasa lebih bergantung pada gadget karena banyaknya permainan-permainan menarik yang telah disediakan dan dapat digunakan dalam setiap harinya dibandingkan belajar ataupun bersosialisasi di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut cukup mengkhawatirkan karena seperti yang kita tahu masa perkembangan anak pada usia tersebut, mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan akan mencoba hal-hal baru yang menurut mereka itu menarik (Huwae dkk, 2022).

Dampak dari penggunaan gadget ini secara umum dapat terlihat dan dapat merugikan perkembangan anak, salah satunya mereka akan kecanduan game online. Ketika anak kecanduan game online, maka mereka akan meminta uang saku untuk dibelikan kuota dan top up untuk game-nya, sehingga hal tersebut membuat anak boros. Bahkan yang lebih mengkhawatirkan, anak akan mengabaikan perintah orang tua karena fokus dengan game-nya tersebut. Ketika orang tua meminta bantuan anak hanya diam saja, tidak menengok kanan maupun kiri dan tidak peduli lingkungan sekitar. Maka orang tua harus benar-benar bijak dalam menerapkan peraturan penggunaan gadget pada anak, dan orang tua harus senantiasa mengawasi (Ariston dan Frahasini, 2018).

Pengawasan dan kontrol dari orang tua kepada anak merupakan hal yang paling utama, orang tua harus memberikan batasan jelas ketika menggunakan gadget karena bagaimanapun gadget dapat menimbulkan sikap konsumtif berlebih untuk anak-anak (Hukubun dkk, 2022). Tidak dapat dipungkiri, saat ini anak-anak telah menjadi konsumen aktif para produk-produk gadget yang sebenarnya memiliki tujuan untuk menjadikan anak-anak tersebut target pasar mereka (Chusna, 2017).

Menurut E.B. Hurlock dalam Marliani (2016 : 59) psikologi perkembangan tidak hanya mendeskripsikan perkembangan, juga menjelaskan perubahan perilaku sesuai tingkat usia sebagai hubungan anteseden (gejala yang mendahului) dan konsekuensinya. Perubahan tersebut mencakup beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Perubahan ukuran, termasuk perubahan fisik dalam tinggi, berat, organ dalam dan sekelilingnya serta perubahan mental dalam memori, penalaran, persepsi dan imajinasi kreatif.
- 2) Perubahan proporsi, anak-anak bukanlah miniature orang dewasa dalam proporsi

fisiknya. Anak pun tidak memiliki miniatur mental orang dewasa. Kemampuan imajinasinya berkembang lebih baik dari pada penalarannya, sedangkan orang dewasa justru sebaliknya.

- 3) Hilangnya ciri-ciri fisik tertentu, seperti thymus setelah pubertas dan hilangnya kegunaan rambut dan gigi bayi. Ciri bawaan psikologis dan perilaku seperti gerak dan bicara bayi serta imajinasi yang sangat halus.
- 4) Mendapatkan ciri baru, beberapa ciri fisik dan mental baru berkembang dari kematangan dan beberapa ciri lainnya berkembang dari hasil belajar dan pengalaman. Ada ciri fisik yang baru, seperti tumbuhnya gigi tetap dan karakteristik jenis kelamin primer dan sekunder. Ciri mental yang baru termasuk perhatian dalam seks, standar moral dan keyakinan agama.

Gadget merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi sesuai perkembangan zaman yang tentunya memiliki manfaat memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari (Pebriana, 2017). Beberapa contoh dari gadget adalah laptop, smartpone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Gadget juga merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. 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.

Namun 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 yang seharusnya belum layak menggunakannya. Hal ini disebabkan karena gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik, Dimana hal ini dapat menyebabkan ketertarikan anak akan gadget.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode penyuluhan dampak gadget pada anak di lingkungan sekolah dan masyarakat. Kegiatan ini dilakukan di sekolah dasar yang berlokasi di Negeri Ema, Kecamatan Leitimur Selatan kota Ambon, yang dilaksanakan pada tanggal 14 November 2023. Dalam kegiatan ini dihadiri oleh 52 orang, yaitu 49 siswa dan 3 orang guru. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu :

- 1) Mahasiswa KKN melakukan observasi di lokasi KKN, yaitu Negeri Ema untuk melihat kondisi anak di lingkungan tersebut.
- 2) Melakukan koordinasi dengan perangkat desa serta pihak sekolah untuk melakukan penyuluhan terkait pengaruh gadget pada anak, yang akan dilakukan pada Sekolah Dasar (SD) Negeri Ema
- 3) Melakukan persiapan berupa lingkungan pembersihan ruangan belajar, pemasangan alat infocus dan laptop, serta pengarahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Melakukan kegiatan penyuluhan berupa pemaparan materi pada siswa dan juga sesi tanya jawab yang dilakukan setelah proses pemaparan materi selesai.

## **HASIL**

Pelaksanaan dari kegiatan yang dilakukan berupa Sosialisasi pada siswa di sekolah dasar Negeri Ema mengenai pengaruh dari gadget. Dimana kegiatan ini dilakukan karena berdasarkan hasil observasi dan laporan yang diterima, baik dari pihak masyarakat maupun sekolah mengenai perilaku anak akan ketergantungan pada gadget dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan untuk menambah wawasan dari para siswa untuk lebih memahami apa saja pengaruh yang dapat dialami sebagai akibat dari penggunaan gadget tersebut.

Hasil dari kegiatan yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dimana pengaruh dari penggunaan gadget yang dapat dialami terbagi menjadi dua bagian yaitu pengaruh positif dan negatif. Beberapa pengaruh positif pada siswa dari gadget itu sendiri adalah :

1. Teknologi yang semakin canggih ini, siswa dimudahkan untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga mendapat kemudahan dalam berkomunikasi dengan siapa saja.
2. Dampak teknologi juga sangat berpengaruh di dunia pendidikan, karena dapat mempermudah siswa untuk melatih pemahamannya melalui internet tanpa harus menghabiskan waktu mencari buku di perpustakaan dan bertanya pada guru. Karena dengan teknologi yang serba online ini, manusia dalam hal ini siswa, akan menghemat waktu dan tenaga.
3. Aplikasi game yang terdapat di dalam gadget dapat memberikan pembelajaran, tantangan, serta meningkatkan kreativitas anak. Hal ini berdampak baik bagi para siswa dimana dapat meningkatkan tingkat berfikir dari siswa, serta dapat menjadi

penyemangat.

Dari pengaruh positif yang dialami, ada juga pengaruh negatif dari gadget yang dapat dialami oleh para siswa yaitu :

1. Dampak untuk kehidupan sosial, dimana pengaruh dari gadget dapat menyebabkan ketergantungan, memicu tindakan kekerasan pada sesama, perilaku antisosial dimana tidak ingin bermain dengan teman sebayanya atau seusianya serta, penggunaan tidak sesuai kondisi yang mengakibatkan sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain gadget.
2. Bagi kesehatan, pengguna gadget dalam hal ini para siswa dapat mengalami gangguan pada kesehatannya. Ada beberapa gangguan kesehatan yang dapat dialami oleh para siswa sebagai dampak dari penggunaan gadget yaitu gangguan penglihatan dan pendengaran akibat penggunaan gadget yang terlalu lama.

Dari hasil penyuluhan yang telah dilakukan, maka siswa dapat lebih baik lagi dalam penggunaan gadget. Dimana pemanfaatan dan waktu penggunaan juga lebih baik, seperti penggunaan aplikasi yang penting bagi pembelajaran, serta game yang dapat mengasah otak anak untuk berpikir. Selain itu, peran orang tua juga tidak luput dari pengawasan dan bimbingan bagi anak.

Berdasarkan laporan dari para orang tua, yang didapatkan saat melakukan observasi, bahwa anak mereka cenderung fokus ketika menggunakan gadget sehingga mengabaikan orang tuanya ketika dipanggil. Hasilnya peristiwa yang terjadi pun membuktikan bahwa Anak mengalami kesulitan berbicara. banyak kata yang diucapkan anak-anak yang masih belum bisa dimengerti, bahkan oleh anak-anak biasanya mengeluh ketika tidak diberikan izin untuk bermain gadget. Selain itu juga, ada video-video yang belum pantas ditonton oleh anak-anak seusia mereka.



**Gambar 1.** Suasana Lingkungan SD Negeri Ema

Pada situasi seperti ini, orang tua harus lebih tegas dalam menyikapi sikap anak

– anak mereka yang demikian agar tidak terjadi ketergantungan dan kecanduan akan gadget. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak harus mendapat perhatian lebih dari orang tua. Hal ini dikarenakan sebagian besar waktu anak adalah bersama dengan orang tua di rumah dan lingkungan sekitarnya. Beberapa himbauan bagi orang tua untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak-anak:

1. Memberikan batasan waktu penggunaan gadget, durasi penggunaan tidak lebih dari satu jam.
2. Saat anak menggunakan gadget orang tua diusahakan untuk menemani anak untuk mengontrol jenis tontonan anak.
3. Tidak menggunakan gadget di depan anak saat tidak benar-benar diperlukan.
4. Orang tua lebih kreatif untuk membuat permainan yang bersifat nyata agar dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget.

## DISKUSI

Dilihat dari hasil penyuluhan tentang pengaruh gadget pada anak, terdapat masalah yang di hadapi oleh para siswa seperti yang di katakan oleh beberapa pihak bahwa siswa-siswa disana mengalami penurunan dalam minat belajarnya dikarenakan pengaruh dari gadget. Hal ini tidak bisa dipungkiri karena terdapat unsur kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki alat elektronik lain (Holilullah, dan Nurmalisa, 2019). Artinya mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis.



**Gambar 2.** Proses Penyampaian Materi di SD Negeri Ema

Hal inilah yang membuat para siswa disana mengalami penurunan dalam minat belajar mereka, karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, mendengarkan musik, sampai menonton video yang berdampak dan tidak sesuai usia mereka. Padahal penggunaan gadget dengan benar dapat menambah wawasan dan pengetahuan mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan serta pengawasan dari orang tua juga sangat diperlukan dalam penggunaan gadget agar mencegah hal negatif bagi para

anak dan menjadikan gadget lebih bermanfaat.

Gadget memiliki banyak manfaat dan juga dampak negatif terhadap penggunaannya, gadget menjadi suatu hal yang menarik bagi anak karena memiliki fitur yang beragam dengan dilengkapi warna, gambar dan suara yang dapat menarik perhatian anak selain itu juga karena anak sering melihat orang tuanya yang sibuk bermain gadget. anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri juga disebabkan karena melihat orang tuanya. Anak biasa menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video youtube dan belajar. Permasalahan-permasalahan dari penggunaan gadget bisa saja dialami anak karena orang tua yang kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum pahamnya akan dampak yang akan ditimbulkan dari gadget terhadap fisik dan mental anak. Orang tua memiliki peran yang besar untuk mengontrol mengawasi dan mendampingi penggunaan gadget oleh anak-anak agar dapat terhindar dari efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan di SD Negeri Ema dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Masih rendah informasi dan edukasi tentang pengaruh gadget pada siswa/siswi SD Negeri Ema.
2. Perlu ditingkatkan peran pengawasan orang tua dan guru terhadap penggunaan gadget pada anak, sehingga tidak berdampak buruk bagi anak.

## DAFTAR REFERENSI

- Al-Youby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini .*Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Lampung.
- Amri, M. I. U. dkk.(2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19.Trapsila: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (2), 14- 23.
- Ariston, Yummi.,& Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Chusna, P., A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315– 330.
- Hidayat, Fahrul. dkk. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar*.

- Holilullah, T. L., & Nurmalisa, Y. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget*, <http://Users/windows/Downloads/4220-8152-1-PB.pdf>
- Hukubun, R. D., Ratuluhain, E. S., Mainake, N., Kubais, F., Rumonin, S. S., Kainama, D. (2022). Mading Sebagai Minat Baca Siswa Untuk Mengenal Integrasi Nasional Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (4), 119–126. <https://doi.org/10.55606/jpkm.v1i4.65>
- Huwae, L. M. Ch., Salamor, S., Bandu, S. J. A., Silaratubun, K., Mainake, H. A., Hukubun, R. D. (2022). Sosialisasi Bahaya Penggunaan Narkoba Bagi Generasi Milenial Di SMP Negeri 11 Ambon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (4), 111–118. <https://doi.org/10.55606/jpkm.v1i4.64>
- Kurniawan, A. R. dkk. (2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(1), 72-81.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Suherman. (2012). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC.