



# Penyuluhan Tentang Cara Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada Anak di PGTK Al Izzah Banyumas

Siti Haniyah<sup>1\*</sup>, Noor Yunida Triana<sup>2</sup>

Prodi Sarjana Keperawatan,, Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa, Purwokerto

<sup>1</sup>[haniwiyana56@gmail.com](mailto:haniwiyana56@gmail.com)\*; <sup>2</sup>[nooryunida@uhb.ac.id](mailto:nooryunida@uhb.ac.id)

Artikel History:

Received: 2022-08-01/ Received in revised form: 2022-11-24/ Accepted: 2022-11-25

## ABSTRACT

*Device dependancy in children could have a negative impact, starting from physical problems to affecting children's emotional development. consequently, mother and father must be wise in giving gadgets to kids, in order that infants do no longer experience device addiction. The purpose of this network provider is to provide education to parents in the use of devices in youngsters and conquer gadget dependancy in children. This community provider interest technique is carried out the use of lectures via energy factors. to assess the knowledge of respondents, it turned into achieved by giving pre-check and publish-check via a questionnaire. contributors had been mother and father of 17 college students of PGTK Islam Al Izzah Purwokerto. The effects of the evaluation of the pre and post check ratings showed an increase in knowledge about overcoming system addiction in youngsters by using 26.86 factors, this is the common value of the pre check become 45.47 and the average value of the post check was 74.12.*

**Keywords :** *devices, dependancy*

## ABSTRAK

Kecanduan gadget pada anak bisa bawa akibat yang negatif, mulai dari kendala raga sampai bisa mempengaruhi pertumbuhan emosi anak. Oleh sebab itu, orang tua wajib bijak membagikan gadget pada anak, sehingga anak tidak hadapi kecanduan gadget. Tujuan dedikasi warga ini merupakan membagikan bimbingan kepada orang tua dalam pemakaian gadget serta menanggulangi kecanduan gadget pada anak. Tata cara aktivitas dedikasi warga ini dicoba dengan memakai ceramah lewat power point. Buat memperhitungkan tingkat pengetahuan responden dicoba dengan membagikan pretest serta posttest lewat kuesioner. Partisipan ialah orangtua murid PGTK Islam Al-Izzah Purwokerto sebanyak 17 orang. Hasil penilaian nilai pre serta post test terjalin kenaikan pengetahuan tentang menanggulangi kecanduan gadget pada anak sebesar 26. 86 point ialah nilai rata- rata pre test merupakan 45. 47 serta nilai rata- rata post test merupakan 74. 12.

**Kata kunci :** *gadget, kecanduan*

## 1. PENDAHULUAN

Munculnya gadget telah menjadi kebutuhan prioritas bagi anak-anak dan kaum remaja terutama terlebih di era glomilenial saat ini. Gadget tidak cuma dipakai selaku sarana berinteraksi akan tetapi

\* Siti Haniyah

Tel.: +6282243930252

Email: [haniwiyana56@gmail.com](mailto:haniwiyana56@gmail.com)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



pula bisa memudahkan pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang lain. Banyaknya bapak ibu yang menyalahgunakan kegunaan gadget, antara lain dengan memerdekakan pemanfaatan gadget itu terhadap anak nya yang masih berada di bawah usia dewasa.

Peran ayah ibu yang tadinya selaku sahabat dalam bermain buat anak, saat ini digantikan oleh gadget. era anak-anak adalah waktu di mana berlangsung perkembangan jasmani serta psikologis seseorang. Di waktu bayi, semestinya anak banyak melaksanakan aktivitas gerak supaya berkembang secara ideal. seandainya di waktu balita anak-anak menghabiskan waktunya di depan gadgetnya, a bisa saja membuat kemampuan bergaulnya tidak maksimum. sekarang gadget tidaksaja semata-mata sebagai perlengkapan berbicara, tapi gadget pula mnjadi perlengkapan buat mencipta serta menghibur dengan suara, catatan, ilustrasi serta cuplikan. saat ini orang berlomba-lomba mempunyai gadget lantaran gadget bukan cuma perlengkapan berbicara, tetapi gadget juga segai gaya hidup, serta gengsi (Kogoya, 2015).

Masa Balita adalah masa perkembangan yang sangat penting. Masa ini disebut dengan Pada Fase ini disebut golden age yaitu masa di mana kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan menentukan perkembangan selanjutnya. Anak yang ada di era golden age tersebut, mereka menjadi peniru yang ulung. Anak-anak lebih cerdas daripada yang kita bayangkan, sehingga tidak bisa kita biarkan saja. Apabila anak umur itu telah dikasihkan mainan, bisa mempengaruhi pada kemampuan bahasa. Tidak cuma dampak bahasa, yang lebih memprihatinkan merupakan kendala di fase selanjutnya pada anak.

Gadget mempengaruhi dengan cara langsung pada kelanjutan imetode-bahasa serta - independensi anak. Kedua bagian tersebut dapat berjalan dengan sempurna jika anak berbicara serta berhubungan langsung dengan sekitarnya. kebalikannya, pada anak yang tergilagila dengan Gadget maka hal ini tidak berlangsung. Dengan baik. Gadget bisa mempengaruhi pola pikir anak dalam memisahkan aspek sebuah objek (Suryawan, 2017).

Gadget berisibermacam-macam permainan, orang dewasa bisa gusar maupun jengkel saat kalah dalam permainan, terutama anak-anak. Mereka menjadi individu yang lekas marah sehingga tidak abisa mengelola emosinya. Lebih memprihatinkan lagi, orang dewasa membagikan gadget buat menenangkan buah hatinya. Orang dewasa yang menenangkan anak dengan gadget adalah orangtua yang tidak mau repot karena sesungguhnya fungsinya bukan itu. Mereka akan mengerti jikalau anak bosan maupun jemu, maka ada gadget yang menyertai dan dapat dijadikan mainan, berbentuk permainan yang ada pada gadget itu. maka bisa merombak pola pikir anak. Apabila masalah ini diabaikan, hingga anak tergilagiladengan gadget. Pemakaian gadget jelas memberi dampak pada anak, baik secara jasmani atau psikologis. Anak yang teratur memakai gadget, akan meningkatkan pemahaman serta kepiawaian berpikirnya melalui games maupun aplikasi yang terdapat pada gawainya.

Demikian halnya dengan perkembangan bahasanya, mereka bisa menaikkan pengertian pada pemilihan kata dalam gadgetnya. Namun dari pandangan kelanjutan pada aspek sosial mereka akan condong kurang bersosialisasi dengan yang yang lain karena disibukkan dengan gadget. Pada bagian jasmani-motorik juga mengalami kecenderungan kurang melaksanakan aktivitas yang menyertakan kegiatan raganya. Oleh lantaran itu pemanfaatan gadget pada anak semenjak umur dini membutuhkan pengawasan begitu juga disesuaikan dengan tingkatan umur kemajuannya (Elfiandi, 2018) Penggunaan gadget yang melampaui batas hendak berpengaruh jelek buat anak. Anak yang menggunakan waktu lebih banyak untuk bermain gawai biasanya lebih temperamen, malahan bisa membuat perilaku melawan pada anak lantaran merasa diusik oleh pihak luar maupun orang tuanya yang mengajak berdialog atau akan berinteraksi secara fisik dengan anak saat anak tengah enak bermain gadget seperti games dan menyebabkan anak malas dalam belajar(Frahasini& Ariston 2018) Sundus, 2017 pula menyampaikan jika gadget bisa mempengaruhi pada kepiawaian bicara anak, watak, malahan bisa mengakibatkan depresi.

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan edukasi kepada orang tua dalam penggunaan gadget pada anak dan mengatasi kecanduan gadget pada anak

## 2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode transfer informasi melalui penyuluhan kesehatan. Pengabdian memberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya Gadget pada orangtua wali murid dalam acara pertemuan rutin di PGTK Al Izzah selama 180 menit dengan metode ceramah dan diskusi dengan terlebih dulu melakukan pengukuran tingkat pengetahuan sebelum di berikan pendidikan kesehatan dan setelah diberikan pendidikan kesehatan. Berikut jadwal kegiatan pengabdian masyarakat yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Hari/Tgl	Jam	Kegiatan
1	Senin/11-10-2021	08.00	Persiapan dan Koordinasi
2	Sabtu/16-10-2021	08.00	Pretest pengetahuan bahaya gadget
3	Sabtu/16-10-2021	08.30	Pemberian Pendidikan Kesehatan
4	Sabtu/16-10-2021	10.30	Post test pengetahuan bahaya gadget
5	Sabtu/ 22-10-2022	10.00	Monitoring dengan sekolah dan walimurid

Partisipan dalam pengabdian ini adalah para orang tua murid yang ada di PGTK Al-Izzah 17 berjumlah peserta. Partisipan diberikan pertanyaan lebih dulu, sebelum dilakukan penyuluhan, dan setelah selesai penyuluhan diberikan pertanyaan lagi untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka terkait gadget Perbandingan skor jawaban sebelum dan sesudah penyuluhan, dianalisis dengan uji statistik paired t-tes.

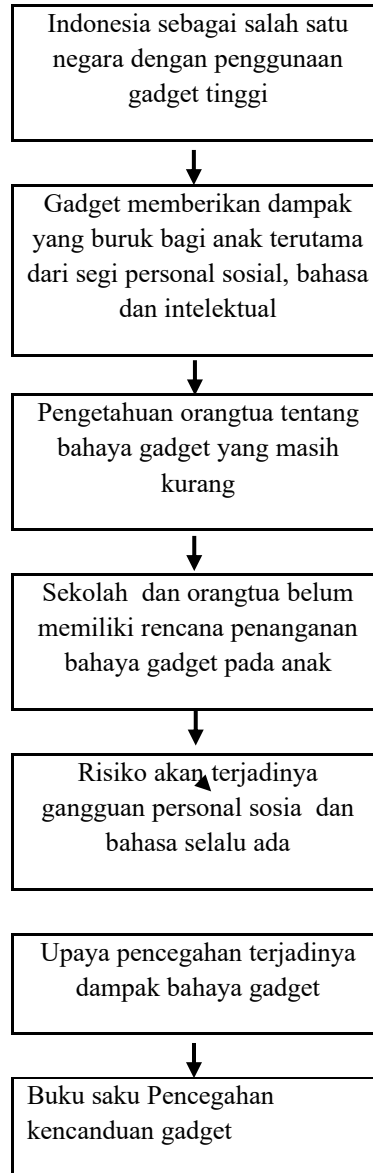
## 3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN (Kapital)

Rerata skor sebelum penyuluhan adalah sebesar 45.47 sedangkan skor setelah penyuluhan meningkat 28.65 poin menjadi 74.12. Perbedaan nilai skor tersebut disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 2. Hasil uji statistik nilai skor pengetahuan responden sebelum dan sesudah dilakukan edukasi (n=17)

Skor Pengetahuan	Mean	SD	Uji t	Nilai p
<i>Pretest</i>	45,47	17,618	-8,10	0,00
<i>Posttest</i>	74,12	11,715		

Bersumber pada tabel 1 bisa diamati jika hasil uji paired t test diperoleh nilai  $t = -8,10$  ( $p = 0,00$ ). Nilai rata-rata pre test skor pengetahuan kader posyandu lanjut usia merupakan (45,47), nilai standar deviasi SD (17,618). Nilai rata-rata setelah penyuluhan skor pengetahuan kader posyandu lanjut usia (74,12), nilai SD (11,715). Bersumber pada hasil uji analisis paired t-test dikenal kalau nilai ( $p = 0,00 < \alpha$ ). Nilai p lebih kecil daripada nilai ( $\alpha = 0,05$ ) berarti  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima yang berarti terdapat ikatan ataupun perbandingan yang bermakna antara nilai skor pengetahuan orangtua terhadap uraian tentang Bahaya Gadget saat sebelum serta setelah dicoba pendidikan kesehatan. Gambaran Ipteks yang akan ditransfer kepada mitra dapat dilihat pada diagram berikut.



Pengetahuan merupakan hasil ketahu dengan metode sensoris terutama mata serta kuping terhadap sasaran tertentu. Pengetahuan merupakan proses akhir penginderaan ataupun hasil ketahu seseorang individu kepada sasaran lewat panca indera. Proses akhir pengetahuan sangat ditentukan oleh pemusatan konsentrasis serta anggapan terhadap sasaran. Pengetahuan orang memiliki derajat yang tidak sama. Notoatmodjo pada tahun 2010 menekankan kalau terdapat bermacam berbagai cara berbagai upaya yang bisa menaikkan pengetahuan salah satunya dengan membagikan pembelajaran kesehatan. Lewat pembelajaran kesehatan hingga hendak terjalin transfer pengetahuan sehingga pengetahuan yang dipunyai meningkat serta kesimpulannya pengetahuan mereka bisa bertambah (Siregar A S serta Mirhalina S. 2021). Pembelajaran kesehatan sangat gampang diiringi serta tidak banyak memerlukan perlengkapan serta bahan spesial. Partisipan cuma memerlukan keahlian berfokus dalam mencermati uraian. Adapun rangkaian dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Pre test Pengetahuan tentang Bahaya Gadget



Gambar 2. Pemberian Materi Bahaya Gadget



Gambar 3. Pre test Pengetahuan tentang Bahaya Gadget



Gambar 4. Monitoring tindak lanjut dengan walimurid dan sekolah

## SIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat pelaksanaan IPTEKS yang dicoba oleh Regu Pengabdian meraih tujuan yang diharapkan yakni penduduk sasaran bisa menguasai tentang bahaya Gadget lewat penyuluhan tentang menangani kecanduan gadget. Audience ataupun partisipan kelihatan bersemangat dalam menjajaki pelaksanaan IPTEKS serta bisa menuturkan imbas bahaya gadget dan apa saja yang mesti dilakukan biar anak tidak kecanduan gadget. Jenjang pengetahuan audiense bertambah dari rata-rata pengetahuan mula 45. 47 jadi 74. 2.

## SARAN

Aktivitas pendampingan serta penyuluhan ulang (refresh) secara bersinergi serta kontinue butuh dicoba supaya para responden lebih hebat buat menggapai derajat kesehatan penduduk yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak-anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Frahasisni& Ariston.Y (2018) Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research vol. 1 no. 2*
- Elfiadi (2018)Dampak Gadget Terhadap Anak ITQAN, Vol. 9, No. 2, July - Dec 2018<https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/176/147>
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.

- Marpaung E(2018) PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN Jurnal KOPASTA, 5 (2), (2018)  
<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/download/1521/1107>
- Marzuki, M. I., & Suryoningsih, M. (2022). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Abdimas Darul Ulum*, 1(1), 30-36.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget: Evolusi Alat Komunikasi, Menjelajah Jarak dengan Gadget*. Zikrul Hakim Bestari.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1)
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191-205.
- Walyyunita, R., Indriati, D. K., Mustanfidah, A., & Fitriana, A. (2021, December). Dampak Gadget terhadap minat baca peserta didik SD/MI: Pengaruh gadget. In *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, No. 1, pp. 555-568).
- Suryawan. A. (2017) Smartphones make smart children? an evidence. Dalam: The impact of lifestyle modernization in child healthservice. Surabaya: Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Siregar, S. A., & Mirhalina, S. (2021). Hubungan Penyuluhan Kesehatan Dengan Tingkat Pengetahuan dan Perilaku Terhadap Pemeriksaan Payudara Sendiri (SADARI) Pada Sisi Kelas 3 Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Padang Lawas Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Simantek*, 5(2), 125–131