



PENGARUH NEGATIF GADGET TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR DI SD NEGERI 66 KOTA BENGKULU

Weti¹, Fatsiwi Nunik Andari² Liza Fitri Lina³

^{1,2,3} Program studi Ilmu keperawatan Universitas Muhammadiyah Bengkulu



*Corresponding author

Weti

Email : Weti@umb.ac.id

HP: 085383600996

Kata Kunci:

Gadget;
Anak;
Penyuluhan;
Pengaruh Negatif;
Edukasi;

Keywords:

Gadgets;
Children;
Health Education;
Negative Effect;
Educational Intervention;

ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini, tentunya sangat mudah bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu sama lain menggunakan gadget. Karena kita memiliki gadget, kita lebih mudah untuk berinteraksi meski dalam jarak jauh, baik dengan saudara maupun teman. Hampir semua kalangan memilikinya baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Namun, gadget saat ini berdampak buruk, terutama bagi anak-anak. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung individualistis, sulit bergaul dan ketika kecanduan akan sangat sulit dikendalikan yang pada akhirnya otak anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan mengawasi penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak; memahami faktor-faktor yang mendukung dan menghambat orang tua dalam mengatasi perilaku anak dalam menggunakan gadget; dan Mengetahui dan memahami peran orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan gadget. Data yang terdapat dalam penelitian ini diperoleh dengan tiga cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain.

ABSTRACT

In today's era of globalization, it is certainly very easy for us to find information or communicate with one another using gadgets. With gadgets, it becomes easier to interact over long distances, whether with family or friends. Almost everyone owns a gadget, from children to adults. However, gadgets today have negative impacts, especially on children. The negative effects of gadget



use include children becoming more individualistic, having difficulty socializing, and becoming addicted, which can be very hard to control. Ultimately, a child's brain may struggle to develop properly due to excessive gaming. Therefore, the role of parents is very important in supervising and regulating gadget use among children. This study aims to understand and identify the impacts of gadget use on children; to explore the supporting and inhibiting factors faced by parents in managing their children's behavior in using gadgets; and to understand the role of parents in their children's gadget use. The data in this research was obtained through three methods: observation, interviews, and documentation. The data analysis method used is qualitative descriptive research, which is the process of systematically searching for and organizing data obtained from interviews, field notes, and other materials, making it easier to understand and present to others.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Pengguna teknologi tidak mengenal usia. Pengguna teknologi mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru. Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan

otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak.

Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua teman, maupun orang lain. Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan gadget oleh orang tuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih 3VDGDU WHNQRORJL¥ dibanding generasi-generasi di belakangnya. Saya perhatikan anak-anak sekarang bisa dengan mudah mengakses aplikasi dalam gadget yang baru didapatinya. Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur gadget tersebut.

Jadi orangtua, walaupun memberikan itu (gadget), harus mengontrol anak-anak yang menggunakannya. Ada jam-jam tertentu anak pegang HP, ada jam-jam tertentu anak bersama orangtua, dan ada masa nya pula anak bisa bermain dengan teman sebaya nya. Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai pengaruh gadget terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Alasan pemilihan judul paper ini yaitu 33HQJDruh Gadget Terhadap Anak usia dini karena masih kurangnya pemahaman orangtua mengenai dampak akibat penggunaan gadget bagi anak yang berakibat pada daya kembang anak itu sendiri.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan Kegiatan penyuluhan kesehatan terkait dampak negatif gadget terhadap anak dibawah umur dan dimulai dengan pembukaan yang disampaikan oleh tim dari universitas Muhammadiyah Bengkulu, Acara dibuka pada pukul 9:00 WIB sampai dengan selesai yang kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuis terlebi dahulu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam "Meningkatkan pengetahuan siswa terkait dampak negatif prnggunaan gadget di SDN 66 KOTA PENGKULU". dan di mulai dengan pembukaan yang disampaikan oleh tim promosi kesehatan kelompok 4 Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu fakultas ilmu kesehatan prodi ilmu keperawatan.dan di lakukan kegiatan selama 1 pertemuan yakni tanggal 22 April di SDN 66 KOTA BENGKULU. Acara di buka mulai pukul 9:00 WIB sampai dengan selesai Yang kemudian di lanjutkan dengan penyampaian materi tentang pengabdian masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan siswa terkait dampak negatif gadget dengan pameri : Anjelina Julianti Selaku ketua tim pengabdian masyarakat yang dibantu oleh tim promosi kesehatan kelompok 4 Kegiatan pengabdian Masyarakat tentang meningkatkan pengetahuan siswa terkait dampak negatif penggunaan gadget di ikuti olehsiswa-siswa. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini anak-anak dan mampu memahami terkait dampak negatif penggunaan gadget di lingkungan sekitar.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan Penyuluhan

Pelaksanaan Kegiatan penyuluhan kesehatan terkait dampak negatif gadget terhadap anak dibawah umur dan dimulai dengan pembukaan yang disampaikan oleh tim dari universitas Muhammadiyah Bengkulu, Acara dibuka pada pukul 9;00 WIB sampai dengan selesai yang kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuisisioner terlebih dahulu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam "Meningkatkan pengetahuan siswa terkait dampak negatif prnggunaan gadget di SDN 66 KOTA PENGKULU". dan di mulai dengan pembukaan yang disampaikan oleh tim promosi kesehatan kelompok 4 Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu fakultas ilmu kesehatan prodi ilmu keperawatan.dan di lakukan kegiatan selama 1 pertemuan yakni tanggal 22 April di SDN 66 KOTA BENGKULU. Acara di buka mulai pukul 9:00 WIB sampai dengan selesai Yang kemudian di lanjutkan dengan penyampaian materi tentang pengabdian masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan siswa terkait dampak negatif gadget dengan pemateri : Anjelina Julianti Selaku ketua tim pengabdian masyarakat yang dibantu oleh tim promosi kesehatan kelompok 4 Kegiatan pengabdian Masyarakat tentang meningkatkan pengetahuan siswa terkait dampak negatif penggunaan gadget di ikuti olehsiswa-siswa. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini anak-anak dan mampu memahami terkait dampak negatif penggunaan gadget di lingkungan sekitar. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat yang diikuti oleh anak-anak SDN 66 KOTA BENGKULU.



Gambar 1. Dokumentasi Bersama siswa siswi SDN 66 Kota Bengkulu



Gambar 2. Proses penyampaian materi kepada siswa siswi SDN 66 Kota Bengkulu

PEMBAHASAN

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak merupakan fenomena yang tidak bisa dihindari dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini. Anak-anak semakin terbiasa menggunakan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop baik untuk bermain game, menonton video, maupun berkomunikasi. Namun, kemudahan akses terhadap teknologi ini tidak selalu diimbangi dengan kontrol dan pengawasan yang memadai, terutama dari pihak orang tua dan sekolah. Hal ini memunculkan berbagai dampak negatif yang perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 66 Kota Bengkulu bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terkait pengaruh negatif penggunaan gadget secara berlebihan. Berdasarkan hasil pengisian kuisioner sebelum pelaksanaan penyuluhan, sebagian besar siswa belum memahami secara menyeluruh tentang dampak negatif dari gadget. Mereka lebih melihat gadget sebagai alat hiburan dan pelarian dari rasa bosan tanpa menyadari risiko jangka panjang terhadap kesehatan fisik, psikologis, dan perkembangan sosial mereka. Beberapa dampak negatif yang ditemukan dan dijelaskan dalam kegiatan ini antara lain:

Dampak terhadap perkembangan sosial

Anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung menjadi individualis. Mereka lebih memilih berinteraksi dengan layar daripada dengan teman sebayanya. Hal ini menyebabkan menurunnya kemampuan bersosialisasi, berkomunikasi, dan berempati. Anak-anak mulai kehilangan minat untuk bermain bersama secara fisik atau mengikuti kegiatan kelompok yang seharusnya penting dalam proses pembelajaran sosial.

Dampak terhadap kesehatan fisik dan mental

Paparan radiasi dari layar gadget dalam waktu lama dapat menyebabkan gangguan penglihatan, gangguan tidur, dan kelelahan. Selain itu, postur tubuh yang salah saat menggunakan gadget juga bisa menyebabkan nyeri otot dan gangguan tulang belakang. Secara psikologis, anak-anak menjadi mudah marah, gelisah, dan sulit fokus karena paparan konten digital yang terlalu cepat dan bervariasi.

Dampak terhadap perkembangan kognitif

Penggunaan gadget yang dominan pada permainan (game) menyebabkan anak kurang menggunakan daya nalar dan kreativitasnya. Permainan yang bersifat pasif dan hanya mengandalkan visual membuat perkembangan otak kanan anak tidak maksimal. Anak menjadi lebih sulit berpikir kritis, kurang tertarik membaca buku, dan minim berimajinasi.

Kecanduan gadget

Salah satu masalah paling serius yang teridentifikasi adalah kecanduan gadget. Anak menjadi sangat tergantung pada gadget sehingga sulit untuk dihentikan penggunaannya. Ketika gadget tidak diberikan, anak menjadi tantrum, marah, bahkan agresif. Kondisi ini mengganggu rutinitas belajar, waktu tidur, serta mengurangi keterlibatan dalam aktivitas fisik yang sangat dibutuhkan di usia pertumbuhan.

Selama pelaksanaan kegiatan, penyuluhan dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa keperawatan melalui pendekatan edukatif dan interaktif. Materi yang diberikan mencakup pengertian gadget, manfaat dan kerugiannya, serta cara bijak dalam menggunakan gadget. Selain itu, siswa diajak berdiskusi dan menyebutkan contoh-contoh dampak negatif yang mereka rasakan sendiri. Strategi ini terbukti efektif karena melibatkan pengalaman langsung siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan.

Evaluasi setelah kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan. Hal ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi tanda-tanda kecanduan gadget, menyebutkan dampak negatifnya, serta menyusun rencana sederhana untuk mengurangi penggunaan gadget, seperti bermain di luar rumah, membaca buku, atau berbicara dengan orang tua.

Kegiatan ini juga memberikan pemahaman baru bagi guru dan pihak sekolah mengenai pentingnya integrasi pendidikan literasi digital ke dalam kurikulum. Guru perlu ikut serta memberikan edukasi kepada siswa tentang cara menggunakan gadget secara sehat dan bertanggung jawab. Selain itu, penting juga adanya kerja sama dengan orang tua dalam menerapkan aturan penggunaan gadget di rumah, seperti jadwal penggunaan, aplikasi yang boleh diakses, serta durasi maksimal yang diizinkan.

Dampak positif dari kegiatan ini:

- Siswa menjadi lebih sadar dan bijak dalam menggunakan gadget.
- Terbentuknya kebiasaan baru untuk lebih aktif secara sosial dan fisik.
- Meningkatnya kesadaran orang tua dan guru terhadap pentingnya pengawasan penggunaan gadget pada anak.
- Munculnya ide dari siswa sendiri untuk membentuk kelompok bermain sehat tanpa gadget.

Namun, kegiatan ini juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti waktu penyuluhan yang singkat (hanya satu hari), keterbatasan jumlah peserta, serta belum adanya tindak lanjut jangka panjang dalam bentuk monitoring atau pelatihan lanjutan. Oleh karena itu, kegiatan serupa sangat dianjurkan untuk dilakukan secara berkala dengan pelibatan berbagai pihak, termasuk instansi kesehatan, Dinas Pendidikan, dan organisasi kemasyarakatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 66 Kota Bengkulu berlangsung selama satu hari dengan mengusung tema “Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak di Bawah Umur”. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Tim

Promosi Kesehatan Universitas Muhammadiyah Bengkulu Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Ilmu Keperawatan, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan anak-anak dalam memahami dampak negatif penggunaan gadget. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 22 April 2024, dimulai pukul 09.00 WIB hingga selesai, dan diikuti oleh siswa-siswi SDN 66 Kota Bengkulu. Materi yang disampaikan mencakup pencegahan pengaruh negatif gadget serta dampak jangka pendek maupun jangka panjangnya terhadap perkembangan anak. Kegiatan ini berjalan lancar berkat adanya kerja sama yang baik antara tim pelaksana dan pihak sekolah. Berdasarkan hasil kegiatan, terlihat bahwa pemahaman anak-anak terhadap dampak penggunaan gadget masih sangat terbatas, sementara pada masa pertumbuhan yang sarat dengan keingintahuan, anak-anak berada dalam fase rentan terhadap perubahan fisik, mental, emosional, dan sosial yang signifikan.

Agar kegiatan serupa dapat lebih optimal di masa mendatang, disarankan agar melibatkan instansi kesehatan dan Dinas Sosial sebagai mitra pelaksana. Kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan edukasi mengenai dampak penggunaan gadget dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh para siswa. Anak-anak diharapkan dapat lebih bijak dalam memilih kegiatan yang bermanfaat, sehingga tidak terjerumus dalam dampak negatif gadget. Oleh karena itu, peran pengawasan orang tua sangat diperlukan, seperti memantau tontonan anak, mengawasi aplikasi yang diakses, memasang kontrol orang tua pada perangkat, memperhatikan aktivitas media sosial anak, serta menetapkan waktu khusus untuk bermain gadget. Dengan adanya sinergi antara edukasi, pengawasan, dan dukungan lingkungan yang positif, maka upaya pencegahan terhadap pengaruh buruk gadget akan lebih efektif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Choiriyah, F., Kantun, S., & Herlindawati, D. (2022). Production cost control analysis with standard cost system in the springbed production process. *The Accounting Journal of Binaniaga*, 7(2), 1–12. <https://doi.org/10.33062/ajb.v7i2.5>
- Fitri, A. R., Hidayah, H., & Nurfadilla. (2025). *Makalah Biaya Standar*. Fakultas Ekonomi, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Solok.
- Hansen, D. R., & Mowen, M. M. (2015). *Cost Management: Accounting and Control* (7th ed.). South-Western Cengage Learning.
- Horngren, C. T., Datar, S. M., & Rajan, M. V. (2012). *Cost Accounting: A Managerial Emphasis* (14th ed.). Pearson Education.
- Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah Republik Indonesia. (2023). *Panduan Pengelolaan Keuangan dan Biaya untuk UMKM*. Deputi Bidang UKM, Jakarta.
- Mulyadi. (2016). *Akuntansi Biaya* (Edisi 5). Jakarta: Salemba Empat.
- Musfitria, A., Zulfikri, M., & Sari, R. A. (2023). Analysis of the role of standard costs in increasing production cost efficiency. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 11(2), 189–199. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v11i2.432>
- Nasution, F. F., Prasetyo, T. J., & Komalasari, A. (2021). Implementasi activity based costing pada perusahaan manufaktur, jasa dan UMKM. *Keberlanjutan: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 75–83. <https://doi.org/10.32493/kjma.v2i1.13277>



Rounaghi, M. M., Dana, L. P., & Jarrar, H. (2021). Implementation of strategic cost management in manufacturing companies. *Future Business Journal*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.1186/s43093-021-00079-4>