

## Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini pada Ibu-Ibu di Jemaat Nafiri Malalayang 1 ( Tinjauan Sosiologi Keluarga)

Veronike.E.T.Salem<sup>1</sup>, Siti Fathimah<sup>2</sup>, Sangputri Sidik<sup>3</sup>, Awaluddin Hasrin<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Manado

Email: [vetsalem@unima.ac.id](mailto:vetsalem@unima.ac.id)<sup>1</sup>, [sitifathimah@unima.ac.id](mailto:sitifathimah@unima.ac.id)<sup>2</sup>, [sangputrisidik@unima.ac.id](mailto:sangputrisidik@unima.ac.id)<sup>3</sup>, [awaluddinhasrin@unima.ac.id](mailto:awaluddinhasrin@unima.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstract

Members of the Nafiri congregation in Malalayang 1, Manado, North Sulawesi, on average, have early childhood problems with excessive use of gadgets. The problems and solutions offered are for church mothers who often complain about gadgets that interfere with their children's activities, which have an impact on the development of behavior and mindset of children who are easily influenced by gadgets and difficult to communicate with. For this reason, the purpose of this activity is to provide knowledge to the women of the Nafiri Malalayang 1 congregation about the impact of using gadgets at an early age. This activity is expected to be able to provide understanding to parents how important it is to assist mothers (parents) when their children use gadgets, understand how important time discipline is in using gadgets and understand the importance of being smart in using gadgets. The method used for the implementation of this socialization is using a participatory approach. With this participatory method, the fostered partners will be actively involved in every stage and development activity, which will be carried out through counseling, discussion, and joint practice. The result of the implementation of this socialization is that the people of Malalayang 1, especially the mothers of the Nafiri Congregation, have an understanding and knowledge about the importance of protection in accompanying children to play gadgets and the importance of communication with children, so as to prevent anti-social behavior from an early age in children.

**Keywords:** socialization; gadgets; early childhood.

### Abstrak

Anggota ibu-ibu jemaat Nafiri yang berada di Malalayang 1, Manado Sulawesi Utara rata-rata memiliki anak usia dini dengan masalah penggunaan gadget yang berlebihan. Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan yaitu bagi ibu-ibu jemaat yang sering mengeluhkan keberadaan gadget yang mengganggu aktifitas anak-anak mereka, yang berdampak pada perkembangan perilaku dan pola pikir anak-anak yang mudah terpengaruh oleh gadget dan susah untuk diajak berkomunikasi. Untuk itu, adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada ibu-ibu jemaat Nafiri Malalayang 1 tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada orang tua bagaimana pentingnya pendampingan ibu (orang tua) pada saat anak menggunakan gadget, pemahaman bagaimana pentingnya disiplin waktu dalam menggunakan gadget serta pemahaman bagaimana pentingnya smart dalam menggunakan gadget. Adapun metode yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini adalah menggunakan metode pendekatan partisipatif. Dengan metode partisipatif ini mitra binaan akan secara aktif akandilibatkan dalam setiap tahapan dan kegiatan pembinaan, yang akan dilakukan melalui penyuluhan, diskusi, dan praktek bersama. Hasil dari pelaksanaan sosialisasi ini adalah masyarakat malalayang 1, khususnya para ibu-ibu Jemaat Nafiri mendapatkan pemahaman dan pengetahuan tentang pentingnya proteksi dalam mendampingi anak bermain gadget dan pentingnya komunikasi dengan anak, sehingga dapat mencegah terjadinya anti sosial sejak dini pada anak.

**Kata Kunci:** sosialisasi; gadget; anak usia dini.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja.

Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita.

Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya.

Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa

anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Ketika anak berada pada the golden age semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik.

Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam 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 lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Hal ini seperti temuan penelitian yang dilakukan oleh Patrikaku (2016) tentang keterlibatan orang tua dalam penggunaan media dan teknologi dengan meningkatkan diskusi dan perhatian antara orang tua dan anak dalam membatasi penggunaan teknologi dapat menyelamatkan anak dari bahaya era digital sehingga anak dapat mempersiapkan diri untuk pengembangan masa depan.

Pada kasus yang terjadi di jemaat Nafiri Malalayang dimana anak-anak usia dini ini keseringan bermain gadget berdampak pada pola interaksi dan perilaku mereka yang kadang membingungkan orang tua dimana belajar Bahasa dan kata-kata yang tidak seharusnya mereka ketahui dan menjadi cuek dengan keadaan sekitar. Bahkan tidak jarang anak-anak ini menjadi pemarah Ketika jauh dari gadget dan mereka menjadi pendiam suka melamun.

Dampak inilah yang di khawatirkan para orang tua terutama ibu-ibu. Berdasarkan analisis observasi dan diskusi awal dengan calon mitra binaan maka ditentukan prioritas permasalahan yang akan diselesaikan melalui program kegiatan ini adalah ketergantungan gadget pada anak-anak usia dini; kesulitan berkomunikasi dengan anak-anak; serta kepribadian anak-anak yang tidak stabil. Permasalahan ini merupakan prioritas masalah yang harus diselesaikan, mengingat bahwa kegiatan sosialisasi ini sangat penting, maka diharapkan kegiatan ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat yang baik pada orang tua

## METODE

Pelaksanaan program sosialisasi ini akan dilaksanakan dengan metode pendekatan partisipatif. Dengan metode partisipatif ini mitra binaan akan secara aktif akan dilibatkan dalam setiap tahapan dan kegiatan pembinaan, yang akan dilakukan melalui penyuluhan, diskusi, dan praktek bersama. Sejalan dengan metode pendekatan yang akan dilaksanakan, metode kerja yang akan diterapkan adalah sebagai berikut: observasi dan penyuluhan serta sosialisasi terkait masalah gadget pada anak-anak. Adapun rancangan kegiatan yang hendak dilakukan adalah dimulai dari kegiatan observasi awal, kegiatan observasi ini untuk mengetahui sejauh aman dampak yang dialami oleh para ibu-ibu terkait masalah yang dihadapi tentang ketergantungan gadget terhadap anak-anak usia belia.

Selanjutnya kegiatan sosialisasi, kegiatan ini merupakan kegiatan inti dan sangat penting untuk persiapan yang dilakukan adalah dengan menyiapkan materi dan perangkat dalam sosialisasi ini. Karena dilakukan beberapa kali maka kegiatan ini dijadwalkan dari pagi hari

dan membuat Kerjasama dengan para ibu-ibu yang ada di jemaat Nafiri malalayang. Sejalan dengan prioritas permasalahan yang telah disepakati bersama dengan mitra untuk ditangani serta rencana kegiatan yang telah disusun, maka mitrabinaan diharapkan sepenuhnya mendukung kegiatan yang akan dilaksanakan. Partisipasi mitra yang diharapkan adalah kesediaan mitra binaan untuk menjalankan dan menerapkan semua aspek-aspek perbaikan yang disampaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaannya.

Gadget memiliki pamornya tersendiri dalam kehidupan masyarakat, sehingga banyak para ilmuan yang telah mengkaji tentang bagaimana dampak gadget dalam kehidupan keseharian manusia bila dikaji secara sosial. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Kamil (2016), dimana dalam tulisannya ditemukan bahwa gadget berpengaruh terhadap anak Sekolah Dasar seperti anak tidak saling berbicara saat berkumpul bersama sehingga menghilangkan kebiasaan yang telah ada.

Begitu juga dengan dalam penelitian Syifa et al., (2019) ini didapatkan informasi dari 10 murid kelas 5 yang memakai gadget dengan durasi lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan sikap dan perkembangan moral. Untuk perubahan sikap adalah anak yang mudah marah, suka membantah orang tua, pengaruhnya ke perkembangan moral anak menjadi malas melakukan aktivitas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang penyebabnya terlalu sering menonton youtube.

Semenmtara itu menurut penjelasan dari (Suntoro, 2013) bahwa pemakaian gadget dengan waktu yang tidak dibatasi bisa menjadikan anak antisosial lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Disamping itu, bila kita lihat dari sudut positif dampak gadget ini adalah sebagai berikut (Rozalia, 2017).

- 1) Komunikasi Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.
- 2) Sosial Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.
- 3) Pendidikan Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Witarsa et al., (2018), melihat adapun dampak positif dari penggunaan gadget adalah.

- 1) Mempermudah komunikasi, dengan adanya gadget anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain.
- 2) Menambah pertemanan, dengan adanya aplikasi didalam gadget anak bisa memperluas jaringan pertemanan didunia maya.
- 3) Menambah rasa percaya diri, disetiap hari manusia akan membawa gadget kemanapun karena bisa menambah rasa percaya diri.

Disamping dampak positif di atas, tentunya gadget juga memiliki dampak negatifnya. Hal ini seperti kasus yang ditemui di lapangan bahwa, sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model

yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah gadget digunakan untuk memantau akatifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. sedangkan ibu yang stanby dirumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian.

Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalakan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya.

Sasaran pelaksanaan kegiatan ini melibatkan ibu-ibu jemaat Nafiri di Malalayang 1. Kegiatan berlangsung selama satu hari dengan memulainya dari memberikan pengetahuan tentang apa gadget, fungsinya, dan beragam manfaatnya. Selanjutnya di sampaikan pemahaman atau materi tentang dampak dari penggunaan gadget, mulai dari dampak positif hingga negative bagi anak usia dini.

Berdasarkan kegiatan yang telah di lakukan, maka ditemukan sebagian besar orang tua tidak mendampingi anaknya dalam bermain gadget, sehingga anak bebas menggunakan gadgetnya, mulai dari fitur hingga durasi penggunaan gadget itu sendiri, dengan dilakukannya sosialisasi dampak gadget ini, ibu-ibu jemaat Nafiri mendapat pemahaman bagaimana seharusnya penggunaan gadget terutama bagi anak usia dini. Mulai dari fitur yang digunakan, durasi dan jeda penggunaan gadget dan lain sebagainya.

Sesuai dengan prioritas program pembinaan yang dilaksanakan, yaitu adanya proteksi dari para orang tua pada anak-anak

yang berusia dini agar tidak terlalu aktif di gadget dan dengan adanya sosialisasi ini para orang tua bisa lebih aktif mengajak anak berkomunikasi di rumah bukan hanya membairkan mereka bermain gadget saja.

Hal ini seperti kutipan Hidayati (2016) yang mengulas tentang dampak negative dari penggunaan gadget yang berlebihan.

- 1) Menjadi kecanduan gadget, saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan gadget anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara.
- 2) Lebih mementingkan gadget daripada perintah orang tua. Pada saat orang tua memerintah anak untuk membeli sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain gadget.

Dari uraian yang dijelaskan di atas maka, dapat disimpulkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak adalah anak kecanduan bermain gadget, malas beraktifitas, menjadi sebuah kebiasaan, sulit fokus dalam belajar. Antisosial dengan lingkungan sekitar tempat tinggal. Sehingga disini dibutuhkan pendampingan orang tua dalam mendisiplinkan anak-anaknya dalam bermain gadget. Dengan dilakukannya sosialisasi ini, orang tua menjadi tau dan cermat dalam mendisiplinkan dan menjaga anak-anaknya dari dampak negative penggunaan gadget yang berlebihan.

## KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini berdampak positif bagi ibu-ibu Jemaat Nafiri di Malalyang 1, Manado Sulawesi Utara. Dimana setelah mengikuti kegiatan ini, para ibu-ibu lebih proteksi lagi terhadap anaknya dalam menggunakan gadget serta mengetahui bagaimana pentingnya berkomunikasi dengan anak secara rutin karena akan mempengaruhi kondisi sosial sang anak itu sendiri. Dengan demikian, kegiatan ini mampu menambah pengetahuan dan menambah wawasan ibu-ibu jemaat Nafiri.

## SARAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini ini perlu dilaksanakan serta berkelanjutan oleh Universitas Negeri Manado melalui LPPM agar masyarakat khususnya ibu-ibu dapat

meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang bagaimana pentingnya pendampingan orang tua terhadap anak ketika menggunakan gadget.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada seluruh masyarakat Malalayang 1 terkhusus kepada para ibu-ibu Jemaat Nafiri Malalayang 1, Manado Sulawesi Utara yang telah bersedia berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hastuti. (2012). *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Hidayati, R. (2016). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka dalam Mengawal Dampak Gadget pada Masa Golden Age. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1–10. <http://jurnal.utu.ac.id/jsourc>
- Kamil, M. F. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari. <http://repository.radenintan.ac.id/437/1/SKRIPSI.pdf>
- Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto. (2011). *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Markustianto, D. (2017). *Keluarga Sebagai Gadget Bagi Anak*. Artikel. <https://indonesiana.tempo.co/read/>
- Mitsalia A.A. (2013). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosialisasi Anak. *Jurnal Profesi*, 13 (2):73-77.
- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Patrikakou Eva N. (2016), Parent Involvement, Techonology, and Media; Now What ?. *School Community Journal*, vol, 26, No. 2
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>

- Suntoro, I. (2013). Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–16.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544.
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20.