

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DIMASA PANDEMI COVID-19 DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Listiyani Siti Romlah¹⁾, Nadiyah Nur Azizah²⁾, Rahmad Purnama³⁾ Alfiatus Sholihah⁴⁾

¹⁾UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia, listiyani.siti@radenintan.ac.id

²⁾UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia, nurazizahnadiyah@gmail.com

³⁾UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia, rahmadpurnama@radenintan.ac.id

⁴⁾Perguruan Tinggi Al Madani, Bandar Lampung, Indonesia, alfiatus@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mengakibatkan banyak perubahan yang terjadi diberbagai bidang kehidupan, tak tekecuali dalam bidang pendidikan. Aksesnya yang mudah serta fiturnya yang inovatif menjadikan banyak anak kecanduan bermain *gadget*. Padahal jika permasalahan tersebut dibiarkan, dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Dalam hal ini, pentingnya pengawasan serta didikan tegas orangtua sangat berpengaruh dalam mengatasi persoalan tersebut. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, program pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk sosialisasi ini dilaksanakan atas dasar kerjasama kami dari UIN Raden Intan Lampung dengan majelis ta'lim ibu-ibu pengajian yang berada di Desa Haduyang Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung. Adapun metode yang digunakan yaitu: observasi, wawancara, dan dengan melakukan penyuluhan kepada ibu-ibu pengajian yang berjumlah sekitar 30 orang. Tujuan diadakan penyuluhan ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya ibu-ibu yang memiliki anak tentang dampak penggunaan *gadget* khususnya dimasa pandemi covid-19, Hasilnya, para ibu-ibu mulai menyadari bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan efek yang kurang baik terhadap tumbuh kembang anak. Baiknya, peran orang tua dalam mengawasi, mendampingi, serta memberikan batasan terhadap penggunaan *gadget* merupakan beberapa solusi yang dapat diterapkan orang tua dalam mendidik anak supaya tidak ketercanduan pada *gadget*.

Kata Kunci: Covid-19, Gadget, Pendidikan

Abstract

The rapid development of technology has resulted in many changes that occur in various fields of life, including in the field of education. Its easy access and innovative features make many children addicted to playing gadgets. In fact, if the problem is left unchecked, it can have a negative impact on the growth and development of children. In this case, the importance of supervision and strict parental education is very influential in overcoming these problems. Based on the problems that occurred, the community service program in the form of socialization was carried out on the basis of collaboration between UIN Raden Intan Lampung with the ta'lim assembly of recitation mothers in Haduyang Village, Natar District, South Lampung Regency, Lampung Province. The methods used are: observation, interviews, and by conducting counseling to the mothers of the recitation of about 30 people. The purpose of this counseling is to provide education to the public, especially mothers who have children about the impact of using gadgets, especially during the Covid-19 pandemic, would have an adverse effect on children's growth and development. The good thing is, the role of parents in supervising, accompanying, and providing limits on the use of gadgets are some of the solutions that parents can apply in educating their children so that they are not addicted to gadgets.

Keywords: Covid-19, Gadget, Education

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial. Dalam aspek kehidupan sehari-hari, manusia akan senantiasa membutuhkan bantuan dari orang lain. Ketergantungan manusia dengan sesamanya mengakibatkan timbulnya interaksi dan komunikasi antar sesama. Semakin baik interaksi dan komunikasi yang terjadi, maka suatu hubungan akan terjalin semakin baik pula.

Manusia merupakan makhluk sempurna. Ia lahir dengan dikaruniai akal pikiran yang dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan teknologi yang diinginkannya. Dalam hal ini ilmu dan teknologi akan selalu memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Tanpa adanya ilmu, maka tidak ada penerapan baru untuk teknologi. Begitu pula sebaliknya, tanpa adanya teknologi, tidak ada yang akan dapat menikmati penemuan ilmu pengetahuan. Saat ini, kita hidup di zaman dimana ilmu teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat (Ameliola & Nugraha, 2015).

Perkembangan teknologi informasi telah mengalami banyak perubahan, mulanya teknologi hadir sebagai pemrosesan data dan terbatas pada suatu tempat. Sedangkan saat ini, telah berubah menjadi teknologi informasi yang memiliki kecerdasan dan mobilitas. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat menjadikan kehadirannya sulit dilepaskan dari kehidupan sehari-hari (Pangastuti, 2017).

Teknologi informasi berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu bukti dari berkembangnya pengetahuan manusia sehingga memberikan banyak kemudahan serta dampak positif dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa kemudahan yang hadir

dari berkembangnya teknologi informasi tampak pada dunia pendidikan, komunikasi, pekerjaan, jual-beli dan lain sebagainya.

Indonesia masuk dalam “lima besar” sebagai negara pengguna *gadget*. Berdasarkan data dari detikINET tahun 2014 diperoleh sekitar 47 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif *smartphone* atau sekitar 14% dari seluruh pengguna *handphone*. Selain itu, *Indonesia Hottest Insight* pada tahun 2013 telah melakukan survey dan memperoleh data sebanyak 40% anak Indonesia adalah *active internet user* atau sudah melek teknologi. Diperoleh untuk data spesifiknya yakni sebanyak 63% anak telah mempunyai akun *Facebook* dan bermain game online, sebesar 9% anak telah memiliki akun *Twitter*, dan sebesar 19% anak terlibat secara aktif bermain *game online* melalui *gadgetnya* (Pangastuti, 2017).

Gadget atau Gawai merupakan suatu inovasi terbaru dari perkembangan teknologi informasi. Kehadiran *gadget* terutama dalam bentuk *smartphone* telah memberikan banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang telah mengubah bentuk perilaku komunikasi manusia sehingga penggunaannya mampu menembus ruang dan waktu. Dengan hanya menggunakan *gadget*, orang yang berjarak ribuan kilometer kini bisa saling berkomunikasi sambil bertatap muka dengan mudah dan praktis.

Covid-19 adalah keluarga besar dari virus yang dapat menyebabkan penyakit ringan hingga penyakit berat. (Kanan, 2020a). Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa pandemi covid-19 telah berlangsung lebih dari satu tahun. Untuk mencegah serta mengurangi penyebaran covid-19 masyarakat dapat menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah, seperti

mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak dan lain sebagainya. (Kanan, 2020b).

Kemunculan virus corona membawa dampak bagi kehidupan manusia, terkhusus dalam dunia pendidikan. Penularan virus corona yang begitu cepat meluas mengakibatkan menteri Pendidikan, Bapak Nadiem Makarim dituntut untuk segera mengeluarkan kebijakan baru terkait pelaksanaan proses belajar mengajar dimasa pandemic covid-19. Pembelajaran di sekolah yang mulanya offline atau tatap muka secara langsung, kini berubah total menjadi pembelajaran berbasis *online* atau yang lebih akrab kita kenal dengan sebutan *daring*.

Diaktivitas yang saat ini serba mengandalkan *internet*, secara tidak langsung membuat kita lebih intens dalam menggunakan *gadget*. Ternyata, kehadiran *gadget* sangatlah bermanfaat bagi kehidupan kita sehari-hari. *Gadget* hadir dengan fitur-fiturnya yang memudahkan komunikasi jarak jauh, sehingga memudahkan kita dalam mencari informasi. Hal demikian mengakibatkan keberadaan *gadget* menjadi sulit untuk dihindari. Akan tetapi, penggunaan *gadget* yang berlebihan ternyata dapat membawa dampak yang buruk untuk anak, mulai sifat agresif, temperamental, gangguan pada mata, dan lain sebagainya.

Salah satu faktor pendorong kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. Saat ini anak-anak telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk elektronik terutama *gadget* menjadikan anak-anak sebagai target pasar (Pangastuti, 2017). Di era globalisasi saat ini, *gadget* merupakan salah satu bagian dari inovasi tersebut. Seiring perkembangan zaman, kemudahan akses dalam *gadget* merubah pola asuh orang tua modern dalam mendidik anak. Cukup dengan membelikan satu *gadget*

membuat para orang tua modern tidak lagi perlu membelikan beragam mainan lainnya dikarenakan lengkapnya fitur permainan yang tersedia dalam *gadget*. (Ameliola & Nugraha, 2015)

Tidak dapat dipungkiri, kehadiran *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Di zaman sekarang yang serba instan, *gadget* bukan lagi menjadi hal yang mewah, hal ini dikarenakan anak-anak sebagian telah orang tuanya berikan fasilitas *gadget* sehingga mereka para orang tua lebih leluasa dalam melakkan aktivitasnya tanpa harus mendampingi anak bermain (Dini, 2017). Realitanya banyak orang tua yang belum memahami tentang pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak usia prasekolah. Selain itu, tidak jarang orang tua belum menyadari mengenai pola asuh yang diterapkan kepada anak setiap harinya akan berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Sayangnya banyak orang tua yang dengan sengaja memberikan serta membiarkan anaknya bermain *gadget* (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan bersandar pada alasan supaya anak duduk tenang dan tidak rewel (Setianingsih et al., 2018).

Gadget dapat menjadi masalah besar di era globalisasi, karena membiarkan anak-anaknya larut dalam kesenangannya memainkan *gadget* tanpa dilakukan pendampingan oleh orang tua. (Novianti & Garzia, 2020).

Anak merupakan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang, maka sudah seyogyanya para orang tua agar senantiasa memperhatikan pertumbuhan serta perkembangan anak-anaknya. Mendidiknya supaya menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat. Oleh karena itu, peran keluarga sangat penting dalam

mempersiapkan itu semua. Untuk itu, pemberian *gadget* pada anak harus sesuai dengan tarakannya, jangan berlebihan.

Desa Haduyang merupakan desa yang berada di Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Desa Haduyang memiliki luas 766 Ha dengan jumlah penduduk sekitar 7.465 jiwa. Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap ibu-ibu pengajian di desa tersebut, diperoleh bahwa belum pernah dilakukan edukasi mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak, terkhusus dimasa pandemic covid-19 kaitannya dengan dunia Pendidikan.

Diadakannya penyuluhan ini bertujuan sebagai sarana edukasi dan pemberdayaan masyarakat akan pentingnya mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak dimasa covid-19 khususnya dalam bidang Pendidikan. Adapun target dari penyuluhan ini merupakan ibu-ibu pengajian di Desa Haduyang. Adapun tujuan diadakannya penyuluhan ini adalah untuk memberikan kesadaran dan edukasi kepada para orang tua terkhusus pada ibu-ibu dalam mendidik anak-anaknya terkait dampak penggunaan *gadget* dimasa pandemic covid-19 khususnya dalam bidang Pendidikan.

Gadget merupakan media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Pada dasarnya, *gadget* hadir untuk memberikan kemudahan kepada konsumen dalam menggunakan media komunikasi. (Dini, 2017)

Gadget hadir membawa sisi positif dan negatif bagi perkembangan anak. Dampak positif pada penggunaan *gadget* yakni memudahkan seorang anak dalam mengasah serta melatih kreativitas dan kecerdasan pada anak. Dengan hadirnya beragam aplikasi digital seperti membaca,

mewarnai, berhitung, memberikan dampak positif untuk perkembangan otak pada anak. Anak-anak biasanya akan bersemangat belajar menggunakan *gadget* karena pada aplikasi belajar tersebut biasanya telah dilengkapi fitur-fitur yang menarik, seperti animasi, warna-warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria. Sehingga kemampuan imajinasi pada anak akan semakin terasah dan berkembang, hal tersebut dikarenakan variatifnya permainan pembelajaran yang anak-anak gunakan. Dalam pemanfaatannya, *gadget* dapat berdampak terhadap prestasi belajar. Jika dalam penggunaannya digunakan dengan baik, maka hadirnya *gadget* dapat menjadi sarana dalam belajar sehingga menunjang prestasi belajar anak. (Kurniawati, 2020)

Berdasarkan penelitian (Syifa et al., 2019) didapatkan informasi bahwa 10 murid kelas 5 SD yang memakai *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari mengalami perubahan sikap dan perkembangan moral. Perubahan sikap yang terjadi anak mudah marah, suka membantah orang tua. Sedangkan pengaruh untuk perkembangan moralnya yaitu anak menjadi malas melakukan aktivitas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang dikarenakan terlalu sering menonton *youtube*.

Masa Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut bernama corona virus 2 (SARS-CoV-2). Virus ini pertama kali ditemukan pada bulan Desember 2019 di Wuhan, China (Siahaan, 2020). Perkembangan virus yang begitu cepat menyebar luas di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Angka kematian terus bertambah, menyebabkan Indonesia masuk dalam keadaan darurat nasional.

Adapun dampak dari pandemi covid-19 adalah diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan menerapkan *physical distancing*, yaitu himbauan untuk senantiasa menjaga jarak dengan orang lain, menjauhi segala aktivitas yang menyebabkan kerumunan, dan lain sebagainya. Sedangkan dalam lingkup pendidikan, kini diterapkannya pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan (Ratu et al., 2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran jarak jauh memberikan kemudahan serta kesempatan dalam berbagai kondisi.

Pandemi covid-19 hadir membawa keresahan di tengah masyarakat, wabah covid-19 menyebabkan hadirnya rasa takut, gelisah tertular virus covid-19. Sebagai seorang mukmin dan pelajar sudah seharusnya kita mengamalkan apa yang telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW. Adapun beberapa hal yang dapat dilakukan adalah:

1. Membaca doa-doa keselamatan
2. Senantiasa meminta perlindungan kepada Allah SWT
3. Berikhtiar dengan melakukan pencegahan
4. Bertawakal kepada Allah SWT
5. Yakin akan kesembuhan yang diberikan Allah SWT
6. Selalu bersabar dan bersyukur (Ratu et al., 2020)

Pada masa Pandemi covid-19 penggunaan *gadget* sangat berpengaruh dalam menunjang keberhasilan pembelajaran *daring*. Para murid dapat melakukan pembelajaran *daring* dengan gurunya di rumah masing-masing tanpa harus bertatap muka langsung di sekolah. Mereka dapat menggunakan aplikasi *whatsapp*, *zoom*, dan *google doc*, sehingga

dengan penerapan pembelajaran *daring* diharapkan mampu mencegah penularan virus *covid-19*. (Aji et al., 2020).

Dampak Positif Penggunaan Gadget

a. Mempermudah komunikasi

Gadget memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dengan mudahnya komunikasi terhadap orang lain sehingga dapat memperluas jaringan pertemanan di dunia maya.

Kemudahan komunikasi membuat anak menjadi leluasa bergaul dengan rekan sebaya atau gurunya di dunia maya, sehingga meskipun sekolah dilaksanakan secara *daring*, hal tersebut tidak menghambat jalinan silaturahmi antara murid dengan siswa dengan gurunya.

Macam-macam aplikasi pada *gadget* sebagai berikut:

- 1) Aplikasi pendukung pembelajaran, antara lain: *Youtube*, *quiz*, *Microsoft 306*, *Zoom*, *Ruang guru*.
- 2) Sosial Media
Facebook, *Whatsapp*, *Instagram*, dan lain sebagainya.
- 3) Game
Catur, tembak-tembakan, mobil-mobilan, dan lain sebagainya (Iqbal et al., 2020)

a. Mudah memperoleh informasi

Dengan menggunakan *gadget* dan didukung adanya *internet*, kini anak dapat dengan mudah mengakses informasi apa saja melalui *smartphone* miliknya. (Rozalia, 2017) Dalam dunia pendidikan sendiri, hal ini sangat cukup membantu, karena anak kini tak lagi perlu jauh-jauh mengunjungi perpustakaan sekolah atau toko buku untuk mencari sebuah informasi, cukup dengan *menshare* informasi yang ingin dicarinya dalam

internet, tak butuh waktu lama, informasi tersebut akan segera muncul.

b. Mengasah kreativitas pada anak
Dengan aplikasi edukatif dan inspiratif, anak dapat mengasah kreatifitasnya dalam menggunakan *gadget* (Iqbal et al., 2020).

c. Sebagai hiburan
Gadget dapat dijadikan sarana hiburan yang praktis dan instan. Hanya dengan *download* aplikasi *game* yang terdapat di dalam *gadget* anak dapat dengan mudah menjadikannya hiburan bermain *game* (Novrialdy, 2019)

Adapun dampak positif penggunaan *gadget* menurut Handrianto dalam (Mahfud & Wulansari, 2018) antara lain, yaitu:

- a. Berkembangnya imajinasi.
- b. Melatih kecerdasan.
- c. Dapat meningkatkan rasa percaya diri.
- d. Dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

a. Bahaya terkena radiasi
Keseringan menggunakan *gadget* mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan, dikarenakan terkena cahaya radiasi.

b. Merusak Mata
Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat mata menjadi perih dan lelah ketika menggunakan *gadget*. Hal ini dikarenakan mata yang terus-menerus diajak fokus pada benda kecil sehingga membuat mata menjadi kering dan di tingkat paling ekstrim dapat menyebabkan infeksi serius pada mata. (Hidayati, 2020).

c. Malas melakukan kegiatan
Dengan banyak jenis aplikasi yang terdapat di dalam *gadget*, mengakibatkan

anak lebih asyik memainkan *gadget* daripada melakukan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit. Selain itu, kecanduan bermain *gadget* dapat menyebabkan anak lupa dengan kebiasaannya bermain bersama teman di dunia nyata.

d. Anak Menjadi Temperamental
Jika telah kecanduan *gadget*, anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* menjadi lebih temperamental. Ketika merasa terganggu anak bias memberontak (Chusna, 2017).

e. Tidak Peduli Dengan Sesama
Kecanduan pada *gadget* dapat mengakibatkan anak tidak lagi peduli saat diajak bicara, hal tersebut dikarenakan anak lebih mementingkan *gadgetnya* daripada lingkungan sekitarnya. Jika anak telah ketergantungan dengan *gadget*, akan berakibat sulitnya berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. (Muttabiah et al., 2021). Ketidakpedulian individu terhadap lingkungan sekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi atau terasingkan dalam lingkungan.

Oleh karena itu, orang tua dapat memberikan contoh bagi anak mereka. Lebih sering berbincang serta menemani anak ketika belajar, berolahraga, berlibur, dan lain sebagainya (Palar et al., 2018).

Berdasarkan penelitian (Mahfud & Wulansari, 2018) diperoleh hasil bahwa:

- a. Pemanfaatan *gadget* dalam bidang Pendidikan harapannya dapat menjadi motivasi belajar siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang efektif.
- b. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat terciptanya suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.
- c. Pemanfaatan *gadget* dapat melatih guru

dan siswa agar senantiasa belajar tentang perkembangan teknologi dan informasi, sehingga tidak mengalami gagap teknologi.

Selain informasi di atas, berdasarkan hasil penelitian dari (Mahfud & Wulansari, 2018), diperoleh bahwa penggunaan *gadget* akan berdampak pada perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. Adapun dampak positif yang ditimbulkan adalah anak mudah dalam mencari informasi tentang pembelajaran, selain itu penggunaan *gadget* pada anak dapat memudahkannya dalam berkomunikasi dengan teman-temannya. Akan tetapi untuk dampak negatif yang ditimbulkan antara lain yaitu: dalam perkembangan psikologi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, meninggalkan kewajiban ibadah, malas dalam melakukan sesuatu, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu asik bermain *game* atau menonton *youtube*.

METODOLOGI PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam program pengabdian ini antara lain yaitu: 1) Observasi kunjungan atau survei tempat yang akan dilakukan penyuluhan. Adapun tempatnya beralamat di Desa Haduyang Kecamatan Natar, dengan target penyuluhan ibu-ibu pengajian di desa tersebut. 2) Penulis melaksanakan pengabdian masyarakat dengan cara mengadakan penyuluhan/sosialisasi secara langsung kepada majelis ta'lim ibu-ibu pengajian. Kegiatan ini dihadiri oleh sekitar 30 orang dengan mengangkat tema "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dimasa Pandemi Covid-19 Khususnya Dalam Dunia Pendidikan." Sosialisasi ini dilaksanakan pada sekitar pukul 15.00 WIB dan berlangsung kurang

lebih 30 menit, yakni pemaparan materi dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. 3) wawancara dengan beberapa ibu-ibu pengajian mengenai kondisi ataupun dampak dari anak-anaknya yang memiliki kecanduan pada *gadget*.

Adapun jenis analisa data dalam artikel ilmiah ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu sebuah penelitian dengan analisis yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan secara jelas mengenai kondisi tertentu. Analisis deskriptif lebih menekankan pada proses dan makna melalui kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka-angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan doa sekaligus ceramah, dipimpin oleh ustadz yang memimpin pengajian ibu-ibu. Setelah acara pengajian selesai, dilanjutkan penyampaian materi dengan narasumber yang berasal dari UIN Raden Intan Lampung.



Adapun pemaparan yang disampaikan adalah tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak dimasa pandemi covid-19 khususnya dalam bidang pendidikan.



Penyuluhan mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak diperoleh hasil bahwa ternyata masih banyak ibu-ibu yang masih belum paham tentang efek yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang terlalu sering atau berlebihan.



Dibalik dampak buruk yang ditimbulkan akibat penggunaan yang tidak pada tempatnya atau penggunaan *gadget* yang berlebih, kini ibu-ibu telah memperoleh edukasi tentang manfaat penggunaan *gadget* jika diterapkan dalam dunia pendidikan akan sangat bermanfaat serta memudahkan para anak dan orang tua sebagai alat pendukung pembelajaran jarak jauh (*daring*).



Suatu permasalahan yang sering kali terjadi yakni kondisi dimana anak lebih pintar dan piawai menggunakan *gadget* dibandingkan dengan kedua orang tuanya. Hal ini merupakan sebuah PR yang perlu dicarikan solusi atau jalan keluar, karena jika permasalahan ini dibiarkan begitu saja, dikhawatirkan anak-anak akan lebih leluasa bermain *gadget* sehingga peluang kecanduan *gadget* pada anak akan semakin bertambah.

Penggunaan *gadget* pada tempatnya dengan durasi yang cukup, jelas akan berdampak baik bagi anak-anak khususnya dalam dunia pendidikan. Penggunaan *gadget* akan mempermudah anak-anak untuk belajar serta mencari informasi yang belum ia ketahui dengan mudah di internet. Akan tetapi penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Melalui pemahaman tadi, masyarakat khususnya ibu-ibu pengajian kini mulai paham tentang pentingnya menerapkan batasan-batasan penggunaan *gadget* pada anak, mengawasi anak agar tidak menonton video yang tidak seharusnya ia tonton, memberikan alternatif permainan lain agar anak tidak kecanduan game yang berada di dalam *gadget* miliknya.

Setelah pemaparan materi selesai, acara yang selanjutnya adalah sesi tanya jawab. Terlihat ibu-ibu antusias bertanya serta *sharing* mengenai pembahasan penggunaan *gadget* dan kaitannya dengan

anak-anaknya.



Program pengabdian ini berhasil dalam memberikan manfaat tentang edukasi dampak penggunaan *gadget* pada anak kaitannya dalam dunia Pendidikan dimasa pandemi covid-19. Dimana pengetahuan ini dapat menjadi ilmu yang bisa ibu-ibu terapkan dalam mengawasi serta membatasi anak-anak bermain *gadget*, supaya tidak melewati koridor berlebihan.

Setelah acara penyuluhan selesai, tim peneliti membagikan masker kepada ibu-ibu pengajian sebagai upaya pencegahan penyebaran virus covid-19.

KESIMPULAN

Dengan dilaksanakan kegiatan sosialisasi dampak penggunaan *gadget* pada anak dimasa pandemi covid-19 dalam dunia pendidikan, masyarakat khususnya ibu-ibu ternyata masih banyak yang belum menyadari dan memahami bahwa *gadget* memiliki dampak dalam penggunaannya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Program pengabdian mengenai penyuluhan kepada ibu-ibu pengajian ini secara umum telah berhasil dalam memberikan edukasi tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan metode tanya jawab didalam penyuluhan ini memicu antusias ibu-ibu untuk lebih mengetahui tentang dampak dari penggunaan

gadget pada anak. Para orang tua perlu banyak mengikuti penyuluhan guna memberikan pemahaman yang lebih mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak dan solusi ketika anak telah kecanduan *gadget*.

SARAN

Berdasarkan dari uraian tersebut di atas maka guna kemajuan dan perkembangan Desa Haduyang, penulis memiliki beberapa saran yang diajukan sebagai rekomendasi, yaitu:

- 1) Para orang tua membutuhkan sosialisasi lebih lanjut terkait kesadaran pola asuh pada anak yang kecanduan bermain *gadget*.
- 2) Anak-anak membutuhkan alternatif permainan diluar rumah, sehingga dapat dijadikan pengganti game yang ia mainkan pada *gadget* miliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). *Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di*. 2(1), 55–61.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*, 2Ameliola, 400.

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Dini, U. (2017). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- Iqbal, M., Amri, U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 16.
- Kanan, K. W. A. Y. (2020a). *Sosialisasi pencegahan covid-19 melalui perilaku hidup bersih di kampung juku batu kecamatan banjit kabupaten way kanan*. 1(2).
- Kanan, K. W. A. Y. (2020b). Sosialisasi pencegahan covid-19 melalui perilaku hidup bersih di kampung juku batu kecamatan banjit kabupaten way kanan. *Kabupaten W A Y. "Sosialisasi Pencegahan Covid-19 Melalui Perilaku Hidup Bersih Di Kampung Juku Batu Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan"* 1, No. 2 (2020): 40., 1(2), 40.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). *Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif*. 62. <http://hdl.handle.net/11617/10214>
- Muttabiah, A., Suryani, E., Hawa, A. M., & Artikel, I. (2021). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK*. 4(September), 57.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak*. 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*,

- 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 166.
- Ratu, D., Uswatun, A., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 47.
- 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>
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *XVI(2)*, 192–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 1(1), 2. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan. 3(4), 538–544.