

Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Kesehatan Anak Usia Dini di Sekolah Dasar Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene

Andi Wiwiek Fhatima Azzahra^{1*}, Nurjannah², Wiwi Wulandari³, Muhammad Egi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Makassar

*E-mail: andiwiwia@gmail.com

Abstract

Early childhood born in this millennial era are children belonging to generation Z, where they are very familiar with various technologies, including gadgets. Gadgets are one of the advanced technologies that have a variety of interesting features, especially for children. The various features offered have a positive impact on early childhood development, which allows children to play while learning by playing various games that can stimulate cognitive, fine motor, art, language and even aspects of the development of values, religion and morals. However, when the use of gadgets can no longer be controlled and also becomes an excessive dependency, it will create negative tendencies for a person's life, including children. If in childhood they are addicted and negatively affected by gadgets, then the child's development will also be hampered, because childhood experiences have a strong influence on subsequent developments. The method used in carrying out this socialization is qualitative, because we as writers want to find out the impact of using gadgets on early childhood development, both negative and positive impacts in 3 schools namely SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan and SDN 06 Moncongbori. By collecting data descriptively through direct observation, by looking at the situation in the location about how elementary school children in Borimasunggu Village face the dangers of using gadgets in their lives. Which results show that the socialization that we carried out from these three schools was right in the Borimasunggu Village, resulting in 80% of children in elementary schools using or accessing gadgets that have positive and negative impacts on their health and development.

Keywords: *Early Childhood; Elementary School; Gadget; Impact,*

Abstrak

Anak usia dini yang lahir pada era milenial ini adalah anak – anak yang termasuk generasi Z, yang dimana mereka sangat akrab dengan berbagai teknologi, diantaranya gadget. Gadget merupakan salah satu teknologi canggih yang memiliki berbagai macam fitur menarik, terutama bagi anak – anak. Berbagai fitur yang ditawarkan memiliki dampak positif bagi perkembangan anak usia dini, yang membuat anak dapat bermain sambil belajar dengan memainkan berbagai permainan yang dapat menstimulasi aspek kognitif, motorik halus, seni, bahasa bahkan aspek perkembangan nilai, agama dan moral. Namun, disaat penggunaan gadget tidak dapat lagi di kontrol dan juga menjadi suatu ketergantungan yang berlebihan justru akan memunculkan kecenderungan yang negatif bagi kehidupan seseorang tak terkecuali anak – anak. Jika di masa kanak – kanak sudah kecanduan dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anak pun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi ini ialah kualitatif, karena kami selaku penulis ingin mencari dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini baik itu dampak negatif maupun dampak positif di 3 sekolah yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori. Dengan cara pengumpulan data secara deskriptif melalui observasi langsung, dengan melihat keadaan dilokasi tentang bagaimana anak – anak sekolah dasar di Kelurahan Borimasunggu terhadap bahaya penggunaan gadget dalam kehidupan mereka. Yang dimana dengan hasil menunjukkan bahwa sosialisasi yang kami laksanakan dari ketiga sekolah ini tepat di Kelurahan Borimasunggu, memberikan hasil 80% anak – anak di sekolah dasar menggunakan atau mengakses gadget yang berdampak positif dan negatif bagi kesehatan dan tumbuh kembang mereka.

Kata kunci: *Anak Usian Dini ; Sekolah Dasar; Gawai ; Dampak*

Received: 02 March 2024

Revised: 12 February 2024

Accepted: 20 February 2024

How to Cite: Azzahra, A. W. F et al (2024). Bahaya penggunaan gadget bagi kesehatan anak usia dini di Sekolah Dasar Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasyiatul Aisyiyah Sulawesi Selatan Vol 4. No. 1 (page 40-52)*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan dikampus saja belum cukup jika digunakan sebagai bekal saat memasuki dunia kerja, karenanya dibutuhkan sebuah program kegiatan yang menempatkan mahasiswa berada dalam situasi kerja yang sebenarnya. Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik memiliki program tersebut dan telah menjadi mata kuliah wajib yang bernama Kuliah Kerja Profesi (KKP)

Kuliah Kerja Profesi (KKP) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat, dimana mahasiswa dapat berperan dalam pemberdayaan masyarakat dan pengembangan potensi diri secara optimal sesuai dengan profesi ilmunya. Yang dimana dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Profesi (KKP) ini mahasiswa dituntut untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah dibidangnya secara professional sehingga dapat membantu dalam memberikan solusi yang terbaik kepada masyarakat sekitar.

Mahasiswa dengan kemampuan intelektualnya diharapkan mampu menyikapi fenomena – fenomena yang ada dalam masyarakat. Oleh karena itu mahasiswa Kuliah Kerja Profesi (KKP) ditengah – tengah masyarakat diharapkan dapat menjadi motivator dan penggerak dalam rangka meningkatkan partisipasi dalam pembangunan dalam lingkup masyarakat. Maka dengan hal ini sejalan dengan Tridharma perguruan tinggi yang terdiri atas pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dapat diwujudkan melalui program Kerja Kuliah Profesi (KKP)

Pada dasarnya Kuliah Kerja Profesi (KKP) merupakan bentuk pengabdian nyata mahasiswa kepada masyarakat dan juga kepada Instansi sebagai wadah tempat pengabdian, setelah mendapatkan materi perkuliahan yang senantiasanya dapat berguna didalam lingkungan masyarakat itu sendiri. Dalam kegiatan pengabdiannya pada masyarakat pun mahasiswa memberikan pengalaman ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan agama untuk memberikan pengarahan agar dapat memecahkan masalah dan menanggulangnya secara tepat. Selain itu, pembenahan sarana dan prasarana merupakan kegiatan yang dilakukan serta menjadi program kerja bagi mahasiswa. Dengan kata lain, melalui KKP ini, mahasiswa membantu pembangunan dalam masyarakat atau pemberdayaan masyarakat yang terletak di Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Maka dengan adanya Kuliah Kerja Profesi (KKP) ini kami selaku penulis melaksanakan beberapa program kerja yang dilaksanakan di Kelurahan Borimasunggu ini salah satunya



ialah Sosialisasi tentang “Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Kesehatan Anak Usia Dini di Sekolah Dasar” dengan rincian pelaksanaan sosialisasi di tiga sekolah yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori di Kelurahan Borimasunggu. Yang dimana kami selaku mahasiswa KKP akan memberikan edukasi dan pembelajaran yang sangat penting bagi kehidupan sehari – hari anak – anak sekolah dasar ini terkait dengan bahaya penggunaan gadger bagi kesehatan dan tumbuh kembang mereka. Dengan memberikan atau menjelaskan beberapa materi penting dan memperlihatkan tentang apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget ini secara berlebihan.

Yang dimana kita ketahui sendiri bahwa di era yang modern penggunaan gadget sudah menjadi hal yang biasa ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan kehidupan manusia lebih terikat lagi dengan gadget. Kegiatan berbelanja sampai dengan belajar dilakukan secara daring dari rumah melalui gadget. Sebelum adanya Covid-19 saja jumlah pengguna gadget di Indonesia sudah cukup tinggi. Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Saat ini sudah hampir semua orang menggunakan gadget mulai dari anak usia dini sampai usia dewasa. Pada dasarnya gadget itu sendiri merupakan suatu alat yang dapat mempermudah seseorang dalam menjalin komunikasi dengan jarak jauh.

Namun, disaat penggunaan gadget tidak dapat lagi di kontrol dan juga menjadi suatu ketergantungan yang berlebihan justru akan memunculkan kecenderungan yang negatif bagi kehidupan seseorang tak terkecuali anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak – kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Menurut Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Penggunaan gadget yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting.

Penggunaan gadget yang berlebihan, lama-kelamaan akan membuat anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan aktivitas, menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan gadget yang ada di tangannya. Penggunaan gadget jelas memberi pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, baik itu secara fisik maupun mental. Anak yang kebiasaan menggunakan gadget, secara kognitif anak tersebut akan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikirnya melalui permainan atau fitur – fitur yang terdapat dalam gadgetnya. Begitu juga dengan aspek perkembangan bahasanya, mereka akan dapat menambah pengenalan terhadap kosa kata baru dalam gadgetnya. Namun demikian, dari aspek perkembangan sosial mereka akan cenderung kurang bersosialisasi dengan yang lainnya akibat disibukkan dengan gadget.



Serta dari aspek perkembangan fisik-motorik juga mengalami kecenderungan kurang melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuhnya. Oleh karena itu penggunaan gadget pada anak sejak usia dini memerlukan pengawasan dan keseimbangan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal sebagaimana tahapan usia perkembangannya.

Berdasarkan studi pendahuluan di Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene diketahui bahwa anak-anak usia 5-6 tahun sudah menggunakan *gadget* meskipun *gadget* yang digunakan bukan milik anak sendiri melainkan milik orang tua atau pun dari saudara mereka. Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari.

Maka kami selaku mahasiswa KKP Fisip Unismuh Makassar yang melakukan Kuliah Kerja Profesi khususnya dalam menjalankan program kerja berupa pengabdian kepada masyarakat, khususnya terkait dengan pelaksanaan sosialisasi ini dapat di terima dengan baik dan menjadi manfaat bagi anak – anak sekolah dasar di Kelurahan Borimasunggu. Serta dengan adanya Kuliah Kerja Profesi (KKP) Angkatan XXV mahasiswa Fisip Universitas Muhammadiyah Makassar Tahun 2022 ini di harapkan senantiasa dapat menerapkan ilmunya sesuai dengan profesi yang ditekuni dalam bangku perkuliahan. Lewat program kerja yang telah dibuat dan telah dilaksanakan selama mengikuti Kuliah Kerja Profesi (KKP) dan telah menjembatani proses penyampaian informasi serta penerapan ilmu dan teknologi sebagai rangkaian dalam pembangunan yang dilaksanakan pada masa yang akan datang.

METODE

1. Lokasi Kegiatan

Adapun lokasi kegiatan Kuliah Kerja Profesi (KKP) Angkatan XXV Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar berlokasi di Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Dan kegiatan pelaksanaan sosialisasi bertempat di tiga sekolah, yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori.

2. Partisipan Kegiatan

Partisipan dari kegiatan Kuliah Kerja Profesi (KKP) FISIP Angkatan XXV Universitas Muhammadiyah Makassar yang bertempat di Kelurahan Borimasunggu, ialah sebagai berikut :

- 1) Kordinator Kelurahan : Muh. Fachri Ismiraj
- 2) Sekretaris : Fadhilah
- 3) Bendahara : Intan Permata Indah
- 4) Anggota : Muhammad Egi
: Nurjannah



: Nur Resky

: Wiwi Wulandani

: Andi Wiwiek Fhatima Azzahra

5) Para tenaga pendidik : Kepala sekolah dan guru

6) Anak – anak sekolah dasar di kelas 5 dan 6

3. Tahapan dan Mekanisme Kegiatan

Adapun pelaksanaan tahapan atau mekanisme kegiatan selama 1 bulan 23 hari di Kelurahan Borimasunggu, ialah sebagai berikut :

1) Observasi ke lokasi tujuan, yakni 3 sekolah

a. SDN 07 Kayumate

b. SDN 37 Turungan

c. SDN 06 Moncongbori

2) Perkenalan diri kepada Anak – anak sekolah dasar

3) Memaparkan materi tentang Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Kesehatan Anak Usia Dini

4) Melakukan games seputar materi

5) Memperlihatkan contoh gambar dampak negatif penggunaan dari Gadget

6) Penutupan materi

7) Dokumentasi

4. Alat dan Bahan

1) Laptop

2) Lakban

3) Spanduk

4) Gunting

5) Kertas

6) Amplop

7) Pulpen

8) Spidol

5. Metode Pelaksanaan

Adapun metode pelaksanaan yang dilakukan, ialah sebagai berikut :

1) Melakukan observasi terlebih dahulu ke sekolah dasar yang akan dilaksanakan sosialisasi

2) Menyurati sekolah dasar yang akan di laksanakan proses Sosiliasasi

3) Meminta jadwal pelaksanaan kegiatan Sosialisasi

4) Melaksanakan kegiatan Sosialisasi yang dimulai dari tanggal 28 November 2022 – 30 November 2022

6. Metode Pengumpulan, Pengelohan dan Analisis Data

Sosialisasi tentang Bahaya penggunaan gadget bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak – anak di Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkepone bertempat di tiga sekolah dasar yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori ini dilakukan mulai pada tanggal 28 sampai pada 30 November 2022. Pengabdian kepada masyarakat khususnya kepada anak – anak sekolah dasar ini menggunakan metode pendekatan sosialisasi yaitu penjelasan, pembelajaran atau edukasi, diskusi dan pemecahan masalah menyangkut isi materi dari pelaksanaan sosialisasi ini. Dengan adanya pembahasan dan beberapa pembelajaran dengan anak – anak dan para tenaga pendidik yang dimana terdiri dari: (1) dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak; (2) cara mencegah anak mengalami kecanduan pada gadget; (3) cara menghadapi anak yang sudah kecanduan gadget.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan sejumlah deskripsi tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati. Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka – angka melainkan katakata yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2007).

Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti ingin mencari dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini baik itu dampak negatif maupun dampak positif di 3 sekolah yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori. Untuk itu metode pengumpulan data selama sosialisasi dilaksanakan, kami selaku penulis melaksanakan metode kualitatif yakni dengan cara pengumpulan data secara deskriptif melalui observasi langsung, dengan melihat keadaan dilokasi tentang bagaimana anak – anak sekolah dasar di Kelurahan Borimasunggu terhadap bahaya penggunaan gadget dalam kehidupan mereka. Yang dimana jika di simpulkan maka dapat terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1 Tabel rata – rata waktu penggunaan gadget (handphone)



Nama Sekolah Dasar	Yang Menggunakan Handphone	Rata – Rata Waktu Penggunaan	Situs Yang Di Akses
SDN 07 Kayumate	70%	1 jam – 2 jam	Aplikasi yang diakses berupa Game Online, dan aplikasi berupa Tik tok, Facebook, WhatsApp dan Instagram
SDN 37 Turungan	85%	1 jam – 2 jam	Aplikasi yang diakses berupa Game Online, dan aplikasi berupa Tik tok dan WhatsApp
SDN 06 Moncongbori	90%	1 jam – 2 jam	Aplikasi yang diakses berupa Game Online, dan aplikasi berupa WhatsApp, Instagram dan Tik tok

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Profesi (KKP) Fisip Angkatan XXV Unismuh yang berlokasi di Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep, yang dimana telah menyusun Seminar Program Kerja yang salah satunya ialah pelaksanaan sosialisasi di sekolah – sekolah dasar dengan mengangkat tema : “ Bahaya Penggunaan Gadget Untuk Kesehatan Anak Usia Dini di Sekolah Dasar Kelurahan Borimasunggu “ sebagai pelaksanaan pengabdiaan kepada masyarakat Kelurahan Borimasunggu. Sesuai dengan perkembangan zaman sekarang termasuk pada dunia teknologi, manusia tidak bisa dipisahkan dengan adanya perkembangan teknologi, termasuk pada penggunaan Gadget. Tidak hanya sampai batasan umur dewasa saja, tetapi kita dapat melihat secara langsung bahwa penggunaan gadget sudah sampai pada anak usia dini.

Seperti pada hal ini kami selaku penulis mengadakan pelaksanaan Sosialisasi kepada anak – anak sekolah dasar tentang bahayanya penggunaan gadget secara berlebihan pada umur mereka yang masih sangat terbilang muda. Dengan memberikan pembelajaran dan edukasi yang sangat bermanfaat bagi mereka, agar anak – anak di usia mereka ini bisa terhindar dari segala macam bentuk dampak yang di timbulkan oleh bahaya penggunaan gadget ini. Dan kami selaku penulis akan melaksanakan kegiatan sosialisasi ini selama 3 hari berturut – turut yakni mulai pada tanggal 28 November – 30 November 2022.

2. Deskripsi Sasaran atau Masyarakat



Untuk pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini, kami selaku penulis mengambil partisipan atau sasaran masyarakat yang dimana pelaksanaannya itu berada di sekolah dasar, dimana sasarannya yaitu penulis mengambil anak sekolah dasar di kelas 5 dan 6 tepatnya di ketiga sekolah yang dimana kami selaku penulis sudah melakukan observasi sebelumnya untuk mengetahui bagaimana keadaan yang sebenarnya terjadi di lingkungan Kelurahan Borimasunggu ini. Dan materi yang akan disampaikan berupa edukasi pembelajaran dan pemaparan terkait dengan bahaya penggunaan gadget bagi kesehatan dan tumbuh kembang mereka. Dan sesuai dengan hasil observasi penulis bahwa rata – rata 80% anak – anak yang berada di Kelurahan Borimasunggu ini sudah menggunakan atau memiliki alat canggih komunikasi ini yakni gadget.

3. Analisis Hasil Kegiatan

Memperhatikan dan menelaah hasil observasi pada ketiga sekolah yang di kunjungi di Kelurahan Borimasunggu kami selaku penulis telah mengambil beberapa dokumentasi dan penjelasan serta pengarahan kepada anak – anak sekolah dasar mengenai Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dasar. Penelitian ini dilakukan untuk menemukan dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan dan tumbuh kembang anak – anak. Kami selaku penulis berpendapat bahwa gadget akan memberikan dampak baik itu dampak positif maupun dampak negatif bagi anak. Yang dimana untuk sekolah pertama yakni SDN 07 Kayumate yang dimana sesuai dengan hasil observasi dan sosialisasi kami kepada mereka, menunjukkan banyak anak – anak yang kurang paham akibat dari dampak gadget untuk kesehatan utama dan pertumbuhan mereka.

Akibat dari itu anak – anak cenderung menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget saja. Dan dari 100% hamper rata – rata dari anak – anak di sekolah ini khususnya pada pemberian materi sosialisasi pada kelas 5 dan 6, mereka telah mahir dalam menggunakan gadget walau pun masih duduk dibangku dasar. Untuk hasil dari analisis kami di hari kedua sosialisasi tepatnya di SDN 37 Turungan, menunjukkan bahwa anak – anak di sekolah ini cenderung lebih mengikuti gaya atau tren yang sedang viral di sosial media saat ini. Sehingga saat itu ketika kami menanyakan penyebab dari hal tersebut, anak – anak yang duduk di bangku kelas 5 dan 6 ini menjawab 80% waktu yang mereka gunakan dalam sehari – hari hanya mengakses atau menonton sebuah aplikasi yang memang pada dasarnya aplikasi ini sangat viral di segala umur, yakni aplikasi berupa Tiktok, dan Instagram. Yang dimana dari aplikasi inilah membuat mereka kurang efektif dalam proses pembelajaran dan menurunnya minat belajar dari mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya edukasi dari lingkungan tempat tinggal mereka terhadap bahaya gadget bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak usia dini.

Dan hasil analisis kami di hari terakhir sosialisasi di SDN 06 Moncongbori seperti pada sebelumnya, menunjukkan bahwa di sekolah ini juga termasuk kurangnya edukasi terhadap anak tentang bahaya gadget bagi kesehatan dan tumbuh kembang mereka sangatlah berdampak besar pada kehidupan sehari – sehari anak tersebut. Sosialisasi di hari ketiga ini kami mendapatkan anak yang mengeluhkan sakit matanya ketika dia sering menggunakan hp dengan durasi waktu yang lama, dan banyak juga dari mereka yang mengatakan bahwa nilai akademik yang dimilikinya menurun. Serta dari beberapa tenaga pengajar dari sekolah ini mengatakan kepada kami bahwa anak – anak cenderung sulit untuk di atur.

Penggunaan gadget seperti handphone atau smartphone yang tidak bijak pada anak – anak akan mempengaruhi perkembangan fisik dan perilakunya, waktu bermain gadget yang lama akan mengakibatkan anak lalai dengan waktu belajar dan hilangnya waktu bersosialisasi. Pada era internet saat ini menjadikan gadget sebagai akses tanpa batas, sehingga anak – anak akan sangat rentan terpapar informasi dan tontonan yang negatif. Hal ini terjadi karena pada usia anak – anak belum mampu menyaring informasi, berita dan tontonan yang layak dengan bijak. Untuk itu perlu dilakukan edukasi kepada anak – anak dan orang tua mereka di saat pengguna gadget agar mereka dapat mengatur waktu antara bermain, belajar dan mengetahui dampak negatif gadget. Sehingga diharapkan gadget dapat dimanfaatkan kepada hal – hal yang positif bagi anak.

Menurut Hastuti (2012) gadget memiliki dampak negatif untuk perkembangan anak seperti: (1) sulit konsentrasi pada dunia nyata; (2) terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*); (3) Introvert. Selanjutnya Febrino (2017) menyatakan bahwa gadget dapat membuat anak menjadi kecanduan, yang dapat mempengaruhi: (a) perilaku emosi, anak akan marah, menangis berlebihan, dan berteriak jika pada saat bermain gadget, gadgetnya diambil; (b) perilaku sosial, anak akan lebih asyik bermain dengan gadget dibandingkan bersosialisasi dengan teman-teman seusianya. Ini menyebabkan turunkan kemampuan bersosialisasi anak; (c) perilaku kekerasan atau agresif, anak akan cenderung bersifat egois sehingga dapat memicu kekerasan dan tindakan merusak; (d) perilaku malas dan obesitas, anak akan malas bergerak sehingga dapat beresiko anak menjadi obesitas karena kalori di dalam tubuh tidak terbakar.

Perilaku demikian merupakan tanda bahwa mereka memerlukan bantuan untuk menghentikan kecanduannya dalam bermain gadget. Seharusnya penggunaan gadget dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak diarahkan untuk lebih kreatif, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa. Anak – anak akan dapat berimajinasi dan lebih tertarik terhadap hal – hal baru dengan memanfaatkan media audio visual (Kurniawan et al., 2021). Sosialisasi tentang Edukasi dampak penggunaan gadget bagi anak – anak khususnya di ketiga sekolah yang berada di Kelurahan Borimasunggu ini bertujuan untuk mencegah terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan gadget bagi anak – anak. Kegiatan ini penting dilakukan terutama bagi orang tua, peran orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, jangan sampai mereka selalu mengandalkan gadget untuk menemani anak. Agar orang tua dapat membatasi penggunaan gadget, sehingga daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas dan peduli terhadap orang lain.

Jadi dapat dilihat bahwa dari hasil observasi dan sosialisasi yang kami adakan di ketiga sekolah ini sama – sama memberikan dampak yang drastis akibat dari bahaya penggunaan gadget secara berlebihan. Dan anak – anak juga memberikan jawaban bahwa mereka menggunakan atau mengakses gadget (*handphone*) mereka dengan durasi yang sebenarnya sangat tidak anjurkan bagi mereka karena terbilang dapat mengganggu kesehatan fisik dan mental mereka jika digunakan secara berlebihan.

4. Kendala Yang Dihadapi Dan Dampak Kegiatan



Selama proses pelaksanaan Kuliah Kerja Profesi (KKP) di Kelurahan Borimasunggu, kami cukup menghadapi kendala – kendala, kendala tersebut terjadi karena tentunya kegiatan Kuliah Kerja Praktik (KKP) tidak selalu berjalan dengan lancar, sehingga timbulnya kendala yang harus di selesaikan oleh dengan baik sesuai dengan profesi yang diembangi. Adapun kendala tersebut seperti pada saat pelaksanaan kegiatan program kerja tepatnya sosialisasi di ke tiga sekolah di kelurahan Borimasunggu, kami selalu penulis dapat merasakan kendala di saat proses pelaksanaan sosialisasi ini yakni tidak tersedianya Proyektor LCD di kedua sekolah yang kami kunjungi, yang dimana hal tersebut menurut kami wajar untuk di sediakan karna untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran seperti untuk menampilkan materi berupa (PPT) yang akan di sampaikan kepada para peserta didik atau jika adanya acara formal atau sosialisasi lainnya. Serta amat sangat penting digunakan pada saat dilaksanakannya proses sosialisasi.

5. Upaya Keberlanjutan Kegiatan Yang Mengacu Pada Metode Yang Dipilih

Dari proses sosialisasi yang kami laksanakan di ketiga sekolah yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori tepat di Kelurahan Borimasunggu, kami benar – benar memberikan pengarahan dan pembelajaran kepada para peserta didik yang notabenehnya masih bersekolah di bangku sekolah dasar, untuk memastikan mereka dapat terhindar dari bahaya penggunaan gadget bagi kesehatan mereka. Dengan upaya kami memberikan arahan dan berusaha memberikan saran serta motivasi agar mereka benar – benar paham terkait materi sosialisasi yang kami bawakan ini. Untuk upaya keberlanjutan dari kegiatan sosialisasi ini pada metode yang kami pilih berupa penjelasan dari pembelajaran melalui sosialisasi ini, kami selaku penulis berharap anak – anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar dapat benar – benar menerapkan saran dan arahan dari kami selaku pemberi materi sosialisasi kepada mereka semua yang menjadi pusat objek utama dari pelaksanaan sosialisasi ini.

Serta adanya kebijakan dari pemerintah setempat dan para tenaga pendidik agar lebih memberikan arahan serta edukasi pembelajaran yang lebih baik kedepannya tanpa harus menggunakan gadget secara berlebihan kepada anak – anak. Dan setidaknya lebih mengarahkan kepada hal – hal yang terkait dengan lingkungan mereka, dengan cara bergaul dan bermain bersama dengan teman – teman sebayanya.

6. Diskusi atau Pembahasan Yang Merujuk Pada Temuan Penelitian atau Kegiatan Pengabdian Terdahulu

Seperti apa yang dilihat pada tabel perbandingan penelitian sebelumnya (State of the art) yang dimana dari kelima penelitian pengabdian terdahulu tersebut sama sama memberikan topik atau materi yang sama terkait dengan bahaya penggunaan gadget bagi anak kesehatan anak usia dini di Kelurahan Borimasunggu. Seperti pada penelitian pengabdian dari Ns. Fitra Mayenti, S. Kep, M. Kep, dan Indiana Sunita, SKM, M. Kes tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di paud dan tk taruna islam pekanbaru menunjukkan bahwa 48.3 % gadget berdampak negatif bagi perkembangan anak usia dini di puad dan tk taruna islam pekanbaru. Yang dimana sama halnya dari ketiga sekolah yang penulis kunjungi untuk melihat seberapa berpengaruhnya gadget ini bagi perkembangan dan kesehatan mereka diusia yang masih

sangat muda ini. Dan rata – rata memperlihatkan bahwa 75% dari mereka sudah menggunakan atau mengakses gadget di kegiatan mereka sehari hari.

Begitu pula juga dengan penelitian dari tentang *urgency of the role of parents against the use of gadgets in children of primary education*, yang dimana menunjukkan bahwa akibat terlalu sering menggunakan gadget yaitu akan memperlambat perkembangan otak, masalah kesehatan mata, dan menurunnya sikap moral yang bersikap seolah – olah tidak peka terhadap lingkungan sekitar mereka. Dan sebagian besar anak anak di sekolah dasar Kelurahan Borimasunggu ketika kami melaksanakan sosialisasi dan memperlihatkan gambar – gambar dari akibat terlalu sering menggunakan gadget, mereka pun juga mengatakan bahwa mereka juga sering mengalami rasa sakit kepala dan mata yang sakit atau berair ketika terlalu sering menggunakan gadget dengan durasi waktu yang lama.

Serta penelitian pengabdian dari tentang analisis penggunaan gadget pada anak usia dini yang menunjukkan hasil bahwa anak usia 5 – 6 tahun menggunakan gadget dalam kesehariannya dapat menghabiskan waktu selama 1 jam lamanya dengan mengakses segala aplikasi dan hal – hal lainnya yang mereka bisa lakukan. Sama halnya dengan anak – anak di sekolah dasar 07 Kayumate, 37 Turungan dan 06 Moncongbori di Kelurahan Borimasunggu, bahwa mereka ketika ditanya terkait dengan durasi waktu pemakaian gadget dalam sehari, mereka menjawab dapat menghabiskan waktu selama sejam lebih. Yang dimana bukan hanya digunakan sebagai ladang mencari pelajaran atau mengerjakan tugas yang memang harus diakses menggunakan gadget, tetapi mereka juga bermain game online, dan mengakses segala aplikasi yang mereka punya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas yang dimana sesuai dengan pelaksanaan program kerja yakni pelaksanaan sosialisasi tentang “Bahaya Penggunaan Gadget Bagi Kesehatan Anak Usia Dini di Sekolah Dasar Kelurahan Borimasunggu Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene” maka dapat disimpulkan bahwa sosialisasi yang kami laksanakan di ketiga sekolah yakni SDN 07 Kayumate, SDN 37 Turungan dan SDN 06 Moncongbori tepat di Kelurahan Borimasunggu, sebagian besar dari mereka menggunakan atau mengakses gadget dengan rata - rata pemakain mereka dalam sehari yakni dapat menghabiskan waktu 1 sampai 2 jam mereka menggunakannya. Kebanyakan dari anak – anak di ketiga sekolah ini mengaku bahwa mereka mengakses *game online* dan aplikasi seperti youtube, facebook dan aplikasi lainnya. Kami selaku penulis mengadakan pelaksanaan sosialisasi kepada anak – anak sekolah dasar tentang bahayanya penggunaan gadget secara berlebihan, dengan memberikan pembelajaran dan edukasi yang sangat bermanfaat bagi mereka, agar anak – anak di usia mereka ini bisa terhindar dari segala macam bentuk dampak yang di timbulkan oleh bahaya penggunaan gadget ini.

Kami pun mendapatkan respon dari guru murid mengenai perubahan anak – anak yang kecanduan gadget tersebut, para tenaga pendidik mengatakan bahwa anak yang kecanduan gadget yang masih berada di bangku sekolah dasar ini mengalami penurunan akademik yang cukup drastis, hal ini menyebabkan para tenaga pendidik ketika melangsungkan proses pembelajaran akana lebih extra mencari ide atau pemahaman

baru agar anak – anak dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain berkurangnya akademik minat anak terhadap suatu pembelajaran juga berkurang drastis karna anak – anak cenderung ingin segera pulang dan melanjutkan mengakses gadget mereka, terlebih lagi pada aplikasi *game online* yang mereka punya, ketimbang harus bermain bersama teman – teman sebayanya.

Kami selaku mahasiswa Kuliah Kerja Profesi (KKP) Angkatan XXV FISIP Universitas Muhammadiyah Makassar sangat berharap besar kepada anak – anak dari ketiga sekolah ini agar benar – benar dapat memahami serta mengimplemtasikan apa saja saran dan mendengarkan arahan – arahan kami selama proses pemberian materi ini dengan baik dalam lingkungan sekitar mereka. Terlebih lagi kepada diri mereka sendiri, karena kami selaku penulis juga berharap dan meminta partisipasi kepada para tenaga pendidik di ketiga sekolah ini agar dapat turut serta dalam mendukung dan memberi arahan serta motivasi kepada anak anak di Kelurahan Borimasunggu ini agar dapat terhindar dari maraknya penyalagunaan gadget serta bahaya penggunaannya secara berlebihan terhadap kesehatan dan tumbuh kembang mereka.

Serta kami pun juga merasa senang dan bangga karena sosiaisasi yang kami adakan di Kelurahan Borimasungg tepatnya di ketiga sekolah dasar ini, para tenaga pendidik pun juga merasa berterima kasih dengan adanya sosialisasi bahaya penggunaan gadget ini, karena mereka juga sangat berharap dari adanya sosialisasi ini dapat merubah pola hidup anak – anak menjadi lebih baik dalam proses pembejaran serta terhindar dari bahaya atau dampak yang di timbulkan dari penggunaan gadget ini secara berlebihan.

Diakhir kata kami selaku mahasiswa Fisip Unismuh juga sangat berterima kasih kepada masyarakat sekitar Kelurahan Borimasunggu terlebih lagi kepada para tenaga pendidik dari ketiga sekolah ini telah menerima kami dengan baik untuk melaksanakan program kerja berupa sosialisasi kepada anak – anak di sekolah dasar tentang bahaya penggunaan gadget bagi kesehatan dan tumbuh kembang mereka, semoga kedepannya program kerja ini dapat di beri perhatian lebih khususnya kepada pemerintah setempat untuk dapat lebih memberikan kebijakan serta edukasi atau pembelajaran demi berjalannya proses belajar mengajar di sekolah agar lebih baik kedepannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Kurniawan, D., Yulianti, D., & Riswandi, Ri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2372–2382. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1119>
- Listiyani, I., Riani, N., & Pamungkas, B. B. (2019). Urgency of the Role of Parents Against the Use of Gadgets in Children of Primary Education. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 123. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.37635>
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Faktor Presdiposisi Ibu Usia Remaja Terhadap Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi Di Kecamatan Luahagundre Maniamolo Kabupaten Nias Selatan*, 1(2), 70–78.
- Puspa, S., Lubis, W., Muzanna, S. R., Zaki, A., & Askia, D. (2022). *EDUKASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK-ANAK GAMPONG*. 6(September), 1540–1543.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Siska Dhewi, A. Z. A. A. (2019). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Melalui Promosi Kesehatan Dengan Media Alat Permainan Edukatif. *Prosiding Hasil-Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020*, 343–353