

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK

DI DESA TAHUNAN WONOSARI

Oleh : Andrea Stevany
Pembimbing : Zaenal Abidin, S.Pd

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Sosialisasi dampak penggunaan smartphone terhadap anak yang dilaksanakan di desa Tahunan ini merupakan salah satu cara untuk mencegah dampak negative yang ditimbulkan oleh smartphone sehingga diharapkan dengan sosialisasi ini dapat dijadikan sebagai langkah awal untuk mencegah dampak gadget terhadap anak. Walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan dampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan dampak negative. Dampak negative yang ditimbulkan seperti menjadikan kecanduan terhadap anak dibawah umur, tingkat keinginan belajar menurun saat disekolah maupun dirumah dan anak akan malas bergerak. seperti akhir akhir ini banyak terdapat pemberitaan mengenai dampak kecanduan gadget, yang mengakibatkan kerugian bagi anak anak dan orang tua bahkan sampai hilang nyawa seseorang.

Kata Kunci: Penggunaan, Gadget, Anak

Latar Belakang

Zaman sekarang, Teknologi berkembang begitu pesatnya. Menurut (Ameliola, Nugraha 2013) perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan mempermudah segala sesuatunya. berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di jaman modern ini mulai dari smartphone, laptop, dan

sebagainya. Semakin canggih suatu zaman maka semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat dan semakin banyak pula orang yang menggunakannya

Perkembangan teknologi telah dirasakan hampir semua masyarakat indonesia meliputi bidang informasi, komunikasi dan sebagainya. Anak di desa Tahunan wonosari pada umumnya telah diberikan kebebasan oleh orang tua untuk memiliki Gadget. Namun tingkat pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan oleh Gadget masih sangat

rendah. Oleh karena itu mengadakan program pelatihan kepada para anak dan masyarakat di lingkungan desa Tahunan wonosari mengenai dampak yang ditimbulkan oleh Gadget. Menurut (Ahmadi,2003) perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu yaitu proses yang menuju ke depan dan tidak bisa diulang kembali.

Mengenai dampak penggunaan Gadget di Indonesia terkhusus di desa Tahunan wonosari. Hampir kebanyakan sekolah membiarkan Anak membawa Gadget kesekolah padahal kebanyakan dari anak tingkat sekolah dasar sering menggunakan smartphone untuk bermain games, hal inilah yang menimbulkan kecanduan karena games dalam smartphone sangat digemari Anak dibawah umur. Karena adanya kecanduan terhadap smartphone ini mengakibatkan tingkat keinginan belajar anak menurun, mereka akan berpikir bahwa belajar merasa melelahkan. Hal ini menimbulkan beberapa pemikiran permasalahan Tujuan dampak penggunaan Gadget adalah mencegah terjadinya dampak negative yang ditimbulkan oleh Gadget terhadap Anak. Cara efektif untuk mencegah terjadinya dampak negative Gadget adalah pengambilan tindakan yang tepat dilakukan oleh orang tua terhadap Anak yang terlanjur menggunakan Gadget, demi untuk meningkatkan motivasi belajar Anak

dan aktif dalam setiap kegiatan karena dengan adanya kecanduan terhadap smartphone ini mengakibatkan tingkat keinginan belajar anak menurun.

Bagi masyarakat desa Tahunan diharapkan mampu memberikan wawasan tentang pentingnya dampak negative yang ditimbulkan oleh Gadget, gejala yang ditimbulkan Gadget pada Anak, serta upaya pencegahan bahayanya

Rumusan Masalah

- 1). Apa Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Tahunan Wonosari?
- 2). Apa Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Tahunan wonosari?

Tujuan Penelitian

- 1). Untuk Mengetahui Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Tahunan Wonosari.
- 2). Untuk Mengetahui Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Tahunan Wonosari.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang menghasilkan penelitian berupa kata-kata tertulis dari berbagai sumber. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka yang dilakukan dengan

mencari referensi dari artikel penelitian di situs website yang terpercaya.

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi.

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya.

KajianPustaka

1).gadget

Gadget adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitas nya.menurut Hana Pebriana(2017:3)

menyatakan "Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.menurut Puji Asmaul chusna(2017:318-319) mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaanya.

2).Anak

Anak adalah sebagai manusia yang masih kecil.menurut Soedjono dirjisisworo yang menyatakan bahwa anak adalah mereka yang belum menentukan tanda tanda fisik yang konkret bahwa ia telah dewasa.menurut (hurlock 2016) definisi

anak adalah dihitung sejak seseorang di dalam kandungan sampai dengan usia 19 tahun.

Pembahasan

Data yang diperoleh agar sesuai dengan pokok permasalahan maka dalam wawancara digunakan pedoman wawancara,yaitu berupa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian.hal ini dilakukan dengan tujuan agar menghindari jawaban yang meluas.pertanyaan dibuat berdasarkan point point permasalahan dalam penelitian sehingga wawancara dapat dilaksanakan dengan sistematis.

Wawancara yang pertama kepada saudara fahri, Mengatakan bahwa gadget membuat kecanduan, Sekali bermain gadget bisa menghabiskan waktu 15-20 menit seharusnya bisa bermain gadget 5-6 kali, Yang di buka saat main gadget adalah tiktok dengan menonton vidio- vidio

Wawancara yang kedua kepada saudara Ebi, Mengatakan bahwa gadget membuat kecanduan dan berpengaruh, Sekalinya bermain bisa menghabiskan waktu 20-30 menit, Seharinya bisa bermain gadget 7-9 kali perhari. Yang seri dibuka saat bermain gadget adalah permainan Free Fire.

Wawancara yang ketiga kepada saudari kansa,mengatakan bahwa gadget tidak terlalu kecanduan terhadap gadget karena sudah tidak dibolehkan oleh orang

tuanya, Sekalinya bermain hanya menghabiskan waktu 5-8 menit,seharinya bisa bermain gadget 1-3 kali perhari, Yang sering dibuka saat bermain gadget adalah aplikasi untuk belajar.

Wawancara yang ke empat kepada saudara riski,mengatakan bahwa gadget memiliki kecanduan,sekalinya bermain bisa menghabiskan waktu 30-60 menit,seharinya bisa bermain gadget 8-9 kali perhari, Yang sering dibuka saat bermain adalah permainan Mobile Legend

Dari beberapa hasil wawancara di atas yang dilakukan terbukti bahwa gadget sangat berpengaruh terhadap anak anak.mereka sangat suka bermain gadget dengan adanya gadget mereka jadi lebih sering bermain gadget dari pada bermain dengan teman teman.

•Dampak positif:

- A.berkembanya imajinasi, (melatih daya pikir tanpa dibatasi)
- B.melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka Dan gambar)
- C.meningkatkan rasa percaya diri

•Dampak negative:

- A.penurunan konsentrasi belajar (hanya teringat pada gadget)
- B.malas menulis dan membaca
- C.penurunan dalam kemampuan bersosialisasi



seorang anak yang sedang bermain gadget, Penelitian dilakukan pada tanggal 28 Maret 2022

Simpulan

Tingginya intensitas dan penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game online membuat anak anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai dengan usianya, Sebaiknya untuk anak dibawah umur jangan terlalu dimanjakan hal hal seperti smartphone oleh orang tua,karena smartphone sangat berpengaruh oleh perkembangan anak dan dengan pengaruh yang ditimbulkan dominan negativ,akan sangat tidak baik bagi anak dibawah umur. Kebiasaan bermain Gadget akan membuat anak dibawah umur kecanduan,namun dengan kebiasaan yang diubah maka kecanduan tersebut akan hilang perlahan.

Dampak negative dari penggunaan Gadget adalah anak cenderung individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk di kontrol dari pemakaian Gadget yang pada akhirnya otak anak anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game.

Ameliola, Nugraha. (2013). perkembangan media informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi

Hana pepbriana (2017:), puji Asmaul chusna (2017, 318-319), Ameliola s Nugraha (2013), Ahmadi (2003)

Daftar Pustaka

Ahmadi (2003)

Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching. (6th ed.)*. New York: Macmillan.

Sofian Effendi. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.

Soedjono Dirjisisworo. mengutip pengertian anak menurut hukum adat

Sari, p dan mitsalia A.A (2016). pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan psikologi anak usia prasekolah (3-6) tahun di TK swasta Kristen

Delima, R.N.K Arianti. (2015) identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4-6 tahun.