

## **PENTINGNYA PEMBATASAN PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK**

Lilis Arini<sup>1</sup>, Nur Rahmi Rizqi<sup>2</sup>, dan Yenni Novita Harahap<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Prodi Pendidikan Matematika, STKIP Asy-Syafi'iyah Internasional Medan

<sup>2,3</sup> Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Alwashliyah

nurrahmi.rizqi@gmail.com<sup>1</sup>, lilisarini1993@gmail.com<sup>2</sup>, yenninovita17@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Gadget merupakan alat yang berukuran mini yang di hubungkan dengan suatu jaringan dengan banyak kegunaan yang di peroleh sehingga mudah mengakses berbagai informasi dan hiburan yang telah tersaji dalam bentuk Online dan Offline. Namun pengguna gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak seperti orang tua memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anak yang masih berusia dini tanpa pengawasan yang ketat. Anak kecanduan dengan gadget sehingga lalai dan terlena dengan pelayanan yang ada pada gadget sehingga minat belajar berkurang, ditambah peran orang tua yang kurang mengontrol aktivitas anak karena sibuk bekerja. Gadget dijadikan sarana prasarana belajar, peran orang tua yang mengatur semua settingan atau isi dalam gadget anak, memperkenalkan anak dengan aplikasi edukasi atau pembelajaran yang bisa menunjang minat dan kreativitas belajar anak. Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, dll. Penggunaan gadget pada anak kebanyakan dilakukan saat dirumah, misalkan pulang sekolah, makan, dan tidur. Dengan demikian peran orang tua adalah membatasi penggunaan gadget untuk meningkatkan minat belajar anak atau kreativitas lainnya.

**Kata Kunci :** Pembatasan, Gadget, dan Minat belajar.

### **ABSTRACT**

*A gadget is a mini-sized tool that is connected to a network with many uses so that it is easy to access various information and entertainment that has been presented in the form of Online and Offline. However, gadget users are often abused by some parties, such as parents providing gadget facilities for media in educating young children without strict supervision. Children are addicted to gadgets so that they are negligent and complacent with existing services on gadgets so that learning interest is reduced, plus the role of parents who do not control children's activities because they are busy working. Gadgets are used as learning infrastructure, the role of parents in managing all settings or contents in children's gadgets, introducing children to educational or learning applications that can support children's interest and creativity in learning. So the use of technological media such as gadgets needs restrictions and supervision by parents when children use gadgets, and the average form of using gadgets in children is only for playing games, and watching YouTube, in contrast to adults who use their gadgets for browsing, chatting, , etc. The use of gadgets in children is mostly done at home, for example coming home from school, eating, and sleeping. Thus the role of parents is to limit the use of gadgets to increase children's interest in learning or other creativity.*

**Keywords:** Restrictions, Gadgets, and Interests in learning.

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan di kalangan anak-anak. Teknologi dan komunikasi canggih ini seperti komputer, handphone, tablet dll. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Novitasari & Khotimah, 2016). Gadget merupakan suatu alat yang berukuran mini yang di hubungkan dengan suatu jaringan dengan banyak kegunaan yang dapat di peroleh didalamnya sehingga dengan mudah mengakses berbagai informasi dan hiburan yang telah tersaji dalam bentuk Online dan Offline (Darmawani et al., 2019). Sebenarnya, gadget ditunjukkan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah atau kantor. Menurut Sari dan Mitsalia (Putriana et al., 2019), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, Rusmianto & Putra (2020) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Namun pengguna gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini tanpa pengawasan yang ketat. Tidak dapat di pungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang sangat pesat. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan dan komunikasi manusia (Suparman & S, 2020). Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman modern ini.

Gadget dapat ditemui dimana pun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak (Subarkah, 2019). Anak-anak kini jadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk Elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka (Mayenti & Sunita, 2018). Di lihat dari sisi harganya gadget mempunyai banyak variasi harga sehingga semua kalangan dapat membelinya, bahkan anak-anak usia dini yang belum mempunyai kepentingan sudah menggunakan gadget tersebut. Gadget saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat dari semua kalangan, sehingga penggunaannya sulit untuk di kontrol apalagi anak-anak, mereka bisa dengan mudah mengakses segala sesuatu dengan mudah baik itu yang bersifat positif maupun negatif (Tamsil, 2021). Anak kecanduan dengan gadget sehingga mereka lalai dan terlena dengan pelayanan yang ada pada gadget sehingga minat untuk belajar berkurang, ditambah peran orang tua yang kurang mengontrol aktivitas anak-anaknya karena sibuk bekerja (Chusna, 2017). Gadget bisa dijadikan sarana prasarana belajar untuk anak, disini peran orang tua yang mengatur semua settingan atau isi dalam gadget anak, orang tua dapat memperkenalkan anak dengan aplikasi edukasi atau pembelajaran yang bisa menunjang minat dan kreativitas belajar anak (Siswanti. et al., 2019).

Gadget tidak terlepas dengan games, namun games tersebut bisa menjadi selingan saat anak jenuh untuk belajar (Aprilianto & Syahindra, 2020). Sekarang ini banyak permainan yang bersifat pendidikan, jadi orang tua harus bisa membatasi penggunaan gadget agar anak dapat terarah kebiasaan dan pribadinya karena anak mempunyai kepribadian yang masih labil dan mudah terpengaruh. Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting,

sosial media, dll (Widiastiti & Agustika, 2020). Penggunaan gadget pada anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur (Sugiarti & Andyanto, 2022). Dengan demikian peran orang tua adalah membatasi penggunaan gadget untuk meningkatkan minat belajar anak atau kreativitas lainnya. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah: 1. Untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada masyarakat Bandar Khalifah atau orang tua untuk lebih memahami manfaat dari pemakaian gadget. 2. Untuk memberikan rambu-rambu penggunaan gadget dari sisi negative 3. Dengan adanya pembatasan penggunaan gadget dapat meningkatkan minat belajar anak (Sutriyatna, 2020).

Adapun manfaat pengabdian yaitu: 1. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget pada anak-anak. 2. Orang tua lebih mengawasi dan mengontrol aktivitas anak saat menggunakan gadget, 3. Masyarakat atau orang tua pada umumnya dapat mengatur intensitas waktu antara anak yang belajar menggunakan gadget dengan bermain games. 4. Dapat mengetahui dampak negatif bagi kesehatan anak terhadap radiasi yang ditimbulkan oleh gadget (Hidayatuladkia et al., 2021).

## **2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN**

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak yang dilakukan di Kecamatan Bandar Khalifah dengan melakukan ceramah dan tanya jawab. Waktu Pelaksanaan Kegiatan pada tanggal 22 Agustus 2019.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan**

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua sebagai indikator sebagai berikut: 1. Respon masyarakat dalam menanggapi pemaparan materi dan merespon dari topik yang disampaikan. 2. Mampu memberikan manfaat bagi para pemirsa.

### **3.2. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan**

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat. Pengembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan di kalangan anak-anak. Teknologi dan komunikasi canggih ini seperti komputer, handphone, tablet dll. Gadget merupakan suatu alat yang berukuran mini yang di hubungkan dengan suatu jaringan dengan banyak kegunaan yang dapat di peroleh didalamnya sehingga dengan mudah mengakses berbagai informasi dan hiburan yang telah tersaji dalam bentuk Online dan Offline. Namun pengguna gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini tanpa pengawasan yang ketat.

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Kecamatan Bandar Khalifah menghasilkan respon yang positif dari masyarakatnya, sehingga mereka dapat menerima manfaat dari sosialisasi yang diberikan. Orang tua dapat membimbing dan membina anak-anak dalam menggunakan gadget dimana orang tua membatasi anak antara bermain dan belajar sesuai dengan toleransi intensitas waktu bermain games. Orang tua dapat mengganti games menjadi games yang menarik bersifat edukasi bagi anak sehingga minat belajar anak meningkat. Adapun foto Bersama kegiatan pengabdian Bersama masyarakat sebagai berikut:



Gambar 1. Pengabdian kepada Masyarakat pada kecamatan Bandar Kalippah

#### 4. KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

##### 4.1. Kesimpulan

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi. Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan sangat real tanpa terhambat ruang dan waktu. Teknologi seperti gadget saat ini semakin canggih tidak hanya dalam mengirim suara untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Pengguna teknologi tidak dibatasi usia.

Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak-anak berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orang tua mengawasi ketika anak-anaknya bermain gadget agar mereka tidak terlalu tergantung dengan gadget dan tidak melupakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Menjadi orang tua dari anak-anak yang hidup di era globalisasi informasi seperti sekarang ini memang tidaklah mudah. Apalagi dalam zaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Ini menyebabkan peran orang tua penting

terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan gadget yang mereka punya. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya, tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orang tua mengenalkan gadget pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.

## Daftara Pustaka

- Aprilianto, T., & Syahindra, W. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak : Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong Info Artikel Keyword Kata Kunci Abstrak. *Jurnal Hawa*, 1(1).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Darmawani, E., Kons, M. P., Andriani, D., & Pd, S. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ( Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang )*. 2(1), 78–93.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Jurnal Photon*, 9(1).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., Wasliah, I., Keperawatan, S. I., Yarsi, S., Ners, P., & Yarsi, S. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah ( 3-5 Tahun ) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 3–5.
- Rusmianto, A., & Putra, K. P. (2020). Studi Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 135–141.
- Siswanti., D. N., Daud., M., & Jalal, N. M. (2019). Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak Usia Dini Di Tk Y Makassar. *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI, September*, 20–21.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr*, 15(1), 125–139.
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 81–92.
- Suparman, & S, P. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Maspul Journal of Community Empowerment*,

*I*(2), 40–50.

Sutriyatna, E. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak-Anak (Studi Kasus Warga Rw.05 Kelurahan Pondok Petir). *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 133–138.

Tamsil, H. A. (2021). Permasalahan penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, *6*(1), 44–49.

Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *8*(June), 112–120.