

## PENYULUHAN PENGUATAN MEDIA LITERASI DALAM MENGATASI KECANDUAN ANAK TERHADAP GADGET DI DESA MEUCHAT KECAMATAN NISAM KABUPATEN ACEH UTARA

<sup>1\*</sup> Dedy Ahmady, <sup>2</sup> Fatma Wati, <sup>3</sup> Dian Vita Sari, dan <sup>4</sup> Maulida Sari

<sup>1,2,3,4</sup> Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Lhokseumawe, Aceh, Indonesia

\*Email: [dedyahmady361@gmail.com](mailto:dedyahmady361@gmail.com)

### Abstrak

Kemajuan zaman di bidang teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sangat populer di era globalisasi adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menekankan perlu adanya batasan dalam penggunaan teknologi pada anak, anak umur 6-18 tahun dibatasi menggunakan hanya 2 jam perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki resiko kesehatan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* menjadikan anak berperilaku menggunakannya secara berlebihan. Penggunaan *gadget* selain dapat menyebabkan kecanduan, juga dapat mempengaruhi perilaku pada anak. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya anak-anak di Desa Meuchat yang terlalu sering menggunakan *gadget*. Penyuluhan ini bertujuan untuk mengurangi penggunaan *gadget* oleh anak dan mengalihkan perhatian anak pada media literasi yang menarik untuk bahan bacaan anak sebagai pengganti *gadget*. Dampak penggunaan *gadget* tampak pada perilaku sosial anak, dimana anak asyik dengan kesendiriannya dan menghilangkan minatnya untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pemberian penyuluhan ini dilakukan secara persuasive menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pengabdian ini dilaksanakan di Desa Meuchat Kecamatan Nisam Kabupaten Aceh Utara dengan objek penyuluhan adalah 30 orang anak-anak. Pengumpulan data yang menjadi alasan dilakukan pengabdian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Setelah mendapatkan penyuluhan tentang bahaya jika terlalu sering menggunakan *gadget* diharapkan terjadinya perilaku anak dengan menunjukkan perubahan intensitas penggunaan *gadget* perhari dan beralih pada kegemaran membaca media literasi di Rumah Baca Rangkang Pustaka yang memang disediakan sebagai "Rumah Baca" bagi anak sebagai upaya penanggulangan kecanduan penggunaan *gadget* pada anak di Desa Meuchat. Diharapkan anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk belajar di Rangkang Pustaka. Penggunaan *gadget* memang ada dampak positifnya seperti memperoleh pengetahuan yang luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak, tapi juga dapat berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur menurun dan jam belajar menjadi berkurang serta dapat menyebabkan terjadinya gangguan emosional pada anak.

**Keywords:** *Penyuluhan, Media Literasi, Gadget*

## PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah *gadget*. *Gadget* dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, namun pemakaiannya sekarang ini sudah digunakan berbagai kalangan, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, *i phone*, komputer, *laptop* dan *tab* (Manumpil, 2015).

Penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan *smartphone* (Iswidharmanjaya, 2014).

Pada umumnya anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu

yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius (Rowan, 2013). Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya perihal berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan sang anak. Selain itu, dampak negative lain dari penggunaan *gadget* adalah bila durasinya terlalu lama digunakan bisa berakibat pada mata dan otak.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan *gadget* pada anak. Perilaku penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengetahuan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* menjadikan anak-anak berperilaku menggunakan *gadget* secara berlebihan.

## METODE

Metode dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini melalui tatap muka dan menggunakan metode penyuluhan, menyampaikan materi dan tanya jawab pada Rangkang Pustaka di Desa Meuchat Kecamatan Nisam Kabupaten Aceh Utara. Pengabdian masyarakat ini telah dilakukan pada hari Selasa, 31 Oktober 2023, dengan jumlah anak 30 orang. Pengabdian ini merupakan penyampaian informasi pendidikan kesehatan untuk memberikan/ meningkatkan pengetahuan, sikap dan praktek masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatannya. Pendidikan kesehatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan metode penyuluhan, dimana saat

pendidikan kesehatan penyuluh menekankan informasi kepada responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penyuluhan di Rumah Baca Rangkang Pustaka di Desa Meuchat dengan jumlah 30 orang, setelah melakukan penyuluhan dilakukan review pengetahuan, dimana dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa anak-anak di Desa Meuchat 85 % sudah memiliki pengetahuan kategori baik tentang bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan dan manfaat menggunakan media literasi sebagai pengganti *gadget*. Anak-anak juga mengatakan akan lebih sering mengunjungi Rangkang Pustaka untuk mengisi waktu luangnya. Diharapkan dengan adanya penyuluhan ini maka penguatan media literasi sebagai pengganti penggunaan *gadget* pada anak terus mengalami peningkatan, dan dapat memotivasi anak-anak lainnya untuk dapat melakukan kunjungan ke Rumah Baca Rangkang Pustaka guna memanfaatkan media literasi dalam mengurangi penggunaan *gadget*. Pada saat melakukan penyuluhan anak-anak sangat antusias dalam berpartisipasi, mereka aktif dalam tanya jawab, dan tertarik dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.



**Gambar 1.** Dokumentasi Kegiatan Penyuluhan

## KESIMPULAN

Peran penyuluh sangat penting dalam mengatasi masalah kecanduan anak terhadap *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aggraeni, A., (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Fitria, Anizar Ahmad, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 05, 182–194.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. PT. Bumi Aksara.
- Indrayani, N. M. (2021). Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Muda Hindu. *JURNAL LAMPUHYANG LEMBAGA PENJAMINAN MUTU STKIP AGAMA HINDU AMLAPURA*, 12(1), 1–16.
- Ismaya, E. A., Sunoto, & Su'ad. (2021). Social Science Learning in Covid 19 Pandemic by Using Internet Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012086>

- Keswara, U. R., Syuhada, N., & Wahyudi, W. T. (2019). Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), 233-239. <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>
- 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>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55-64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nuha, I. dan F. (2021). NILAI PEDULI SOSIAL PADA FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207-213.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40-48. <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>
- Rahmandani, F. dkk. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- 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>
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49-54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>
- Siti Nisrima, Muhammad Yunus, E. H. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1, 194.
- Sukirman. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1(1), 30-37. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1447>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tangguhhati, subekti dan kiswoyo. (2018). Pola interaksi siswa terhadap teman sebaya studi kasus: dampak pemakaian gadget di kelas IV A SDN Pekunden Semarang. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(2), 110-118.
- Wahyu, N. (2013). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Journal of Petrology*, 369(1), 1689-1699.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. ANDI.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.

Widayati, W., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2021). THE INTENSITY OF USING GADGETS AND PARENT CONTROLS IN RT 02 / RW 04 DESA TAMBAHAGUNG. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 680–688.