

Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini

Wahyu Adi Prabowo^{1*}, Amalia Beladinna Arifa², Yohani Setiya Rafika Nur³

Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jl DI Panjaitan 128 Purwokerto¹²³
Email: wahyuadi@itelkom-pwt.ac.id*

Received 06 Mei 2023, Revised 01 Juni 2023, Accepted 12 Juni 2023

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan orangtua dan anak-anak mengenai penggunaan gawai pada proses belajar mengajar di Srambi Paud Center Purwokerto. Penyuluhan dilakukan untuk membantu orangtua mengawasi penggunaan gawai oleh anak-anak mereka dalam kegiatan sehari-hari. Pelatihan ini diadakan di aula Srambi Paud Center Purwokerto dan berhasil meningkatkan pemahaman para orangtua dan anak-anak mengenai penggunaan gawai secara umum, serta memberikan pemahaman mengenai efek positif dan negatif yang dapat timbul akibat penggunaan gawai. Para peserta juga berhasil menerapkan hasil dari penyuluhan dengan mencari dan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik perhatian anak-anak melalui gawai. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan motivasi para guru dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi, sehingga memudahkan dalam penyampaian materi kepada anak-anak. Kegiatan praktik penyuluhan, para peserta diminta untuk mencari media pembelajaran melalui gawai dan membuat materi ajar untuk mata pelajaran yang sering diajarkan oleh masing-masing guru. Hasil praktik menunjukkan bahwa 95% guru mampu membuat media pembelajaran untuk anak-anak. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan orangtua dan anak-anak mengenai penggunaan gawai serta memberikan manfaat yang signifikan bagi pembelajaran di Srambi Paud Center Purwokerto.

Kata kunci: anak usia dini, penggunaan gawai, penyuluhan, pengetahuan orangtua, media pembelajaran,

ABSTRACT

This community service activity aims to enhance the knowledge of parents and children regarding the use of smartphones in the teaching and learning process at Srambi Paud Center Purwokerto. The counseling sessions were conducted to assist parents in supervising their children's smartphone usage in their daily activities. The training took place in the auditorium of Srambi Paud Center Purwokerto and successfully improved the understanding of both parents and children regarding smartphone usage in general, as well as providing an understanding of the positive and negative effects that may arise from smartphone use. The participants also successfully applied the outcomes of the counseling sessions by seeking and utilizing more diverse and attention-grabbing learning media through smartphones. Additionally, this activity successfully enhanced the motivation of teachers to create engaging teaching materials by utilizing technology, thus facilitating the delivery of lessons to the children. During the counseling practice, participants were tasked with finding learning media through smartphones and creating teaching materials for subjects frequently taught by each teacher. The results of the practice showed that 95% of the teachers were able to create learning media for the children. Therefore, this activity succeeded in improving the knowledge of parents and children regarding smartphone usage and provided significant benefits for learning at Srambi Paud Center Purwokerto.

Keywords : Early childhood, smartphone usage, counseling, parental knowledge, learning media.

PENDAHULUAN

Pada era digital seperti saat ini, gawai dan teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari banyak orang (Istiqoma & Nani Prihatmi, 2020; Wibisono, 2019), termasuk anak-anak usia dini (Novitasari, 2019; Rohmah & Aflahani, 2019). Namun, penggunaan gawai pada anak-anak usia dini juga menimbulkan keprihatinan bagi orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan pada anak-anak usia dini dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik, emosional (Ferry & Yuliani, 2021; Setiawan & Winarti, 2021; Suriyanto et al., 2021) , dan kognitif mereka (Denny Pratama & Putra Dea Ramadhan, 2021; Ferry & Yuliani, 2021; Suriyanto et al., 2021).

Analisis situasi menunjukkan bahwa di wilayah tertentu, penggunaan gawai pada anak usia dini sudah sangat umum dan belum diimbangi dengan pemahaman yang memadai tentang cara penggunaan yang bijak dan sehat (Kamelia et al., 2022; Pebriani, 2019; Ramaita et al., 2019). Urgensi kegiatan ini terletak pada pentingnya meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang dampak penggunaan gawai pada anak-anak usia dini, serta memberikan informasi dan saran praktis untuk membantu anak-anak menggunakan gawai dengan bijak.

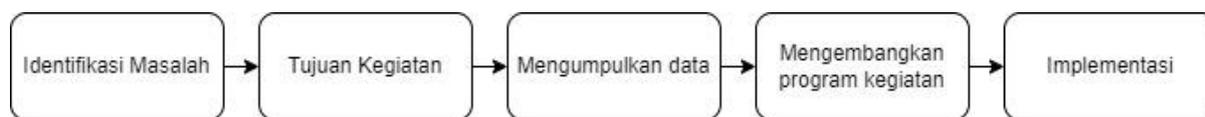
Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia dini, baik secara fisik, emosional, maupun kognitif. Selain itu, kegiatan ini bertujuan memberikan informasi dan saran praktis tentang cara mengatur penggunaan gawai yang sehat dan bijak pada anak-anak usia dini serta mendorong orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan untuk membatasi penggunaan gawai pada anak-anak dan mempromosikan aktivitas fisik, sosial, dan emosional yang sehat. Terakhir, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gawai yang sehat dan bijak pada anak-anak usia dini.

Kegiatan pengabdian masyarakat tentang penggunaan gawai pada anak usia dini memiliki berbagai manfaat. Pertama, kegiatan ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan tentang dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan gawai yang berlebihan pada anak. Hal ini dapat membantu mereka untuk membatasi penggunaan gawai dan membimbing anak mereka dalam menggunakan gawai dengan bijak. Kedua, kegiatan ini dapat memberikan informasi dan sumber daya praktis yang berguna bagi orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan dalam membimbing anak-anak mereka menggunakan gawai secara sehat dan bijak (Mardiana et al., 2022) . Ketiga, kegiatan ini memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gawai yang sehat dan bijak pada anak-anak usia dini. Dan yang terakhir, kegiatan ini dapat membantu meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan anak dengan membatasi penggunaan gawai dan mendorong aktivitas fisik, sosial, dan emosional yang sehat.

Metode yang digunakan adalah penyuluhan dan pelatihan interaktif yang melibatkan orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan dalam diskusi dan aktivitas praktis untuk membahas cara penggunaan gawai yang bijak dan sehat untuk anak-anak usia dini.

METODE

Untuk memecahkan masalah efek penggunaan gawai pada anak usia dini, terdapat lima langkah kerangka pemecahan masalah yang dapat dilakukan yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka masalah

Langkah pertama adalah identifikasi masalah terkait dengan penggunaan gawai pada anak usia dini, seperti kurangnya kesadaran orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan tentang dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Identifikasi masalah ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, salah satunya adalah dengan melakukan wawancara terhadap orang tua untuk mendapatkan pemahaman tentang penggunaan gawai oleh anak-anak usia dini dan dampak yang ditimbulkannya. Selanjutnya, setelah masalah teridentifikasi, langkah kedua adalah menetapkan tujuan kegiatan. Tujuan kegiatan ini dapat berfokus pada meningkatkan kesadaran orang tua dan pemahaman mereka tentang penggunaan gawai yang sehat pada anak-anak usia dini. Tujuan ini harus jelas dan dapat diukur agar kegiatan dapat terarah dengan baik.

Langkah ketiga adalah mengumpulkan data dan informasi tentang dampak negatif penggunaan gawai pada anak usia dini dan sumber daya yang tersedia untuk membantu mengatur penggunaan gawai pada anak secara sehat dan bijak. Data dan informasi ini dapat diperoleh melalui studi literatur, penelitian terkait, dan sumber daya yang sudah ada seperti pedoman penggunaan gawai yang dikeluarkan oleh lembaga kesehatan atau pendidikan. Setelah data terkumpul, langkah keempat adalah mengembangkan program atau kegiatan yang sesuai dengan data dan informasi yang telah dikumpulkan. Program ini harus dirancang secara spesifik dan mengintegrasikan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan tentang penggunaan gawai yang sehat pada anak-anak usia dini. Program ini juga harus mencakup strategi yang praktis dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Terakhir, langkah kelima adalah mengimplementasikan program atau kegiatan yang telah dirancang. Implementasi dilakukan melalui penyuluhan dan pelatihan interaktif yang melibatkan orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan. Melalui kegiatan ini, mereka dapat belajar tentang cara penggunaan gawai yang bijak dan sehat pada anak-anak usia dini. Dengan menggunakan kerangka pemecahan masalah pada gambar 1, kegiatan tentang efek penggunaan gawai pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan manfaat optimal bagi anak-anak, orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan tentang Efek Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini, seperti yang terlihat dalam gambar 2, merupakan sebuah upaya yang sangat penting untuk mengatasi dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gawai pada anak-anak usia dini. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan gawai pada anak-anak usia dini telah meningkat secara signifikan dan berkembang dengan pesat. Melalui kegiatan ini, para peserta akan belajar dan memahami dampak negatif penggunaan gawai pada anak-anak, sehingga mereka dapat mengambil tindakan yang tepat dan bijak dalam mengatur penggunaan gawai pada anak.



Gambar 2. Kegiatan penyuluhan 1

Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mempromosikan kegiatan fisik, sosial, dan emosional yang sehat dan bijak pada anak-anak usia dini. Hal ini penting agar anak-anak tidak hanya menghabiskan waktunya dengan gawai, tetapi juga mendapatkan pengalaman positif melalui berbagai aktivitas lain yang bermanfaat bagi perkembangan mereka. Inisiatif Efek Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini mencoba mengatasi masalah penggunaan gawai yang tidak sehat pada anak-anak usia dini. Kegiatan ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan mengenai dampak negatif penggunaan gawai pada anak-anak usia dini. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan sumber daya dan informasi praktis mengenai cara mengatur penggunaan gawai secara sehat dan bijak pada anak-anak usia dini. Orang tua dan pendidik sering kali kurang memahami cara yang tepat untuk mengatur penggunaan gawai pada anak-anak mereka, dan hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka.

Seperti yang terlihat dalam gambar 3, kegiatan ini melibatkan berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan. Pengaruh penggunaan gawai pada anak sangat luas dan kompleks, sehingga diperlukan kerjasama yang baik antara para pihak untuk mengatasi masalah ini.



Gambar 3. Kegiatan penyuluhan 2

Untuk mencapai tujuan dari kegiatan ini maka langkah-langkah dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Langkah-langkah tersebut meliputi identifikasi masalah terkait penggunaan gawai pada anak, penentuan tujuan yang ingin dicapai, pengumpulan data dan informasi yang diperlukan, pengembangan program atau kegiatan yang sesuai, implementasi

program atau kegiatan, evaluasi hasil yang dicapai, dan pengambilan tindakan lanjut berdasarkan hasil evaluasi.

Selain itu, kegiatan ini juga berfokus pada peningkatan pemahaman anak terkait penggunaan gawai yang sehat. Melalui pendekatan yang sesuai dengan perkembangan usia mereka, anak-anak diajak untuk memahami konsep penggunaan gawai yang bijak dan memahami batasan-batasan yang perlu diterapkan. Meningkatnya pemahaman anak mengenai penggunaan gawai yang sehat memungkinkan mereka untuk mengembangkan kebiasaan yang positif dan menghindari risiko yang mungkin timbul akibat penggunaan yang berlebihan. Selain itu, dengan pemahaman yang meningkat, anak-anak juga menjadi lebih mampu mengomunikasikan kebutuhan mereka kepada orang tua dan pendidik, sehingga dapat terjalin dialog yang lebih efektif mengenai penggunaan gawai yang sehat. Penekanan pada pemahaman anak merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa mereka terlibat aktif dalam pengaturan penggunaan gawai mereka sendiri. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang efek penggunaan gawai pada diri mereka sendiri, anak-anak dapat menjadi bagian dari proses pengambilan keputusan yang bijak dan mampu memainkan peran aktif dalam mengatur pola penggunaan gawai yang sehat.

Kegiatan tentang Efek Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini telah berhasil mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman anak dan para peserta yang hadir. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, sekitar 95% dari peserta kegiatan menyatakan bahwa mereka telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan gawai yang sehat. Selain itu, anak-anak yang ikut serta dalam kegiatan ini juga melaporkan peningkatan kesadaran akan efek negatif penggunaan gawai yang berlebihan, serta pentingnya mengatur waktu yang tepat untuk berinteraksi dengan teknologi. Para peserta kegiatan, termasuk orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan, juga memberikan umpan balik positif mengenai manfaat dan relevansi kegiatan ini. Mereka melaporkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang dampak negatif penggunaan gawai pada anak-anak usia dini, serta merasa lebih siap dan mampu untuk membantu anak-anak dalam mengatur penggunaan gawai secara sehat.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang holistik dan partisipatif dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran terkait penggunaan gawai yang sehat pada anak-anak usia dini. Dengan hasil yang positif ini, kegiatan serupa dapat terus dilakukan dan diperluas untuk mencapai dampak yang lebih luas dalam masyarakat, sehingga anak-anak usia dini dapat tumbuh dan berkembang dalam lingkungan digital yang sehat dan mendukung perkembangan mereka. Melalui pelaksanaan kegiatan ini, orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan akan lebih sadar dan memahami pentingnya penggunaan gawai yang sehat dan bijak pada anak-anak usia dini. Mereka juga dapat mampu memberikan sumber daya dan informasi praktis kepada anak-anak dalam mengatur penggunaannya.

SIMPULAN

Kegiatan tentang Efek Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman dan kesadaran yang lebih baik bagi orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan tentang dampak negatif dari penggunaan gawai yang tidak terkendali pada anak-anak usia dini. Kegiatan ini juga memberikan sumber daya dan informasi praktis tentang cara mengatur penggunaan gawai secara sehat pada anak, atau mempromosikan aktivitas fisik, sosial, dan emosional yang sehat dan bijak pada anak-anak usia dini. Selain itu, kegiatan ini juga berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran orang tua,

pendidik, dan profesional kesehatan tentang cara mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan, mengumpulkan data dan informasi, mengembangkan program atau kegiatan, mengimplementasikan program atau kegiatan, mengevaluasi hasil, dan mengambil tindakan lanjut berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh.

Melalui kegiatan tersebut, dapat terjadi perubahan dalam perilaku dan kebiasaan penggunaan gawai pada anak usia dini dan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan tentang cara mengatur penggunaan gawai secara sehat pada anak-anak usia dini. Dengan cara ini, anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam lingkungan yang sehat dan mendukung. Oleh karena itu, penting untuk mengedepankan kolaborasi dan partisipasi aktif dari semua pihak terkait dalam menjalankan kegiatan ini, sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan manfaat yang optimal bagi anak-anak, orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan. Dalam kesimpulannya, kegiatan tentang Efek Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini sangat penting untuk memastikan kesehatan, kesejahteraan, dan perkembangan yang optimal bagi anak-anak usia dini dalam era digital ini.

Selain itu, kegiatan ini juga mencatat peningkatan dampak pemahaman yang signifikan terhadap para peserta, termasuk orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan. Melalui kegiatan ini, mereka telah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang implikasi negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gawai yang tidak terkendali pada anak-anak usia dini. Peningkatan dampak pemahaman ini mencakup pemahaman akan risiko kesehatan fisik dan mental, pengaruh terhadap perkembangan sosial, dan dampak jangka panjang terhadap kemampuan kognitif dan pemahaman anak-anak.

Adanya peningkatan dampak pemahaman yang dicapai, para peserta kegiatan ini kini memiliki landasan yang kuat untuk mengambil tindakan yang lebih bijak dan efektif dalam mengatur penggunaan gawai pada anak-anak usia dini. Mereka mampu mengidentifikasi tanda-tanda kecanduan dan mengetahui kapan dan bagaimana melibatkan anak dalam aktivitas fisik, sosial, dan emosional yang lebih sehat. Selain itu, pemahaman yang lebih baik juga memungkinkan mereka untuk menjadi agen perubahan dalam komunitas mereka, dengan berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka untuk meningkatkan kesadaran orang lain tentang dampak penggunaan gawai pada anak-anak usia dini. Peningkatan dampak pemahaman ini tidak hanya memengaruhi individu secara langsung, tetapi juga berpotensi memberikan dampak positif pada masyarakat secara keseluruhan. Dengan penyebaran pemahaman yang lebih luas, akan tercipta budaya yang lebih seimbang dalam penggunaan gawai pada anak-anak usia dini, yang memberikan perhatian yang proporsional pada aktivitas di dunia nyata dan digital. Secara keseluruhan, kegiatan tentang Efek Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini telah berhasil meningkatkan dampak pemahaman bagi peserta, dan hal ini memiliki potensi untuk memberikan perubahan yang signifikan dalam cara kita mengelola penggunaan gawai pada anak-anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ibu Tanti Tri Hastuti , S.TP yang telah mengundang kami sebagai pembicara di Srambi Paud Center Purwokerto.

DAFTAR PUSTAKA

Denny Pratama, L., & Putra Dea Ramadhan, M. (2021). EFEKTIFITAS PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA SMARTPHONE DITINJAU DARI KEMAMPUAN

- KOGNITIF SISWA. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2). <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.748>
- Ferry, S., & Yuliani, W. (2021). Literature review hubungan kecanduan smartphone dengan gangguan emosional remaja. *Borneo Student Research*, 3(1).
- Istiqoma, M., & Nani Prihatmi, T. (2020). PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (ICT) UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI PRODI ARSITEKTUR. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 4(01). <https://doi.org/10.36040/pawon.v4i01.2350>
- Kamelia, R., Purwitaningtyas, R. Y., & Prayitno, S. H. (2022). Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Kualitas Tidur Siswa. *Ilmiah Kesehatan Rustida*, 09(02).
- Mardiana, S., Annisarizki, Marthalena, Liza Diniarizky Putri, & Sigit Surahman. (2022). Literasi Digital dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Online pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Cilegon. *KAIBON ABHINAYA : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 4(1). <https://doi.org/10.30656/ka.v4i1.3809>
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>
- Pebriani, S. H. (2019). Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa DIII Keperawatan. *Babul Ilmi_Jurnal Ilmiah Multi Science Kesehatan*, 10(2).
- Ramaita, R., Armaita, A., & Vandelis, P. (2019). HUBUNGAN KETERGANTUNGAN SMARTPHONE DENGAN KECEMASAN (NOMOPHOBIA). *Jurnal Kesehatan*, 10(2). <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.399>
- Rohmah, N., & Aflahani, A. P. E. (2019). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Teknologi. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 7(2). <https://doi.org/10.21043/thufula.v7i2.5743>
- Setiawan, F., & Winarti, Y. (2021). Literature Review Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Gangguan Emosional Remaja. *Borneo Student Research*, 3(1).
- Surianto, N. N., Dewi, C., & Siu, O. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas X SMA Buddhis Bodhicitta Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Prosiding Bodhi Dharma*, 1(1).
- Wibisono, G. (2019). Media Baru dan Nasionalisme Anak Muda: Pengaruh Penggunaan Media Sosial 'Good News From Indonesia' Terhadap Perilaku Nasionalisme. *Jurnal Studi Pemuda*, 6(2). <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.39264>