

Available online at www.jurnal.abulyatama.ac.id/abdimas
ISSN 2474-1845 (Online)

Jurnal Abdimas UNAYA

(Jurnal Pengabdian kepada masyarakat)



Bahaya Dan Dampak Gadget Pada Kesehatan Anak Usia Sekolah Di Desa Cot Mancang Kecamatan Kuta Baro, Aceh Besar

Iskandar¹, Muhammad Iqbal¹, Saiful Riza¹, Anggi Rosita¹

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmi-ilmu Kesehatan, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia.

*Email korespondensi: _iskandar_psik@abulyatama.ac.id

Diterima 07 Maret 2023; Disetujui 17 September 2022; Dipublikasi 31 Maret 2023

Abstract: The use of other gadgets wrong between the frequency of the excessive use of , the position of not true and intensity of lighting that is not good negative would have an impact in handling their children .The purpose of that is, to know this socialization community knowledge school age children in the village to a cot mancang appraisal of the impact of the use of gadgets for health .From the results of research on 41 people children about community knowledge the impact of gadgets on school age children obtained , 9 individuals with higher levels of knowledge of good with the percentage 22 % , obtained 16 individuals with higher levels knowledge enough with the percentage 39 % , and is found 16 individuals with higher levels lacking knowledge with the percentage 39 % .On average school age children to Cot Mancang having gadgets own with the percentage 51,2 %.

Keywords: *The use of gadgets, the knowledge, school age children.*

Abstrak: Penggunaan gadget yang salah antara lain frekuensi penggunaan berlebihan, posisi tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik akan berdampak negative terhadap kesehatan anak. Tujuan dari sosialisasi ini yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak usia sekolah di desa cot mancang terhadap dampak penggunaan gadget bagi kesehatan. Dari hasil penelitian pada 41 orang anak tentang tingkat pengetahuan dampak gadget pada anak usia sekolah didapat, 9 orang dengan tingkat pengetahuan baik dengan persentase 22%, didapat 16 orang dengan tingkat pengetahuan cukup dengan persentase 39%, dan didapat 16 orang dengan tingkat pengetahuan kurang dengan persentase 39%. Rata rata anak usia sekolah didesa cot mancang memiliki gadget sendiri dengan persentase 51,2%.

Kata kunci : *penggunaan gadget, tingkat pengetahuan, anak usia sekolah.*

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba

praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu gadget. Pebriana (2017) menyatakan gadget adalah media

yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Dikalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan gadget. Sebagian besar anak menggantungkan gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas. Novitasari (2013) penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, terdapat aplikasi aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan gadget seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan gadget. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian

akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya gadget yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif gadget diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Cot mancang merupakan desa yang terletak di mukim lamblang, kecamatan kuta baro, kabupaten aceh besar, provinsi aceh, Indonesia, Jumlah wilayah desa cot mancang yaitu 500 hektar dengan perbatasan sebelah selatan berbatasan dengan desa bung bakjok, sebelah utara berbatasan dengan desa cot madi, sebelah timur berbatasan dengan gunung dan sebelah barat berbatasan dengan cot masam. Jumlah penduduk yang terdapat didesa cot mancang berjumlah 576 jiwa, perempuan berjumlah 291 orang dan laki-laki berjumlah 285 orang.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa anak anak didesa cot mancang, rata rata mereka memiliki handphone pribadi dan Sebagian kecil memakai handphone orangtua untuk dimainkan. Berdasarkan hasil data yang didapat 100% anak usia sekolah didesa cot mancang gemar bermain gadget dan durasi tertinggi memainkan gadget yaitu 4-5 jam dengan persentase 55,0%

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berisi tentang teori-teori ataupun kepustakaan yang melandasi penelitian ini. Kajian pustaka akan terdiri dari beberapa judul sub bab.

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (Pebriana,2017).

Menurut Osland (dalam sunita, mayasari .2017) gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”.

2. Jenis-Jenis Gadget

- a. Handphone
- b. Laptop
- c. Tablet
- d. Kamera digital
- e. Pemutar media player

3. Dampak Penggunaan Gadget

a. Dampak positif

1) Menambah Pengetahuan
Anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan

demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

2) Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

3) Mempermudah Komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi, semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

4) Melatih Kreativitas Anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

5) Beradaptasi Dengan zaman

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

b. Dampak Negatif

1) Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada

anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

2) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak.

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

3) Rawan Terhadap tindak Kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil updatenya yang boleh dibilang terlalu sering.

4) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera

5) Gadget membuat ketergangungan

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan

ini adalah yang sangat berpengaruh. (Eko prasetyo, 2013).

6) Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap bahwa apa yang dibacanya di internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan final.

7) Mengalami penurunan konsentrasi.

8) Mempengaruhi kemampuan menganalisa masalah.

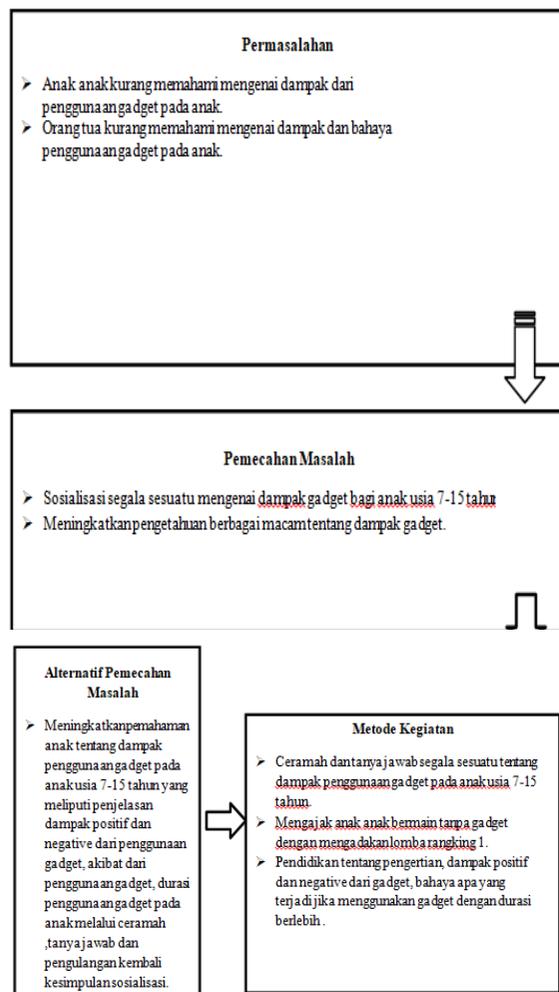
9) Malas menulis dan membaca.

10) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi eksternal dan internal.

METODE PELAKSANAAN

Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka berpikir untuk memecahkan masalah kegiatan ini digambarkan seperti pada Gambar 2.1. Dari permasalahan yang muncul disusun berbagai alternatif untuk memecahkan masalah. Selanjutnya dari berbagai alternatif, dipilih alternatif yang paling mungkin dilaksanakan. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka metode dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1. Bagan Metode Pemecahan Masalah

Realisasi Pemecahan Masalah

a) Ceramah dan Tanya Jawab

Kegiatan ceramah dan tanya jawab dilakukan untuk memberikan pemahaman peserta tentang dampak dari penggunaan gadget pada anak. Materi ini akan diberikan oleh staf dosen PSIK Abulyatama yaitu bapak Ns. Iskandar, S.Kep., M.Kep. Materi yang diberikan memuat berbagai persoalan materi seperti: Ceramah berupa atau menyangkut materi mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, bahaya penggunaan gadget berlebih bagi kesehatan.

b) Keterkaitan

Kegiatan Sosialisasi ini melibatkan instansi Universitas Abulyatama Aceh dan Desa Cot Mancang. Kedua-dua yang terlibat mendapat keuntungan secara bersama-sama (mutual benefit).

1. Desa Cot Mancang sebagai tempat pelaksanaan kegiatan akan menyediakan Sumber daya manusia (SDM) berupa anak-anak yang akan diberi pendidikan. Dalam hal ini, Desa Cot Mancang akan memperoleh manfaat dalam hal peningkatan SDM, terutama dalam hal pengetahuan tentang Dampak penggunaan gadget bagi kesehatan pada anak usia 7-15 tahun.
2. Universitas Abulyatama Aceh melalui Lembaga Sosialisasi ini berperan menyediakan dana, sehingga mendukung pelaksanaan dharma ketiga dari Tri Dharma Perguruan Tinggi

c) Khalayak Sasaran

Khalayak yang dijadikan sasaran kegiatan ini adalah para anak-anak usia 7-15 tahun di Desa Cot Mancang. Keterlibatan mereka dalam kegiatan Sosialisasi ini dapat dilihat pada Tabel 2.1

Khalayak	Kegiatan	Sasaran
Anak usia 7-15 tahun	➢ Ceramah dan tanya jawab segala sesuatu tentang dampak penggunaan gadget bagi kesehatan.	➢ Meningkatkan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget bagi kesehatan.
didesa cot mancang	➢ Mengajak anak-anak bermain tanpa gadget dengan mengadakan lomba rangking 1.	
	➢ Pendidikan tentang pengertian, dampak positif dan negatif dari gadget, bahaya apa yang terjadi jika menggunakan gadget dengan durasi berlebih.	

- | | |
|--|--|
| ➤ Pendidikan tentang apa saja dampak positif dan negative dari penggunaan gadget berlebih pada anak. | ➤ Meningkatkan kedalaman terhadap dampak positif dan negative dari penggunaan gadget berlebih pada anak. |
|--|--|

gadget bagi kesehatan pada anak 7-15 tahun.

- Ceramah dan tanya jawab pada anak usia sekolah tentang dampak penggunaan gadget bagi kesehatan pada anak usia sekolah
- Mengadakan kegiatan bermain tanpa gadget yaitu lomba rangking 1 bagi peserta yang menghadiri kegiatan sosialisasi.

d) Rancangan Evaluasi

Untuk mengetahui apakah program yang akan dilaksanakan ini berdampak positif atau sejauh mana program ini terlaksana, sudah tentu dibuat suatu evaluasi yang meliputi :

1. Dilakukan sosialisasi kepada warga tentang segala sesuatu mengenai dampak penggunaan gadget pada anak bagi kesehatan.
2. Dilakukan tanya jawab oleh anak-anak dan pemateri tentang dampak positif dan negative dari penggunaan gadget yang berlebih
3. Mengadakan kegiatan bermain tanpa gadget yaitu lomba rangking 1 pada anak-anak yang menghadiri acara kegiatan sosialisasi di desa cot mancang.



Gambar 1. Pemenang lomba rangking 1

Untuk dapat memahami tentang dampak penggunaan gadget bagi kesehatan pada anak usia 7-15 tahun, anak-anak di desa cot mancang dalam hal ini bertindak sebagai peserta sosialisasi. Pada kegiatan ini yang bertugas dalam kegiatan ini yang terdiri dari : Ns. Iskandar, S.Kep.,M.Kep sebagai narasumber, Anggi Rosita, selaku ketua panitia, Ns. Muhammad Iqbal, M.Kep dan Ns. Saiful Riza, M.Kes selaku anggota dalam kegiatan diskusi sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Sosialisasi ini dilaksanakan dalam bentuk ceramah dan tanya jawab terprogram. Rincian kegiatan dapat diperlihatkan dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 . Rincian Kegiatan Sosialisasi pada Warga

Pertemuan ke	Kegiatan
1	Sosialisasi dampak penggunaan



Gambar 2. Pemaparan materi

Kegiatan ceramah dan tanya jawab berjalan lancar dengan suasana kondusif, anak-anak dengan lugasnya menjawab pertanyaan dari pemateri sekali kali disertai dengan candaan sehingga suasana benar benar kondusif. Para peserta yang terdiri dari 41 orang, pada saat pemaparan materi di menasah.



Gambar 3. Pemateri foto bersama dengan peserta sosialisasi dan mahasiswa



Gambar 4. Penyerahan sertifikat pemateri

Hasil pemberian pendidikan dan pengetahuan tentang segala sesuatu mengenai dampak penggunaan gadget bagi kesehatan pada anak usia 7-15 tahun. terdapat beberapa pokok bahasan materi tersebut yang dilanjutkan dengan adanya tanya jawab kepada anak-anak oleh pemateri, secara umum dapat diidentifikasi bahwa pengetahuan anak-anak tersebut tentang dampak penggunaan gadget bagi kesehatan belum begitu optimal.

Pembahasan

Pada kegiatan sosialisasi dampak gadget bagi Kesehatan anak usia sekolah usia 7-15 tahun terdapat beberapa materi yang disampaikan diantaranya sebagai berikut :

1. Pengertian gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

2. Macam-macam gadget yaitu : (a) Handphone, (b) Laptop, (c) Tablet, (d) Kamera digital, (e) Pemutar Media Player.

3. Dampak positif dan negatif gadget

Adapun beberapa dampak positif gadget pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik. Selain itu gadget mempermudah komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi.

Dampak negative penggunaan gadget pada anak. Aneka aplikasi gadget yang berisi game,

video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gadget yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak.

4. Akibat sering bermain gadget
 - a. Bisa menyebabkan sakit mata pada anak
 - b. Kemampuan berfikir menjadi lambat
5. Cara agar tidak kecanduan gadget
 - a. Diawasi oleh orang tua
 - b. Tetapkan durasi bermain gadget pada anak
 - c. Ciptakan lingkungan kondusif dan nyaman untuk anak
 - d. Membuat permainan yang menarik bersama teman teman

Tabel 2 . Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frequency	Percent
Laki-laki	23	56.1
Perempuan	18	43.9
Total	41	100.0

Tabel 3 . Kepemilikan HP

Kepemilikan HP	Frequency	Percent
Hp sendiri	21	51.2
Hp orangtua	19	46.3
Hp kakak	1	2.4

Total	41	100.0
-------	----	-------

Tabel 4 . Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan

Tingkat Pengetahuan	Frequency	Percent
Kurang	16	39.0
Cukup	16	39.0
Baik	9	22.0
Total	41	100.0

KESIMPULAN DAN SARAN

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, sebagai berikut.

- a) Pemahaman Anak-anak di desa cot mancang dapat meningkat melalui pemberian pendidikan dan pengetahuan tentang dampak dan bahaya gadget pada kesehatan.
- b) Pemahaman anak-anak dapat meningkat melalui setelah melakukan Pendidikan kesehatan tentang dampak dan bahaya gadget pada kesehatan.

Saran

Hal yang dapat disarankan dari hasil kegiatan ini sebagai berikut: Pemberian pengetahuan tentang dampak dan bahaya gadget pada kesehatan untuk anak terutama masalah durasi penggunaan gadget pada anak-anak usia sekolah yang harus diawasi oleh orangtua sehingga dapat meminimalkan tingkat kesakitan pada anak usia sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Iskandar dkk (2022). Sosialisasi Dampak Gadget Bagi Kesehatan Anak.

https://www.indojayanews.com/pendidikan/fk-unaya-sosialisasi-dampak-gadget-bagi-kesehatan-anak/#.YrcwQUP_8mk.whatsapp

Iskandar dkk (2022). Dosen dan Mahasiswa Profesi Ners PSIK FK UNAYA Lakukan Pengabdian Masyarakat.

<https://noa.co.id/dosen-dan-mahasiswa-profesi-ners-psik-fk-unaya-lakukan-pengabdian-serta-sosialisasi-pencegahan-kesehatan-dampak-gadget/>

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>

Novitasari, Wahyu. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS

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>

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>

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. Jurnal Abdi Ilmu, 13(1), 29– 34.