
Dampak Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini dan terhadap Lingkungan Sekitar

Olifia Widi Anggrahini¹, Kanya Indah Fanisa², Baeti Rahmawati³, Meivia Nur Damayanti⁴.

Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

Email : olifia.anggrahini@gmail.com ¹, kanyaindahfanisa@gmail.com ², baiti.rahma14@gmail.com ³, Meivianurdamayanti020503@gmail.com ⁴.

Abstract : *The use of gadgets among young children is increasing along with the development of technology. Gadgets have the potential to be a fun and useful learning tool if used appropriately. However, excessive use of gadgets has a negative impact, children who spend too much time with gadgets tend to lose interest in learning, such as reading books or participating in educational games. Additionally, their social interactions with peers and family may also be disrupted, ultimately affecting their social and emotional development. Student service to the community regarding the impact of gadget use on early childhood learning interest and the environment. It is carried out in one stage, namely the stage of providing material which aims to provide an understanding of how to use gadgets wisely so that they can still learn effectively while maintaining a balance with other activities that support their growth and development.*

Keywords: *Gadget; Early childhood; Interest in learning; Social interaction; Education.*

Abstrak : Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini semakin meningkat seiring berkembangnya teknologi. Gadget berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat, jika penggunaannya sesuai. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan justru memberikan dampak negatif, anak-anak yang terlalu sering menghabiskan waktu dengan gadget cenderung kehilangan minat belajar, seperti membaca buku atau berpartisipasi dalam permainan edukatif. Selain itu, interaksi sosial mereka dengan teman sebaya dan keluarga juga dapat terganggu, yang pada akhirnya memengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Pengabdian mahasiswa kepada masyarakat mengenai dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini dan terhadap lingkungan. Dilaksanakan dalam satu tahap, yaitu tahap pemberian materi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang cara memanfaatkan gadget dengan bijak, sehingga mereka tetap dapat belajar secara efektif sambil menjaga keseimbangan dengan aktivitas lain yang mendukung tumbuh kembang mereka.

Kata kunci: Gadget; Anak usia dini; Minat belajar; Interaksi sosial; Edukasi.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya yaitu minat belajar anak usia dini dan interaksi sosialnya. Gadget merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video (Marpaung, 2018).

Gadget juga merupakan salah satu produk yang dihasilkan dari teknologi dan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pengguna gadget bukan hanya untuk kalangan orang dewasa saja, tetapi kalangan anak usia dini yang menggunakan gadget meningkat seiring berkembangnya teknologi. Hal ini membawa pengaruh besar terhadap minat belajar dan interaksi sosial. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak-anak ketika mereka sedang bermain gadget.

Gadget memang memiliki dampak positif bagi anak-anak yaitu dapat merangsang kreativitas anak-anak, dengan adanya berbagai aplikasi seperti menggambar, mewarnai digital, ini dapat membantu anak untuk bereksperimen terhadap warna, bentuk, pola. Selain itu saat ini ada banyak sekali konten edukasi yang membuat anak lebih senang dan antusias dalam belajar. Tetapi dibalik dampak positif tersebut ada dampak negative bagi perkembangan anak.

Gadget memiliki radiasi yang dapat merusak jaringan syaraf anak jika sering menggunakan gadget. Selain itu, gadget dapat membuat anak menjadi kurang interaksi dengan orang lain dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga dapat menimbulkan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua, teman, dan orang lain.

Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua sangat diperlukan agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik sebagaimana mestinya dan menjadi anak yang aktif, peduli sekitar, dan interaktif terhadap orang lain.

Yuliani Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya.

Sementara itu menurut The National Association for The Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Wijana D Widarmi, 2013: 1.13).

Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Selain berpengaruh pada tumbuh kembang anak gadget juga berpengaruh pada minat belajar anak. Menurut Ahmadi (2009: 148) “Minat adalah sikap jiwa seseorang dimana ketiga fungsi jiwanya yaitu kognisi, konasi dan emosi, yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan unsur perasaan yang kuat”. Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha untuk mencapai tujuannya (Achru, 2019).

Sedangkan menurut Djamarah (2011: 13) Definisi Belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Jadi belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat interaksi dari lingkungannya.

2. METODE PELAKSANAAN

Lokasi pelaksaan ini terletak di Yayasan Al-Abqo Ziyadah yang berada di Jl. Surya Kencana No.42, Reni Jaya, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. Pengabdian mahasiswa kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2024. Kami menargetkan anak-anak yang tinggal di Yayasan tersebut, dengan rentan usia 5-12 tahun. Kami menggunakan pendekatan dengan memberikan materi edukasi untuk anak-anak. Proses pelaksanaannya difokuskan pada penyampaian materi yang sederhana dan relevan untuk dunia anak-anak, sehingga mereka dapat memahami materi yang diberikan dengan baik. Kemudian, kami mengajak anak-anak untuk berbicara tentang pengalaman mereka dengan gadget, baik yang positif maupun yang kurang baik. Hal ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya membatasi penggunaan gadget sesuai kebutuhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian mahasiswa kepada masyarakat mengenai dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini dan terhadap lingkungan sekitar guna meningkatkan kesadaran anak terhadap bahayanya gadget yang sangat berdampak terhadap minat belajar mereka.

Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan minat belajar karena perhatian mereka teralihkan oleh konten hiburan. Akses yang mudah terhadap video dan permainan interaktif dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Selain itu, keterbatasan interaksi sosial selama menggunakan gadget menghambat pengembangan keterampilan komunikasi dan kreativitas anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengatur waktu penggunaan gadget dan memberikan alternatif aktivitas edukatif yang lebih menarik.

Evaluasi hasil pengabdian kali ini dilakukan menurut presentase kehadiran dan keantusiasan anak-anak untuk menghadiri dan menyimak acara ini. Dari hasil kedua aspek tersebut memperoleh hasil yang memuaskan, anak-anak Yayasan Al-Abqo Ziyadah merasa senang terhadap kegiatan ini karena mendapatkan tambahan ilmu tentang dampak dari gadget dan berbagai macam game menarik yang membuat mereka sangat antusias terhadap acara ini.

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dijumpai beberapa faktor pendukung yaitu adanya rasa ingin tahu yang cukup besar dikalangan anak-anak Yayasan Al-Abqo

Ziyadah di Reni Jaya Pamulang untuk menyimak dan memahami materi yang kami sampaikan. Dan adanya dukungan dari Ibu Risna selaku Pengurus.



(Gambar 1. Foto Kegiatan pelaksanaan memberikan materi)

Dan ada dampak positif dalam kegiatan ini yaitu anak-anak semakin sadar akan dampak dari gadget untuk dirinya dan lingkungan sekitarnya, dan dengan adanya kesadaran ini kami, mahasiswa selaku pemberi materi berharap dengan adanya kegiatan ini bisa menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan mengurangi dampak dari gadget.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat kita ambil dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat oleh Universitas Pamulang yang dilakukan oleh kelompok kami telah berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan hangat dari tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu Yayasan Al Abqo Ziyadah.

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini perlu di kontrol dengan bijak agar dapat mendukung proses belajar dan perkembangan mereka secara optimal. Keterlibatan orang tua atau pengurus yayasan dan pengawasan yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget tidak mengganggu aspek penting lain dalam perkembangan anak, seperti interaksi sosial.

Harapan kami dengan pengabdian ini adalah anak-anak menjadi lebih paham mengenai dampak dari penggunaan gadget, baik positif maupun negatif. Kami juga melihat antusiasme anak-anak yang cukup besar untuk belajar dan terlibat, dan mereka juga mendapat dukungan penuh dari pengurus yayasan, yang menjadikan kegiatan ini semakin lancar



(Gambar 2. Foto Bersama Tim PmKM dengan Peserta PmKM dan Pengurus Yayasan)

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Bapak Rananda Septanta, S.E.I. M.Ak., selaku pembimbing PmKM yang selalu memberikan masukan dan usaha sehingga PmKM kami berjalan dengan lancar.

Terimakasih kepada Ibu Risna Mulani Sulaeman. selaku pengurus Yayasan Al-Abqo Ziyadah yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan PmKM di Yayasan Al-Abqo Ziyadah.

Terimakasih kepada anak-anak di Yayasan Al-Abqo yang telah hadir dan antusias dalam acara kami, dan terimakasih kepada teman-teman yang telah bekerjasama dalam menjalankan PmKM ini sampai berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- Fauziah, F., Elan, E., & Aprily, N. M. S. Dampak Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 7(2), 190-193.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062-1066.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28.
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal of Science and Social Research*, 5(3), 588-594.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.

- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278).