



Workshop Bahaya Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Keradenan Banyuwangi

Workshop on the Dangers of Using Gadgets in Early Childhood in Keradenan Village Banyuwangi

Robisha Zarifa Ribaah^{1*}, Fitriatul Masrurroh²

¹⁻² Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia.

Email: robisha.zarifa@gmail.com^{1*}

Alamat: Jl. KH. Hasyim Asy'ari No.01, Dusun Krajan, Kembiritan, Kec. Genteng, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68465

*Penulis Korespondensi

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 29 Oktober 2023;

Revisi: 13 Agustus 2023;

Diterima: 30 Agustus 2023;

Terbit: 04 September 2025

Keywords: *Community Service;*

Early Childhood; Gadget;

Keradenan Village; Workshop.

Abstract. *A workshop addressing the hazards of gadget usage in early infancy was conducted as community service at Posyandu ILP Kelinci, Keradenan Village, Banyuwangi Regency, East Java. This initiative aimed to enhance parents' awareness and understanding of the significance of gadget usage while equipping them with practical skills to assist their children in utilizing gadgets securely and constructively. The utilization of devices in early childhood can pose risks if not well monitored and restricted. This workshop activity must be undertaken to inform parents about the potential effects of devices on children. This program aims to educate parents and children about the advantages and dangers of gadget usage, along with strategies for prudent management. This workshop activity employs a hybrid approach, integrating lecture and question-and-answer techniques. Activity evaluation occurs both throughout the process and upon completion, concentrating on factors such as the attainment of objectives and the arrangement of activities. The method and results were evaluated through documentation. The assessment of the components of activity organization was conducted by observation. The success metrics for the execution of the workshop on the Dangers of Using Gadgets in Early Childhood employ two methodologies: (1) evaluation during the activity process, and (2) post-evaluation of workshop activities.*

Abstrak

Workshop tentang bahaya penggunaan gawai pada anak usia dini diselenggarakan sebagai bentuk pengabdian masyarakat di Posyandu ILP Kelinci, Desa Keradenan, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua tentang pentingnya penggunaan gawai sekaligus membekali mereka dengan keterampilan praktis untuk membantu anak-anak mereka memanfaatkan gawai secara aman dan konstruktif. Penggunaan gawai pada anak usia dini dapat menimbulkan risiko jika tidak dipantau dan dibatasi dengan baik. Kegiatan workshop ini perlu dilakukan untuk memberi informasi kepada orang tua tentang potensi dampak gawai terhadap anak. Program ini bertujuan untuk mengedukasi orang tua dan anak tentang keuntungan dan bahaya penggunaan gawai, beserta strategi pengelolaannya yang bijaksana. Kegiatan workshop ini menggunakan pendekatan hibrida, yang memadukan teknik ceramah dan tanya jawab. Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses berlangsung dan setelah kegiatan selesai, dengan fokus pada faktor-faktor seperti pencapaian tujuan dan pengaturan kegiatan. Metode dan hasil dievaluasi melalui dokumentasi. Penilaian komponen-komponen pengorganisasian kegiatan dilakukan melalui observasi. Metrik keberhasilan pelaksanaan kegiatan workshop Bahaya Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini menggunakan dua metodologi yaitu (1) evaluasi pada saat proses kegiatan dan (2) evaluasi pasca kegiatan workshop.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Desa Keradenan; Gadget; Pengabdian Masyarakat; Workshop.

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak awal merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang pesat sejak lahir hingga usia 6 tahun, sementara beberapa definisi memperluas masa ini hingga 8 tahun. Nurhayati (2020) menawarkan pengertian alternatif tentang masa bayi awal. Masa kanak-kanak awal mencakup sekelompok anak yang mengalami berbagai tahap pertumbuhan dan perkembangan, yang meliputi bahasa dan komunikasi, kemampuan kognitif (keterampilan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), perkembangan sosial-emosional (perilaku, sikap, dan keyakinan agama), serta koordinasi keterampilan motorik kasar dan halus. Fadillah (2016) menjelaskan bahwa masa kanak-kanak awal terdiri dari sekelompok individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang khas.

Masa kanak-kanak awal merupakan fase kritis dalam pembentukan dasar perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektual anak. Masa kanak-kanak awal dipandang sebagai fase krusial dalam perkembangan kepribadian, karena fase ini membentuk elemen-elemen dasar kehidupan. Periode ini juga dapat dicirikan sebagai masa keemasan karena terjadinya perkembangan otak (Bonita dkk., 2022). Mengingat masa bayi awal dianggap sebagai periode krusial, sangat penting untuk memberikan perhatian yang lebih besar kepada anak-anak. Perhatian ini terlihat dari cara orang tua mendidik anak-anak mereka. Akibatnya, pertumbuhan selama fase pertama ini akan menentukan perkembangan mereka selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan inisiatif perkembangan yang menargetkan anak-anak sejak lahir hingga enam tahun, yang diimplementasikan melalui stimulasi pendidikan untuk mendorong pertumbuhan fisik dan emosional, sehingga mempersiapkan mereka untuk upaya pendidikan selanjutnya (Risnawati, 2020). Gadget tidak boleh diperkenalkan sebagai bentuk stimulasi pada usia dini.

Gadget berfungsi sebagai instrumen komunikasi kontemporer. Perangkat secara progresif meningkatkan upaya komunikasi manusia. Aktivitas komunikasi telah berkembang pesat dengan munculnya gadget. Pemanfaatan teknologi telah mengubah interaksi, proses pembelajaran, dan kehidupan sehari-hari kita. Di era teknologi kontemporer, anak-anak mudah menggunakan teknologi seperti ponsel, tablet, dan laptop, yang telah menjadi komponen penting dalam kehidupan sehari-hari mereka (Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Gadget memfasilitasi akses tanpa batas ke hiburan, informasi, dan konektivitas. Meskipun demikian, dampak nyata penggunaan gawai masih kontroversial, terutama terkait pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi dan sosial (Yumarni, 2022). Gawai memberikan dua jenis dampak pada individu dan masyarakat, yaitu menguntungkan dan merugikan.

Gadget dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, meningkatkan kreativitas, keterampilan komunikasi, dan keterampilan sosial mereka. Sebuah studi oleh Latifatus Sanniyah (2021) menyimpulkan bahwa dampak positif penggunaan gadget antara lain memperoleh pengetahuan yang luas dengan mengakses berbagai informasi melalui Google, memudahkan komunikasi melalui pesan WhatsApp, dan menumbuhkan kreativitas anak dengan aplikasi permainan yang merangsang otak. Lebih lanjut, sebuah studi oleh Aan Listiana (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan ponsel pintar pada anak usia 2-3 tahun memberikan dampak positif, terutama pada peningkatan pengetahuan anak, seperti kemampuan membedakan warna dan mempelajari nama-nama beberapa benda dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Lebih lanjut, anak-anak lebih aktif dan mampu mengakses serta membuka aplikasi ponsel pintar secara mandiri.

Di samping manfaat positif dari gadget, terdapat pula dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Di antaranya, sebuah studi oleh Nuraini (2023) menyatakan bahwa dampak negatif penggunaan gadget pada anak antara lain berkurangnya interaksi dengan teman dan lebih memilih menyendiri, meningkatnya amarah dan keegoisan, serta perilaku impulsif dan agresif. Penelitian Nor Annisa (2022) menemukan bahwa anak-anak yang terbiasa menggunakan perangkat elektronik akan berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka dan juga dapat merusak nilai-nilai moral dan keyakinan agama mereka. Penggunaan gadget berdampak negatif pada perkembangan fisik dan motorik anak. Hal ini didasarkan pada penelitian Fajar (2024) yang menemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan emisi cahaya biru yang memengaruhi perkembangan otak, yang secara signifikan dapat berdampak pada perkembangan motorik.

Dampak gadget pada pengguna anak usia dini memang positif, tetapi dampak negatifnya lebih dominan. Wulandari (2019) berpendapat bahwa meskipun beberapa dampak positif penggunaan gadget lebih banyak negatifnya, dampak negatifnya lebih banyak terjadi, terutama pada semua aspek perkembangan anak. Asosiasi Pediatri Amerika dan Kanada menekankan bahwa idealnya, anak usia 0-2 tahun tidak boleh menggunakan gadget sama sekali. Menurut data BPS, jumlah pengguna gawai pada anak usia dini di Indonesia adalah 33,44%, dengan 25,5% pengguna adalah anak usia 0-4 tahun dan 52,76% adalah anak usia 5-6 tahun. Hal ini tidak menutup kemungkinan memicu kecanduan gawai pada anak. Kecanduan gawai pada anak merupakan fenomena yang semakin berkembang di era digital ini. Namun, orang tua sering kali gagal menyadari hal ini, yang menyebabkan banyak anak menjadi kecanduan gawai. Menghabiskan

terlalu banyak waktu di depan layar dapat menyebabkan berbagai masalah, mulai dari gangguan tidur dan penurunan prestasi akademik hingga masalah sosial dan emosional. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengedukasi anak-anak tentang dampak kecanduan gawai pada anak-anak. Sebagai orang tua, kita juga harus memperhatikan anak-anak kita dengan memberi mereka waktu untuk bermain dengan gawai mereka. Orang tua juga dapat bermain dengan anak-anak mereka dan menyediakan kegiatan yang lebih bermanfaat bagi mereka.

Untuk membantu orang tua memahami dampak penggunaan gawai pada anak-anak usia dini, workshop tentang bahaya penggunaan gawai, terutama pada anak usia dini, diperlukan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Agustus 2025, pukul 08.00-12.00 WIB, di Posyandu ILP Kelinci, Desa Keradenan, Kecamatan Purwoharjo, Kabupaten Banyuwangi. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah orang tua balita. Narasumber dalam kegiatan ini adalah Fitriatul Masruroh, M.Psi., mahasiswa Psikologi, sebagai narasumber 1, dan Robisha Zarifa Ribaah Aziz, M.Pd., sebagai narasumber 2. Workshop ini menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Metode ceramah memberikan penjelasan materi di hadapan beberapa peserta. Metode ini menggunakan bahasa lisan. Siswa biasanya duduk sambil mendengarkan penjelasan guru (Tambak, 2014).

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan dan motivasi tentang pentingnya penggunaan gawai pada anak usia dini. Metode tanya jawab dilakukan oleh narasumber dan peserta workshop sebagai bentuk tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Metode tanya jawab sangat membantu dalam membatasi peserta. Teknik ini melatih peserta untuk mengomunikasikan apa pun yang menarik perhatian dan mengartikulasikannya secara wajar dan tepat, serta berpikir sejenak untuk memberikan perspektif mereka (Ependi, 2018). Kegiatan ini diawali dengan pertanyaan kepada orang tua mengenai penggunaan gawai oleh anak, untuk mengetahui bagaimana gawai diberikan kepada anak. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber dan sesi tanya jawab dengan peserta. Terakhir, evaluasi kegiatan dilakukan dengan meminta peserta menuliskan apa yang akan mereka lakukan setelah memahami bagaimana gawai digunakan oleh anak usia dini.

3. HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut langkah-langkah yang telah dilakukan pada setiap tahap persiapan, yaitu membentuk tim pengabdian yang terdiri dari mahasiswa dan dosen UNIIB yang memiliki keahlian di bidang pendidikan, bekerja sama dengan kader Posyandu ILP Kelinci di Desa Keradenan, kemudian menyusun rencana kegiatan secara detail, meliputi tujuan seminar, target peserta, materi yang akan disampaikan, metode penyampaian, lokasi, dan jadwal pelaksanaan. Sebelum pelaksanaan, tim melakukan workshop sosialisasi tentang bahaya penggunaan gawai untuk mempromosikan kegiatan dan mengajak peserta berpartisipasi.



Gambar 1. Poster Promosi Kegiatan.

Pada tahap pelaksanaan tim PkM menyambut peserta dengan hangat lalu kemudian acara dibuka oleh MC kemudian sambutan dari ketua KKN dan DPL mahasiswa. Selanjutnya, tim PkM membagikan kertas untuk orang tua menuliskan bagaimana penggunaan gadget kepada anaknya sebelum mengetahui pemahaman tentang bahaya penggunaan gadget pada anak usia dini, berikut beberapa jawaban dari orang tua: 1) Anak diberikan gadget ketika makan. 2) Ketika anak rewel diberikan gadget. 3) Orang tua sibuk berjualan, dan anak diberikan gadget agar tidak mengganggu. 4) Anak usia 4 tahun sudah memiliki gadget sendiri. 5) Anak suka melihat tiktok karena menarik, sehingga diberikan gadget.

Berdasarkan jawaban dari orang tua tersebut dapat diketahui bahwa gadget diberikan kepada anak agar orang tua merasa mudah dalam menjaga dan mengawasi anak. Pemberian materi dari masing-masing narasumber pun berjalan, semuanya berkaitan dengan bahaya penggunaan gadget di usia dini.



Gambar 2. Pembukaan Acara oleh MC.



Gambar 3. Salah Satu Peserta sedang Bertanya.

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan lancar, dengan orang tua yang terlibat aktif dan menyaksikan langsung manfaatnya. Mereka menyadari banyaknya wawasan yang diperoleh, termasuk pengaruh signifikan gawai terhadap perkembangan anak usia dini. Presentasinya metodis dan terorganisir, sehingga memudahkan peserta memahami informasi. Gambar berikutnya menunjukkan seorang pembicara menyampaikan materi bersama seorang peserta workshop.



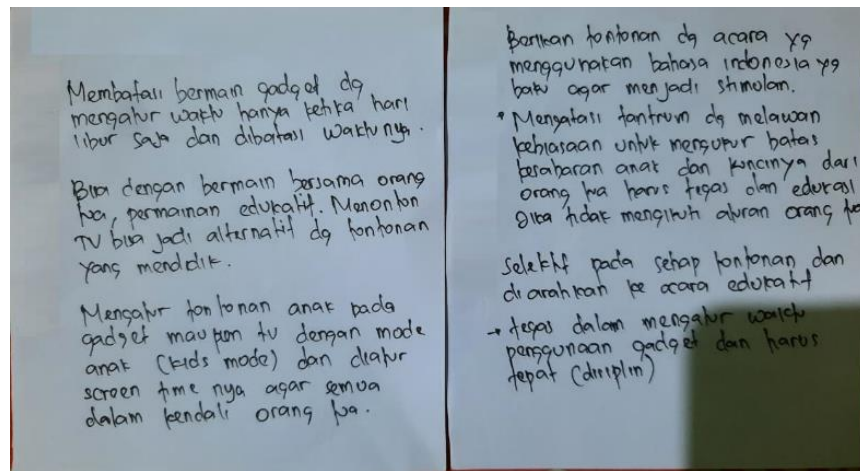
Gambar 4. Penyampaian Materi Oleh Narasumber



Gambar 5. Peserta Workshop

Setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi mengenai materi yang disampaikan. Staf memoderasi diskusi secara efektif dan menjawab pertanyaan peserta dengan jelas dan menyeluruh. Kegiatan workshop tentang bahaya penggunaan gadget pada anak usia dini yang diselenggarakan di Posyandu ILP Kelinci menunjukkan bahwa peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan, terbukti dari hasil observasi selama sesi dan keterlibatan aktif dalam sesi tanya jawab, di mana peserta dengan antusias mengajukan pertanyaan kepada pembicara.

Pada Tahap Evaluasi Peserta diberikan Kembali kertas untuk menuliskan apa yang akan dilakukan kepada anak setelah diberikan workshop, berikut beberapa jawaban dari peserta



Gambar 6. Jawaban Peserta Rencana yang Akan di Terapkan kepada Anak.

Berdasarkan hasil evaluasi dapat diketahui bahwa peserta sudah memahami apa yang disampaikan narasumber terkait penggunaan gadget pada anak dampak positif dan negatifnya, dan apa yang didapatkan selama workshop akan diterapkan kepada kegiatan sehari-hari terutama gadget untuk anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan workshop telah dilaksanakan sesuai dengan harapan, tujuan, dan target yang ingin dicapai. Rangkaian kegiatan diakhiri dengan foto bersama panitia, kader Posyandu, dan narasumber.



Gambar 7. Foto Bersama Narasumber, Panitia, dan Kader Posyandu.

4. KESIMPULAN

Workshop tentang bahaya penggunaan gawai pada anak usia dini di Posyandu ILP Kelinci di Desa Keradenan telah menghasilkan peningkatan pemahaman orang tua tentang risiko yang terkait dengan gawai bagi anak usia dini. Peningkatan ini diperoleh dari observasi yang dilakukan selama kegiatan dan penilaian pemahaman yang dilakukan oleh peserta workshop. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa workshop tentang bahaya penggunaan gawai pada anak usia dini di Posyandu ILP Kelinci di Desa Keradenan telah mencapai tujuannya, karena beberapa orang tua memahami materi yang disampaikan oleh pembicara.

DAFTAR REFERENSI

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- Ependi, S. (2018). Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 012 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i2.6269>
- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada media.
- Listiana, A., Guswanti, N., Anak, P., & Dini, U. (2020). Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01).
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 4198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Nuryati, N., & Mufrodi, A. M. (2020). *Manajemen Penyelenggaraan PAUD*.
- Putri, M., & Hamda, M. A. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Motorik Anak: Literature Review. *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT*, 3, 694-703.
- Risnawati, A. (2020). Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2.

- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. In *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JURNAL TARBIYAH*, 21(2).
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1). <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>