



## Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia 6 – 12 Tahun di TPQ Nurul Ilmi Kota Makassar

*(Counselling On The Impact Of Gadget Use On Children Aged 6-12 Years At TPQ Nurul  
Ilmi Makassar City)*

Nur Inayah Rauf<sup>1\*</sup>, Andi Mutiah Sari<sup>2</sup>, Muhajrin Muhajrin<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Institut Teknologi dan Kesehatan Tri Tunas Nasional, Indonesia

Email : [nir@tritunas.ac.id](mailto:nir@tritunas.ac.id) \*

### Article History:

Received: Desember 11, 2024

Revised: Desember 25, 2024

Accepted: Januari 10, 2025

Published: Januari 13, 2025

**Keywords:** Gadget; Screen time;  
children

**Abstract:** Entering the digital era, technology plays an important role in human life. The Covid-19 pandemic in 2020 accelerated the digital transformation, including the activities of school children aged 6-12 years. The use of gadgets can have both positive and negative impacts on children, so it is necessary for parents to play a role in managing screen time to maximise the positive impact and minimise the negative impact of gadget use on children. This activity is a counselling for parents, children, and teachers conducted at TPQ Nurul Ilmi Makassar City. The methods used were lectures and discussions. The results of the activity were 25 parents and children, as well as 5 teachers who participated in counselling activities. Based on the results of the discussion, the use of gadgets can help children in finding learning resources and as an educational medium for children, some parents supervise and limit screen time for children but there are also some parents who cannot supervise optimally because they are busy working. Children are given gadgets with the hope that parents can contact their children easily. The advice given to parents is to limit screen time for children to a maximum of 2-3 hours per day and select applications and what children watch during screen time. Meanwhile, teachers need to develop learning methods so that children are more comfortable learning and playing than using gadgets.

### Abstrak

Memasuki era digital teknologi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Pandemi Covid-19 pada Tahun 2020 mempercepat transformasi digital tersebut, termasuk pada aktivitas anak sekolah usia 6-12 tahun. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi anak, sehingga perlu peran orang tua dalam pengelolaan *screen time* untuk memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Kegiatan ini adalah penyuluhan kepada orang tua, anak, dan guru yang dilakukan di TPQ Nurul Ilmi Kota Makassar. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi. Hasil kegiatan yaitu sebanyak 25 orang tua dan anak, serta 5 orang guru yang mengikuti kegiatan penyuluhan. Berdasarkan hasil diskusi penggunaan gadget dapat membantu anak dalam mencari sumber pembelajaran dan sebagai media edukasi bagi anak, beberapa orang tua melakukan pengawasan dan pembatasan *screen time* pada anak namun terdapat juga beberapa orang tua yang tidak dapat melakukan pengawasan secara optimal karena sibuk bekerja. Anak diberikan *gadget* dengan harapan agar orang tua dapat menghubungi anak dengan mudah. Saran yang diberikan kepada orang tua adalah melakukan pembatasan *screen time* pada anak maksimal 2-3 jam perhari serta menyeleksi aplikasi serta tontonan anak saat *screen time*. Sedangkan guru perlu mengembangkan metode pembelajaran sehingga anak lebih nyaman belajar dan bermain dibandingkan menggunakan *gadget*.

**Kata Kunci:** Gadget; Screen time; anak

## 1. PENDAHULUAN

*Screen time* adalah waktu yang dihabiskan oleh seseorang terpapar media digital seperti televisi, *video games*, dan teknologi lain yang memakai layar digital, Selama pandemi COVID-19, penggunaan *screen time* terhadap anak mengalami peningkatan (Anggretha Malau et al., 2023). Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia, muda, remaja bahkan anak-anak. Gadget memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gadget juga memberikan dampak negatif khususnya bagi anak jika digunakan tanpa pengawasan orangtua (Sunita & Mayasari, 2018).

Dimulai tahun 2017-2019 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia tiap tahunnya mengalami peningkatan, untuk penggunaan internet tertinggi pada tahun 2019 pada kelompok umur 25 tahun keatas dengan presentase 55,84 %, sedangkan penggunaan internet terendah pada kelompok umur 5-12 tahun sebesar 7,93% pada tahun 2019. Ini menjadi perhatian khusus apalagi bagi orang tua, karena internet ini memiliki dampak bagi perilaku anak, beragam perilaku anak-anak yang kehidupan sehari-harinya mendapat pengaruh dari internet. Dibalik kemajuan teknologi, pentingnya penggunaan media sosial secara bijak dan digunakan sesuai fungsi awalnya. Berdasarkan survey Digital Civility Index (DCI) dengan mengukur tingkat kesopanan pada tahun 2021, pengguna digital dalam menjalin interaksi di media sosial, Indonesia menempati peringkat teratas di Asia Tenggara sebagai warganet yang paling tidak sopan. Dengan tingkat penyebaran Hoaks dan penipuan sebesar 47%, ujaran kebencian sebesar 13%. Memiliki presentase 68% dari pengguna orang dewasa. Dari presentase tersebut sangat memprihatinkan, perlunya pengawasan yang baik dan bijak, agar anak bisa belajar dari suatu kesalahan yang tidak patut menjadi budaya yang dilakukan terus-menerus tanpa adanya kontrol yang baik (Silvia et al., 2024).

Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia, muda, remaja bahkan anak-anak. Gadget memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gadget juga memberikan dampak negatif khususnya bagi anak jika digunakan tanpa pengawasan orangtua (Yunita et al., 2021).

Kecanduan dalam penggunaan gadget dapat meningkatkan risiko anak mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Setianingsih et al., 2018). menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah. Selain itu, anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* juga berisiko

mengalami gangguan dalam berbicara. Ketika menggunakan gadget tidak ada komunikasi dua arah yang terjadi. Seringkali anak yang bermain gadget tidak menjawab Ketika dipanggil orang tuanya dan terkadang merengek Ketika tidak diberi *gadget* oleh orang tuanya (Rahayu et al., 2021). Selain itu, Pola asuh yang kurang tepat dan pengawasan yang kurang pada penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa anak (Sofiyah et al., 2024).

TPQ Nurul Ilmi merupakan tempat Pendidikan bagi anak sekolah dasar berusia 6-12 tahun untuk mempelajari ilmu agama dan Al-Qur'an yang juga merupakan naungan dari Kementerian Agama Kota Makassar. Mengingat besarnya peran gadget dalam kehidupan sehari-hari termasuk bagi anak usia sekolah, maka peneliti tertarik untuk memberikan penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget pada anak di TPQ Nurul Ilmi Kota Makassar. Kegiatan ini bertujuan untuk Meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua, guru, serta anak-anak melalui Mencegah dampak negatif, memanfaatkan dampak positif, membentuk kebiasaan sehat, meningkatkan komunikasi, dan memberdayakan anak dengan memberikan pengetahuan tentang cara menggunakan gadget secara bertanggung jawab dan aman.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah penyuluhan. Penelitian yang dilakukan oleh (Sidiq, 2018) menemukan bahwa kegiatan penyuluhan kesehatan efektif dalam meningkatkan pengetahuan kader posyandu tentang pencegahan penyakit pneumonia. Sehingga peneliti juga tertarik menggunakan metode yang sama untuk meningkatkan pengetahuan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak.

Kegiatan ini dilakukan oleh Dosen Program Studi Administrasi Rumah Sakit yang berlokasi di TPQ Nurul Ilmi Kota Makassar sasaran/audiens kegiatan ini adalah orang tua serta santri dan santriwati. Pelaksanaan kegiatan ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan tahap monitoring. Berikut adalah rincian tiap tahapan yang akan dilaksanakan:

### **1. Tahap Perencanaan**

Narasumber melakukan persiapan dengan berkoordinasi dengan pimpinan TPQ tentang target audiens kegiatan, menentukan tujuan spesifik penyuluhan, Menyusun materi, dan memilih metode penyampaian yang cocok dengan target audiens

### **2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Membuka kegiatan penyuluhan, memberikan sambutan, menyampaikan materi, serta

melakukan diskusi atau tanya jawab dengan audiens.

### 3. Tahap Evaluasi

Penyampaian poin-poin penting dari materi serta tindak lanjut Langkah-langkah yang dapat diterapkan oleh orang tua di rumah serta menutup kegiatan penyuluhan.



**Gambar 1. Alur kegiatan**

### 3. HASIL

Kegiatan penyuluhan di TPQ Nurul Ilmi Kota Makassar yang dibawakan oleh Dosen Program Studi Administrasi Rumah Sakit Institut Teknologi dan Kesehatan Tri Tunas Nasional secara umum berjalan lancar. Pimpinan dan guru TPQ membantu mempersiapkan tempat dan mengkoordinir peserta. Peserta utamanya adalah orang tua, santri/santriwati, dan guru. Tahapan dalam kegiatan kegiatan ini terdiri dari :

#### 1. Perencanaan

- a. Melakukan Identifikasi target peserta: Orang tua, anak-anak, guru
- b. Menentukan tujuan penyuluhan yaitu meningkatkan kesadaran orang tua, mengubah perilaku anak, atau membangun kerjasama antara TPQ dan rumah.
- c. Menyiapkan materi penyuluhan serta Perangkat laptop dan LCD
- d. Penyusunan rundown acara
- e. Pembagian tugas tim

#### 2. Kegiatan penyuluhan

Kegiatan diawali dengan sambutan dan salam perkenalan yang dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang :

- a. Dampak positif tentang gadget sehingga peserta tidak merasa gadget sepenuhnya buruk seperti menggunakan gadget sebagai alat belajar, Memperluas pengetahuan, dan Sarana komunikasi

- b. Dampak negatif gadget terkait dampak pada kesehatan fisik, mental, dan sosial.
- c. Strategi dalam pengelolaan screen time untuk anak, cara untuk memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran bagi anak.
- d. Diskusi / Tanya jawab

### **3. Evaluasi**

#### **a. Adapun hal-hal yang dilakukan evaluasi sebagai berikut :**

- a. Mengumpulkan umpan balik berdasarkan hasil diskusi dengan audiens
- b. Mengevaluasi materi dan metode yang dilakukan selama kegiatan penyuluhan
- c. Mengidentifikasi kendala yang dialami oleh narasumber maupun peserta selama kegiatan penyuluhan.
- d. Membuat laporan hasil pelaksanaan penyuluhan, hasil evaluasi, dan rekomendasi untuk perbaikan.

### **4. DISKUSI**

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian (Saniyyah et al., 2021) di Desa Jekulo Kudus dimana penggunaan gadget berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak sedangkan dampak negatifnya adalah mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Peran orang tua penting dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*. Penelitian (Sunita & Mayasari, 2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan gadget pada anak. Pendampingan dalam menggunakan media digital dilakukan dengan memilih dan memilih konten yang tepat, orang tua meluangkan waktu untuk melakukan pengawasan, menerapkan aturan yang konsisten dan melakukan upaya-upaya kreatif dalam menggunakan media digital (Iskandar et al., 2022)

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah dilakukan sesuai tahap yang di rencanakan dari Tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi. Kegiatan ini di lakukan bersama guru, orang tua, santri dan santriwati TPQ Nurul Ilmi , tim Dosen dan Mahasiswa. Pada Gambar 1 menunjukkan jalan nya kegiatan yang dilakukan pada saat kegiatan berlangsung.



**Gambar 1. Penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget pada anak**

## **5. KESIMPULAN**

Anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan dimana anak memiliki rasa ingin tahun yang besar tentang lingkungannya sehingga peran orang tua sangat penting untuk mendampingi anak belajar. Penggunaan *gadget* sangat mudah diakses dan memiliki dampak positif dan negatif. Orang tua dan guru perlu memanfaatkan sisi positif *gadget* untuk meningkatkan kreativitas, fasilitasi pembelajaran dengan lebih interaktif serta meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget* seperti gangguan Kesehatan serta kecanduan dalam penggunaan *gadget*.

### **Saran**

#### **1. Orang tua**

Perlu melakukan pembatasan waktu penggunaan *gadget*, mengatur konten yang sesuai dengan usia anak, memantau aktivitas anak dalam menggunakan *gadget*, serta menjadi *role model* bagi anak dalam penggunaan *gadget*

#### **2. Guru**

Guru perlu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara bijak, memberikan edukasi tentang penggunaan *gadget* yang sehat, serta memaksimalkan kegiatan anak di kelas yang tidak melibatkan gadget secara berlebihan.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pimpinan TPQ Nurul Ilmi beserta jajaran yang telah meluangkan waktu dan tempat demi terselenggaranya kegiatan penyuluhan ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Anggretha Malau, A., Anggi Br Simanjorang, S. M., Sitanggung, V., Indah Manurung, E., Silitonga, E., Keperawatan, F., & Pelita Harapan, U. (2023). The Effect of Using Screen Time on Speech Delay in Under- Fives: A Literature Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 7(2), 1491–1506. <http://journal.ppnijateng.org/index.php/jpi/article/view/2397>
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4192–4201. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2781>
- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/40743/17075>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191–205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sidiq, R. (2018). Efektivitas penyuluhan kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan kader posyandu tentang pencegahan pneumonia pada balita. *Action: Aceh Nutrition Journal*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.30867/action.v3i1.92>
- Silvia, S., Astutik, D., & Sosiologi Antropologi, P. (2024). Strategi Keluarga dalam Mendampingi Anak Usia 6-12 Tahun Menggunakan Internet. *Journal of Education Research*, 5(3), 3353–3367. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/1386>
- Sofiyah, I., Susaldi, N., Sumanti, N. T., Vokasi, F., & Artikel, R. (2024). Hubungan Pengetahuan, Pola Asuh Orang Tua Dan Durasi Paparan Gadget Dengan Kejadian Speech Delay (Keterlambatan Berbicara) Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di Klinik Ikhlas Medika 2 Tahun 2023. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 90–98. <https://doi.org/10.62335>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Putri Winahyu, R., Dewi Suryaningsih, M., & Pramono, D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>