



PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK DAN ORANG TUA SETELAH DIBERIKAN EDUKASI TENTANG PEMANFAATAN GADGET YANG BAIK

Ni Putu Emy Darma Yanti

Departemen Manajemen Keperawatan, Program Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners, Fakultas Kedokteran Universitas Udayana, Jl. P.B. Sudirman, Dangin Puri Klod, Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali, Indonesia 80232
emydarmayanti@unud.ac.id

ABSTRAK

Fenomena penggunaan gadget dikalangan anak usia sekolah semakin meningkat. Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya adalah karena kurangnya pendampingan dari orang tua dalam hal penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu, kurangnya pemahaman orang tua mengenai pemanfaatan gadget yang sehat bagi anak juga berdampak terhadap perkembangan psikososial anak. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pemberian edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak dan orang tua tentang pemanfaatan *gadget* yang baik di Desa Penglipuran Kabupaten Bangli Bali. Edukasi dilaksanakan pada minggu keempat Oktober 2018 yang dihadiri oleh 35 anak dan 25 orang tua. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi masing-masing selama 60 menit dan pemberian leaflet. Pengetahuan anak dan orang tua dikasi menggunakan kuesioner yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan edukasi. Analisis data menggunakan uji univariat untuk menggambarkan rerata nilai tingkat pengetahuan anak dan orang tua sebelum dan setelah diberikan edukasi. Hasil analisis kuesioner didapatkan adanya peningkatan pengetahuan anak dari nilai lima menjadi delapan dan pengetahuan orang tua juga dari nilai lima meningkat menjadi sembilan setelah diberikan edukasi. Hasil kegiatan pengabdian menyimpulkan adanya pengaruh pemberian edukasi terhadap tingkat pengetahuan anak dan orang tua tentang pemanfaatan *gadget* yang baik.

Kata kunci: anak; edukasi; gadget; orang tua; pengetahuan

IMPROVED KNOWLEDGE OF CHILDREN AND PARENTS AFTER EDUCATION ON GOOD GADGET UTILIZATION

ABSTRACT

The phenomenon of using gadgets among school-age children is increasing. One of the factors that causes it is the lack of assistance from parents in terms of using gadgets in children. In addition, the lack of understanding by parents regarding the use of healthy gadgets for children also has an impact on children's psychosocial development. This service activity is carried out in the form of providing education which aims to increase the knowledge of children and parents about the use of good gadgets in Penglipuran Village, Bangli Regency, Bali. Education was held on the fourth week of October 2018 which was attended by 35 children and 25 parents. The method used was lectures and discussions each for 60 minutes and giving leaflets. The children's and parents' knowledge was used using a questionnaire given before and after educational activities. Data analysis used the univariate test to describe the mean value of the level of knowledge of children and parents before and after education. The results of the questionnaire analysis showed an increase in children's knowledge from five to eight and parents' knowledge from five to nine after being given education.

The results of the service activities concluded that there was an effect of providing education on the level of knowledge of children and parents about the use of good gadgets.

Keywords: children; education; gadgets; knowledge; parents

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan berbagai perubahan dalam tatanan sosial di masyarakat. Salah satu perubahan yang merupakan inovasi pengembangan teknologi adalah penggunaan alat komunikasi non-lisan yaitu *gadget*. *Gadget* dikembangkan dengan berbagai fitur canggih untuk memudahkan penggunaannya memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cepat dan mudah. Fitur utama dari *smartphone* adalah operasi aplikasi berbasis internet, sehingga secara fungsional harus menggunakan internet (Mok et al., 2014).

Fenomena penggunaan *gadget* dikalangan anak usia sekolah semakin meningkat. Hasil penelitian menemukan bahwa 94% orang tua menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*, 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam (Delima, Kurnia Arianti, & Pramudyawardani, 2015). Hasil penelitian lainnya menemukan 77% anak menggunakan *gadget* dirumah meskipun pada saat menghabiskan waktu berkumpul bersama keluarga. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak aman telah menjadi kecanduan sejak usia anak-anak (Fadzil, Abdullah, & Salleh, 2016).

Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang sekitarnya, sehingga pengguna terlihat anti-sosial (Muflih, Hamzah, & Puniawan, 2017). Sebagian besar siswa memiliki *smartphone* dan setiap kelas memiliki *social media group* yang digunakan sebagai media komunikasi tidak langsung dikelas. Hal ini menimbulkan kecenderungan kurangnya komunikasi tatap muka antar siswa dan siswa lebih senang menyendiri memainkan *smartphone* yang dimilikinya (Muflih et al., 2017). Anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dibandingkan untuk belajar (Nurrachmawati, 2014). Hasil penelitian lain menunjukkan adanya pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak pra sekolah (Chikmah & Fitrianingih, 2018).

Perhatian khusus perlu diberikan kepada anak sebagai individu yang masih dalam masa perkembangan. Peran orang tua dalam mendampingi anak selama masa tumbuh kembang sangat penting, termasuk dalam hal penggunaan *gadget*. Hasil penelitian menemukan 74% orang tua mengakui bahwa *gadget* membuat anak-anak terkendali dan berfungsi sebagai pengasuh kedua saat orang tua sibuk (Fadzil et al., 2016). Agar dapat berperan dengan baik, orang tua harus dibekali dengan pemahaman mengenai penggunaan *gadget* yang baik, karena pengetahuan orang tua berhubungan dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak (Farizal, 2018). Hal tersebut menunjukkan pentingnya pemberian informasi dan edukasi

mengenai pemanfaatan *gadget* yang baik tidak hanya kepada anak tetapi juga orang tua anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Penglipuran Kabupaten Bangli, didapatkan jumlah anak usia sekolah 33 orang. Hasil wawancara terhadap 10 orang anak yang diambil secara acak menemukan bahwa seluruh anak telah mengenal *gadget* dan 70% mengatakan sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya. Lima puluh persen mengatakan *gadget* digunakan untuk kepentingan komunikasi dan seratus persen mengatakan menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Hasil wawancara terhadap 10 orang tua anak tersebut menyatakan memberikan *gadget* kepada anak mereka dengan tujuan agar anak mereka mengenal teknologi sejak dini dengan kata lain tidak “gaptek” dan bisa digunakan untuk mendukung anak belajar. Akan tetapi, orang tua anak juga mengatakan tidak bisa mengontrol penuh ketika anak menggunakan *gadget*. Berdasarkan masalah tersebut, dilaksanakan kegiatan pengabdian berupa pemberian edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak dan orang tua tentang pemanfaatan *gadget* yang baik di Desa Penglipuran Kabupaten Bangli, Bali.

METODE

Metode yang digunakan untuk dapat meningkatkan pengetahuan anak dan orang tua mengenai pemanfaatan *gadget* yang baik adalah melalui edukasi atau penyuluhan. Kegiatan edukasi dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok anak dilaksanakan di SD 2 Kubu Bangli dengan jumlah anak yang terlibat adalah 35 orang dan kelompok orang tua bertempat di Wantilan Desa Penglipuran Bangli yang diikuti oleh 25 orang tua. Peserta diberikan kuesioner *pre-test* untuk mengevaluasi pengetahuan anak dan orang tua sebelum diberikan edukasi. Edukasi dilaksanakan dengan metode ceramah dan diskusi selama 60 menit. Adapun materi yang disampaikan dalam kegiatan edukasi diantaranya: 1) Pengertian *gadget*, 2) Dampak penggunaan *gadget* pada anak, 3) Cara menggunakan *gadget* yang baik dan bermanfaat, dan 4) Pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*. Media yang digunakan saat pemberian edukasi berupa *power point*, video, dan leaflet. Setelah kegiatan edukasi, peserta kembali diberikan kuesioner sebagai *post-test*.

Kuesioner yang digunakan merupakan kuesioner pengetahuan tentang pemanfaatan *gadget* yang baik bagi anak yang disusun oleh tim peneliti berdasarkan materi yang disampaikan. Kuesioner terdiri dari 10 item pertanyaan dengan pilihan jawaban Benar dan Salah. Jika peserta menjawab benar diberikan skor 1 dan jika salah diberikan skor 0. Data tentang pemanfaatan *gadget* yang baik bagi anak dianalisis secara univariat dan disajikan dalam bentuk diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian ini menyajikan penjelasan mengenai karakteristik sosiodemografi anak dan orang tua yang meliputi umur, jenis kelamin, serta tingkat pendidikan orang tua, gambaran tentang pemanfaatan *gadget* yang baik bagi anak sebelum dan setelah diberikan edukasi.

Tabel 1.
Gambaran Karakteristik Anak Berdasarkan Sosiodemografi (n=35)

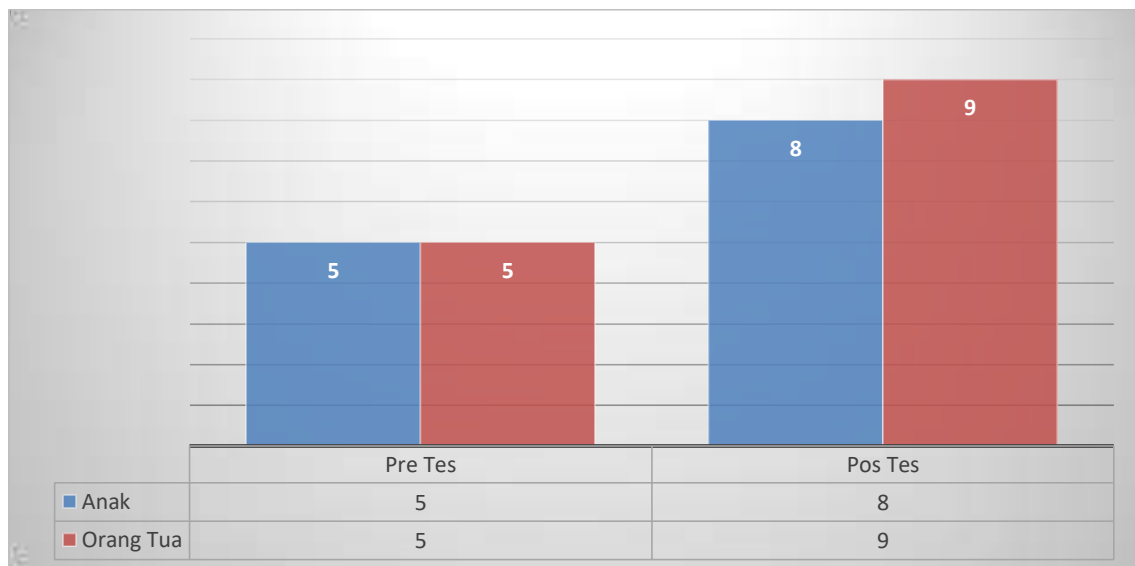
Variabel	f (%)	Mean (Min-Maks)
Usia (tahun)	-	10 (5-14)
Jenis kelamin		
Laki-laki	10 (29%)	-
Perempuan	25 (71%)	-

Tabel 1 didapatkan bahwa rerata usia anak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah 10 tahun dan mayoritas berjenis kelamin perempuan, yaitu 25 orang (71%).

Tabel 2.
Gambaran Karakteristik Orang Tua Berdasarkan Sosiodemografi (n=25)

Variabel	f (%)	Mean (Min-Maks)
Usia (tahun)	-	35 (20-40)
Jenis kelamin		
Laki-laki	5 (20%)	-
Perempuan	20 (80%)	-
Tingkat Pendidikan		
Tamat SD	5 (20%)	-
Tamat SMP	12 (48%)	
Tamat SMA	7 (28%)	
Tamat perguruan tinggi	1 (4%)	

Tabel 2 didapatkan bahwa rerata usia orang tua yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah 35 tahun, mayoritas berjenis kelamin perempuan, yaitu 20 orang (80%), dan berpendidikan tamat SMP, yaitu 12 orang (48%).



Gambar 1.

Gambaran Pengetahuan Anak (n=35) dan Orang Tua (n=25) tentang Pemanfaatan *Gadget* yang Baik Bagi Anak Sebelum dan Setelah Diberikan Edukasi

Hasil analisis gambar 1 menunjukkan rerata nilai tingkat pengetahuan anak dan orang tua meningkat setelah diberikan edukasi. Pemberian edukasi menyebabkan peningkatan pengetahuan anak dari nilai lima menjadi delapan dan pengetahuan orang tua juga dari nilai lima meningkat menjadi sembilan.



Gambar 1.
Foto Kegiatan Edukasi Orang Tua



Gambar 2
Foto Kegiatan Edukasi Orang Tua



Gambar 3.
Foto Kegiatan Edukasi Anak



Gambar 4.
Foto Kegiatan Edukasi Anak

Pemanfaatan *gadget* dikalangan anak-anak dapat berdampak negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Semakin tinggi nilai kecanduan anak terhadap *smartphone* maka perkembangan sosial anak akan semakin rendah. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan akan memperburuk perkembangan sosialnya (Sa'ngadah, Arief, & Krisnana, 2020). Penelitian lainnya yang melibatkan anak usia sekolah mendapatkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan

interaksi sosial anak (Muflih et al., 2017). Respon anak yang ditunjukkan saat menggunakan *gadget* mayoritas tidak menoleh jika dipanggil, tidak menjawab jika diajak bicara, dan marah jika *gadgetnya* diambil (Vitrianingsih, Khadijah, & Ceria, 2018). Jika dibandingkan dengan dampak positif, 51% dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun adalah negatif (Farizal, 2018).

Gadget dapat menjadi sarana dan media penunjang pembelajaran yang baik bagi anak, apabila dapat dimanfaatkan dengan tepat. Akan tetapi, hasil penelitian menunjukkan mayoritas anak menggunakan *gadget* bukan untuk belajar melainkan bermain. Hasil wawancara penggunaan *gadget* pada sebuah penelitian yang melibatkan anak usia sekolah dasar menemukan 53% anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, 26% menonton video, dan 21% melihat kartun (Setiyarini & Andarini, 2019). Hal ini memerlukan penanganan yang serius dari berbagai pihak agar dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai penggunaan *gadget* yang baik dan tepat, sehingga dapat mengubah perilaku anak dalam menggunakan *gadget*.

Hasil pengabdian ini menemukan adanya peningkatan nilai pengetahuan anak dan orang tua mengenai pemanfaatan *gadget* yang baik setelah diberikan edukasi. Orang tua diharapkan mampu memahami penggunaan *gadget* yang baik untuk anak-anaknya. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman orang tua yang didapatkan setelah pemberian edukasi, diharapkan dapat menjadi bekal dalam mendampingi dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* agar lebih bijak. Orang tua harus dapat membangun kebiasaan anak menggunakan *gadget* dengan bijak seperti untuk mengakses aplikasi edukatif yang lebih berdampak positif dengan durasi 1-2 jam sehari (Febrino, 2017). Proporsi anak dengan perkembangan normal ditemukan lebih besar terjadi pada anak dengan peran orang tua yang baik dibandingkan dengan peran orang tua yang tidak baik dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak (Vitrianingsih et al., 2018).

Kegiatan penyuluhan didapatkan mampu meningkatkan pemahaman ibu mengenai periode tumbuh kembang anak, dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* pada anak dan optimalisasi peran ibu terhadap anak-anak di rumah (Yanizon, Rofiqah, & Ramdani, 2019). Penyuluhan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang interaktif dan paling efektif dalam menyebarkan informasi sehingga terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta (Bluestone et al., 2013). Penyuluhan dengan metode penyampaian yang tepat dan menarik dapat menjadi salah satu upaya yang efektif dalam mencegah terjadinya dampak negatif terhadap perkembangan anak akibat penggunaan *gadget* yang tidak tepat sehingga mampu mengubah perilaku anak menjadi lebih baik.

SIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian mendapat rerata nilai tingkat pengetahuan anak dan orang tua meningkat setelah diberikan edukasi. Pemberian edukasi menyebabkan peningkatan pengetahuan anak dari nilai lima menjadi delapan dan pengetahuan orang tua juga dari nilai lima meningkat menjadi sembilan.

Orang tua diharapkan lebih bijak dalam membuat aturan dalam memberikan *gadget* kepada anak dengan membatasi waktu penggunaan dan tetap melakukan pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*. Guru atau tenaga kesehatan lain juga diharapkan dapat memberikan penyuluhan atau sosialisasi lebih lanjut mengenai peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak agar anak terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana melalui UPPM yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini melalui DIPA PNBK Fakultas Kedokteran Universitas Udayana tahun anggaran 2018 skema Penyuluhan Kesehatan (FKDiL) sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam Rangka Pelaksanaan Pengabdian Nomor 136/UN 14.2.2/UPPM/2018.

DAFTAR PUSTAKA

- Bluestone, J., Johnson, P., Fullerton, J., Carr, C., Alderman, J., & BonTempo, J. (2013). Effective in-service training design and delivery: Evidence from an integrative literature review. *Human Resources for Health*. <https://doi.org/10.1186/1478-4491-11-51>
- Chikmah, A. ., & Fitrianiingsih, D. (2018). PENGARUH DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MASALAH MENTAL EMOSIONAL ANAK PRA SEKOLAH Jurnal SIKLUS Volume 07 Nomor 02 Juni 2018. *Jurnal SIKLUS Volume 07*.
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*.
- Fadzil, N. M., Abdullah, M. Y., & Salleh, M. A. M. (2016). The level of tolerance sanctioning children using gadgets by parents lead to nomophobia: early age gadgets exposure. *International Journal of Arts & Sciences*.
- Farizal, binti ekry. (2018). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018. *Menara Ilmu*.
- Febrino. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *Noura*.
- Mok, J. Y., Choi, S. W., Kim, D. J., Choi, J. S., Lee, J., Ahn, H., ... Song, W. Y. (2014). Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*. <https://doi.org/10.2147/NDT.S59293>
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI I KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA . *Idea Nursing Journal*.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini. *Universitas Hasanuddin*.
- Sa'ngadah, N., Arief, Y. S., & Krisnana, I. (2020). Gadgets addiction behavior towards social development in adolescents. *EurAsian Journal of BioSciences*, 14(2), 2733–2737. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/2451871339?accountid=32506>

- Setiyarini, A. D., & Andarini, A. S. (2019). Penyuluhan Pengaruh Buruk Penggunaan Gadget pada Anak. *Journal of Community Engagement and Employment*, 1(1), 1–5.
- Vitrianingsih, Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Correlation of Parent ' S Role and Duration of Gadget Use. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respat*.
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget pada Anak Melalui Kegiatan Penyuluhan dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*.
<https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>