

PENGABDIAN MASYARAKAT ANTISIPASI DAMPAK KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI

Nuke L Chusna S^{1*}, Nur Hikmah¹, Imam Muttaqin¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Krisnadwipayana, Indonesia

*email nukelchusna@unkris.ac.id

Abstrak: Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi sangat memberikan pengaruh dalam kehidupan sehari-hari, baik informasi positif dan atau informasi negatif. Pengaruh dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi adalah kecanduan dalam penggunaan gadget bagi semua lapisan masyarakat, terutama bagi anak-anak. Anak-anak pada usia dini, mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar, seperti mereka sering bertanya apa yang dilihat secara langsung dan atau melihat pada gadget. Orang tua kadangkala tidak mengawasi dan mengatur penggunaan gadget dan tidak menyadari bahwa anaknya telah mengalami kecanduan penggunaan gadget. Peran orang tua sangat diperlukan dalam pengawasan penggunaan gadget, dikarenakan bilamana anak-anak telah kecanduan dalam penggunaan gadget, maka untuk terlepas dari penggunaan gadget akan sulit, dan ini akan berefek pada kognitif anak-anak yaitu minat belajar akan berkurang. Dalam penggunaan gadget, anak-anak membutuhkan contoh dan kedisiplinan bukan saja dari Ibu melainkan juga dari Ayah dan semua anggota keluarga di rumah.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Kecanduan, Pengawasan Orang Tua

Abstract: The development and advancement of information technology have a significant impact on daily life, both positively and negatively. The adverse effects of the development of information technology include addiction to gadget use among all layers of society, particularly children. Young children have a powerful sense of curiosity, such as frequently asking about what they see directly or on gadgets. Parents sometimes fail to supervise and regulate their child's gadget usage, unaware that their child has become addicted to using gadgets. The role of parents is crucial in monitoring gadget usage because once children become addicted to using gadgets, it will be difficult for them to break free from it, and this will affect their cognitive development, specifically, their interest in learning will decrease. In the use of gadgets, children need examples and discipline not only from their mothers but also from their fathers and all family members at home.

Keywords: *Gadget Use, Addiction, Parental Supervision*

Riwayat Artikel

Diserahkan : 23/07/2025 Diterima : 25/07/2025 Dipublikasikan : 25/07/2025

Pendahuluan

Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu kegiatan Tri Darma Perguruan Tinggi yang harus dijalankan oleh Dosen, Mahasiswa dan Tenaga Kependidikan, guna mewujudkan kepedulian atau rasa kemanusiaan terhadap sesama, dan merekatkan kekerabatan terhadap orang lain dan atau lingkungan di sekitar kita (Sarini et al., 2024).

Program kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan oleh Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana rutin dilakukan setiap semesternya. Pengabdian Masyarakat merupakan kegiatan kepedulian terhadap masyarakat yang dapat mendekatkan kerabatan terhadap masyarakat, dan mengimplementasikan ilmu yang ada pada satuan pendidikan. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di Desa Bojongasih, Kecamatan Parakansalak, Kabupaten Sukabumi. Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan adalah melakukan penyuluhan Antisipasi Dampak Kemajuan Teknologi Informasi, lebih mengarah memberikan penyuluhan atau sosialisasi Antisipasi Kecanduan Gadget kepada masyarakat di Desa Bojongasih.

Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah cara orang berpikir dan berperilaku. Banyak jenis dan bentuk teknologi terus berkembang. Gadget, salah satu bentuk teknologi yang

sangat populer saat ini, adalah salah satu bentuk fisik yang nyata, dan banyak orang bergantung pada teknologi, bahkan menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang, yang memudahkan pekerjaan, berkomunikasi, dan mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan efisien (Zulfitria, 2017 ; Miranti & Dasa Putri, 2021). Pada saat ini setiap orang, baik orang dewasa dan remaja bahkan anak-anak telah memiliki gadget, sehingga tidak mengherankan jika anak-anak usia dini sering terlihat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari (Widya, 2020).

Anak-anak di sekolah dasar telah dibesarkan dengan akses ke teknologi canggih dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sebagian dari mereka menggunakan teknologi untuk keperluan sehari-hari, seperti bermain game, sedangkan yang lain untuk keperluan sekolah seperti belajar. Namun, orangtua harus memantau dan mengontrol Penggunaan teknologi oleh siswa sekolah dasar (Arini et al., 2022).

Dalam penyuluhan dan atau sosialisasi yang disampaikan adalah bahwa pengguna dan penggunaan gadget sudah menjadi kebutuhan primer atau kebutuhan utama bukan lagi sebagai kebutuhan sekunder atau sebagai barang mewah. Berdasarkan sumber Badan Pusat Statistik (BPS) update data bulan Mei tahun 2024, menyatakan bahwa pengguna gadget di Indonesia dari beragam usia, mulai dari usia muda (kurang dari 15 tahun) sampai usia yang sudah berumur (lebih dari usia 65 tahun), seperti yang terlihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Pengguna Gadget Berdasarkan Usia

Kelompok Umur	Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen)		
	2021	2022	2023
<15	38,27	40,25	36,99
15-24	90,78	91,82	92,14
25-64	72,10	74,09	74,80
65+	25,79	27,46	26,87

Pada Tabel 1, terlihat bahwa pengguna gadget pada usia 15 tahun – 24 tahun setingkat usia remaja lebih mendominasi sebesar 92,14% pada tahun 2023 dan terlihat meningkat penggunaannya sejak tahun 2021, dibandingkan dengan usia dewasa 25 tahun – 64 tahun sebesar 74,80% pada tahun 2023, dan kenaikan pengguna gadget relatif stabil.

Penggunaan gadget meningkat pada saat Indonesia terdampak pandemik Covid 19, dimana semua aktivitas dilakukan melalui gadget. Dan pada saat tahun 2020 sampai dengan saat ini merupakan alat yang wajib ada bagi masyarakat Indonesia, selain sebagai alat bantu komunikasi tetapi juga sebagai alat bantu dalam melakukan pekerjaan, dalam meningkatkan usaha ekonomi, pembelajaran bagi siswa dan mahasiswa dan lain sebagainya.

Metode

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan pada hari Rabu – Kamis, 5 – 6 Februari 2025, di Desa Bojongasih, Kecamatan Parakansalak, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat.



Gambar 1. Peserta mengisi presensi kehadiran Pengabdian Masyarakat



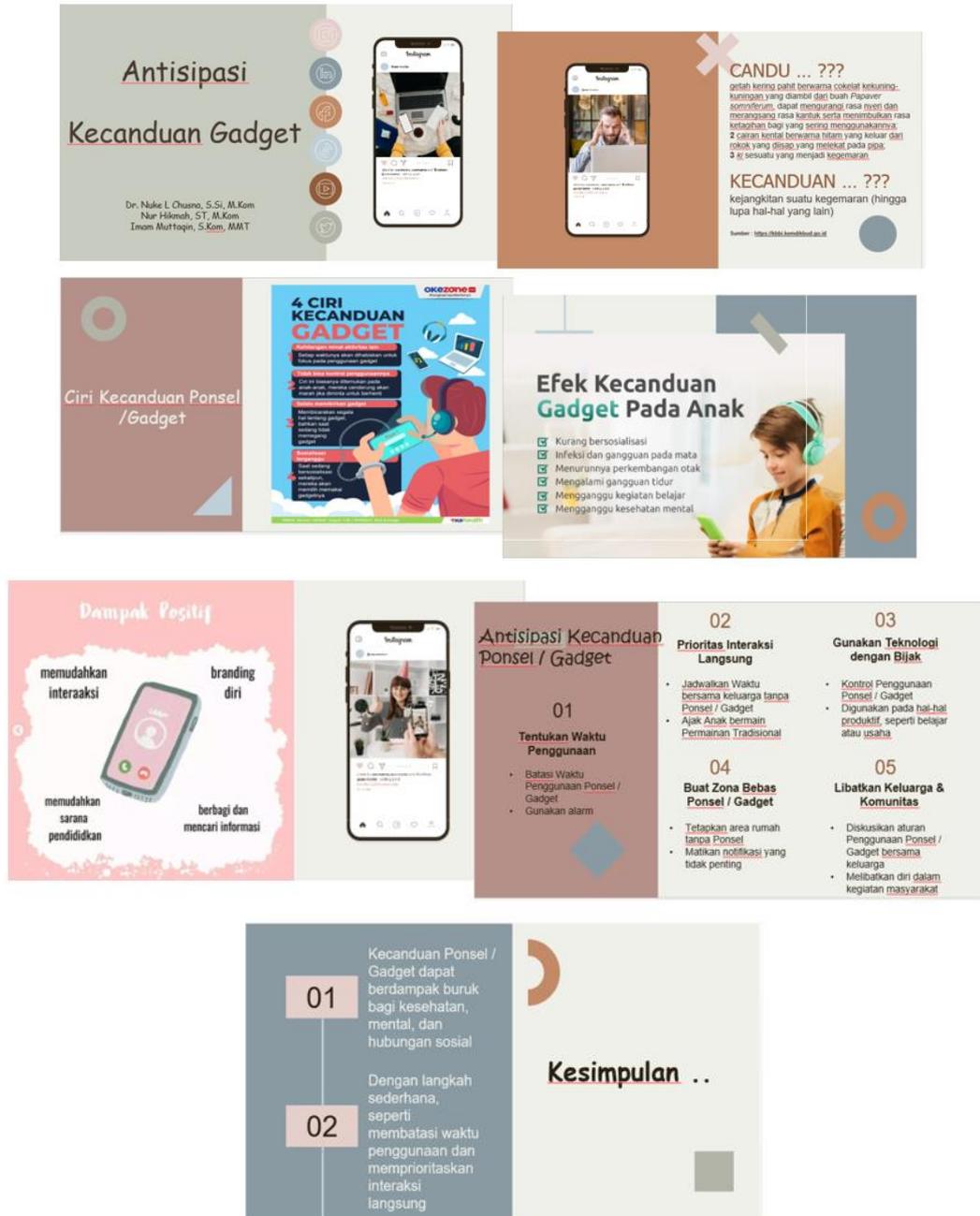
Gambar 2. Para Peserta Penyuluhan atau Sosialisasi Antisipasi Kecanduan Gadget

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan metode memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada para perwakilan Pengurus Rukun Warga dan Rukun Tetangga Desa Bojongasih, Kecamatan Parakansalak, Kabupaten Sukabumi. Penyuluhan yang dilaksanakan dengan mengambil tema "Antisipasi Kecanduan Gadget", dimana di fokuskan mengedukasi para orang tua dalam menghadapi anak-anaknya yang kecanduan terhadap penggunaan gadget.



Gambar 4. Interaksi antara pemateri dengan peserta penyuluhan

Materi yang disampaikan dalam penyuluhan atau sosialisasi adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Isi dari Materi Penyuluhan atau Sosialisasi Antisipasi Kecanduan Gadget

Hasil dan Pembahasan

Sebagai orang yang paling berpengaruh dalam proses tumbuh kembang anak, adalah orang tua seharusnya melakukan sesuatu untuk mencegah anak-anak mereka terjebak dalam adiksi atau kecanduan bermain game, atau menonton hal-hal yang kurang baik atau mengarah ke pornografi (Zulfritria, 2017).

Pengawasan orang tua adalah upaya orang tua untuk memperhatikan dan mengawasi setiap tindakan anaknya dalam peran mereka sebagai pendidik, membantu anak tumbuh secara

fisik dan rohani, sehingga anak dapat tumbuh secara harmonis dengan keluarga dan lingkungannya (Sari et al., 2024)

Saat ini teknologi mempengaruhi kehidupan sosial anak-anak, seperti anak-anak lebih sering berinteraksi dengan gadget, dan ini berdampak pada pola pikir mereka tentang hal-hal yang di luar hal tersebut. Dan selain itu, kurangnya interaksi sosial, yang menyebabkan anak-anak merasa asing dengan lingkungan mereka. Namun, disisi lain, dengan kemajuan teknologi, dapat membantu daya kreativitas anak-anak jika digunakan dengan cara yang tepat dan seimbang dengan interaksi yang mereka lakukan dengan dunia luar atau lingkungan sosialnya (Arini et al., 2022).

Kecanduan Gadget tidak hanya pada anak-anak tetapi juga dapat terjadi pada orang tua sendiri. Adapun pengaruh negatif penggunaan gadget pada orang tua adalah, (1). Lebih mudah stress, karena tidak melihat kejadian apa yang terjadi di sosial media dan info lainnya, (2). Memberi contoh yang buruk bagi anak-anak, orang tua melarang anak-anak menggunakan gadget, tetapi orang tua menggunakan gadget di depan anak-anak, (3). Mengurangi Quality Time dengan keluarga, bilamana seluruh anggota keluarga memegang atau menggunakan gadget, lalu kapan komunikasi antar anggota keluarga dilakukan, tidak terjalin komunikasi yang baik antara anak dengan orang tua, sehingga ikatan emosional antara orang tua dan anak tidak terjalin dengan baik, (4). Mengurangi Interaksi Non Verbal dengan anak, bilamana anak-anak sudah diberikan gadget pada usia *golden age*, yaitu usia 2 tahun – 5 tahun, yang akan terjadi adalah anak akan mengalami keterlambatan wicara atau *speech delay*, (5). Anak memberontak, terabaikan dari perhatian orang tua, sehingga anak-anak merasa sedih, kesal, marah dan kesepian dan akan mencari perhatian dari orang lain.

Penggunaan gadget pada anak-anak yang berlebihan dapat berdampak negatif juga, seperti (1). Kurangnya bersosialisasi dengan lingkungannya, yang berdampak pada anak yang anti sosial, tidak peduli dengan lingkungannya, (2), Terganggu pada indera penglihatannya, yaitu efek dari cahaya yang dipancarkan dari gadget, (3). Menurunnya perkembangan otak, dikarenakan anak fokus pada permainan di gadget, sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah, (4). Adanya pengaruh perubahan perilaku pada anak yang membuat bahawa info yang diperoleh dari internet atau teknologi lain adalah yang benar, dibanding informasi dari orang lain (Tamsil, 2021).

Di sisi lain dalam penggunaan gadget, bilamana digunakan secara baik maka penggunaan gadget dapat berdampak positif, seperti (1). Memudahkan dalam berinteraksi, yaitu memudahkan kita melakukan komunikasi jarak jauh dengan anak-anak dirumah, dengan rekan kerja dan dengan keluarga yang berjarak jauh, (2). Memudahkan pada sarana pendidikan, sejak Covid-19 melanda Indonesia, semua sistem pendidikan beralih dengan menggunakan gadget, dan hal ini dilakukan sampai dengan saat ini, bagi anak-anak menambah wawasan pengethauan, (3). Branding diri, adalah salah satu kegiatan dimana dapat menjual suatu usaha yang biasa dilakukan oleh para pengusaha unit kecil menengah, yaitu mempromosikan hasil usahanya.

Dalam penyuluhan atau sosialisasi Antisipasi Penggunaan Gadget disampaikan juga bagaimana peserta penyuluhan mengantisipasi kecanduan gadget. Kecanduan penggunaan

gadget dapat berkurang dan atau dapat diantisipasi apabila ada kesepakatan diantara anggota keluarga itu sendiri seperti (1). Tentukan waktu penggunaan gadget, yaitu membatasi waktu kapan menggunakan gadget, kapan waktu tidak diperbolehkan menggunakan gadget, misalkan disaat anak-anak belajar, saat makan malam bersama, saat beribadah, sehingga adanya proses interaksi langsung dengan anggota keluarga yang lain, seperti orang tua menanyakan kondisi anak-anaknya di sekolah, ajak anak-anak berdiskusi dan bermain, (2). Gunakan teknologi dengan bijak, orang tua berhak mengontrol gadget yang digunakan oleh anak-anak, penggunaan gadget pada hal-hal yang produktif atau memang diperlukan seperti berkomunikasi, kegiatan belajar dan sebagainya, (3). Libatkan anggota keluarga dalam kegiatan yang diadakan di lingkungan rumah, seperti anak-anak bermain dengan teman-teman seusianya, kegiatan karang taruna dan sebagainya (Miranti & Dasa Putri, 2021; Hidayatuladkia et al., 2021)

Kesimpulan

Kegiatan penyuluhan atau sosialisasi Antisipasi Penggunaan Gadget, sangat berdampak positif dengan antusias dari para peserta dengan mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan kepada pemateri, terkait dengan pengalaman dalam penggunaan gadget sehari-hari. Dan pemateri memberikan solusi yang diharapkan dapat di terapkan langsung oleh masing-masing peserta.

Kecanduan gadget dapat berdampak buruk bagi Kesehatan, mental dan hubungan sosial dengan lingkungan di sekitarnya, seperti lingkungan keluarga dan masyarakat.

Dengan diadakannya kegiatan pengabdian masyarakat dengan materi penyuluhan atau sosialisasi Antisipasi Penggunaan Gadget, diharapkan para peserta dapat lebih memahami dampak dari penggunaan gadget dengan lebih bijak, dapat terhindar dari dampak negatif dan dapat mengambil manfaat yang positif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Fakultas Teknik, Tim Program Studi Teknik Informatika, Kepala Desa Bojongasih dan seluruh masyarakat Desa Bojongasih, Kecamatan Parakansalak, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat yang telah membantu dan terlibat secara langsung dan atau tidak langsung, mulai sebelum dan setelah selama pelaksanaan program pengabdian masyarakat.

Referensi

- Arini, L., Rizqi, N. R., & Harahap, Y. N. (2022). Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *JALIYE: Jurnal Abdimas, Loyalitas, Dan Edukasi*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.47662/jaliye.v1i1.247>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Miranti, P., & Dasa Putri, L. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(01), 58–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>

- Sari, W., Machmud, H., & Anhusadar, L. (2024). Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251>
- Sarini, Lismayanti, D., Desrianti, C., & Asih, M. P. (2024). Pengabdian Masyarakat Sosialisasi Bahaya Gadget & Strategi Mediasi Orangtua untuk Mengendalikan Penggunaan Gadget pada Anak Generasi Z di SDIT Sehati Bina Insani Karawang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(02), 935–942. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/eamal.v4i2>
- Tamsil, H. A. (2021). "Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 44–49. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3140>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Zulfitria. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 95–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.1.2.%25p>