

Sosialisasi Dampak Gadget Terhadap Perilaku Anak Di Nagari Padang Magek

Ummul Huda¹, Ivani Latifah Efendi²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Ivani Latifah Efendi

E-mail: ivanilatifah@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak telah menjadi perhatian utama dalam mendukung perilaku tumbuh kembang mereka secara optimal. Kegiatan Praktek Lapangan Bersama Nagari ini bertujuan untuk mensosialisasikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku tumbuh kembang anak di Nagari Padang Magek. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif melalui kegiatan interaktif, seperti nonton bersama anak-anak, dengan menayangkan video edukasi tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget untuk mendukung kesehatan fisik, mental, dan sosial mereka. Selain itu, orang tua yang hadir turut diberi penjelasan mengenai peran mereka dalam membimbing dan mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak. Sosialisasi ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menciptakan pola penggunaan gadget yang lebih sehat dan mendukung lingkungan perilaku tumbuh kembang anak yang optimal

Kata kunci - gadget, perilaku anak, sosialisasi, dampak digital.

Abstract

The use of gadgets among children has become a major concern in supporting their optimal growth and development. This Field Practice Activity with Nagari aims to socialize the impact of using gadgets on children's growth and development behavior in Nagari Padang Magek. The method used is an educational approach through interactive activities, such as watching movies with children, by showing educational videos about the dangers of excessive use of gadgets. The results of this activity show that children are starting to understand the importance of managing their time using gadgets to support their physical, mental and social health. Apart from that, parents who attended were also given an explanation regarding their role in guiding and supervising their children's use of gadgets. This socialization is expected to increase public awareness to create healthier gadget usage patterns and support an environment for optimal child growth and development behavior.

Keywords - gadgets, child behavior, socialization, digital impact.

PENDAHULUAN

Pada zaman kemajuan teknologi yang berkembang secara cepat, di mana teknologi diciptakan untuk mempermudah tugas manusia dan mempermudah segala sesuatunya. Di era kemajuan teknologi ini, kita bisa menjumpai berbagai jenis teknologi, seperti smartphone dan laptop. Semakin canggih suatu zaman, semakin canggih pula alat dan media yang berkembang, serta semakin banyak masyarakat yang memanfaatkannya untuk kebutuhan informasi dan pencarian informasi. Untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari, kemajuan teknologi saat ini pasti akan semakin pesat dan membawa perubahan besar dalam berbagai hal kehidupan manusia. Khususnya perkembangan gadget, telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada anak-anak. Gadget saat sekarang ini sangat digemari oleh anak-anak. Gadget zaman sekarang sangat berbeda dengan gadget zaman dahulu yang hanya bisa digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan, serta memiliki desain yang kurang menarik. Gadget padasaat ini telah berkembang menjadi barang yang semakin menarik, dengan desainnya yang menarik dan beragam aplikasi bawaan. Misalnya saja sekarang ini terdapat berbagai macam permainan, mulai dari permainan petualangan hingga pembelajaran. Mengingat setiap aplikasi (permainan) diwakili oleh warna atau karakter yang berbeda-beda, maka tidak heran jika gadget

sekarang begitu digemari oleh anak-anak, sehingga anak-anak menjadi sangat gemar menghabiskan waktu di depan gadgetnya dan tidak diragukan lagi penggunaannya akan menjadiberlebihan. Saat ini, banyak orang tua yang menganggap gadget sebagai teman bermain yang aman dan mudah diawasi. Hal ini membuat anak-anak lebih sering bermain dengan gadget sehingga menjadi ketergantungan.

Menurut ketentuan UU No. 23 Tahun 2002 sebagaimana telah diubah dengan UU No. 35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak yang salah satunya adalah hak untuk memperoleh pengetahuan secara aktif dalam kondisi pesatnya perkembangan sektor teknologi informasi (Kemensesneg, 2014). Menurut buku Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar, Batasi waktu dalam bermaingadget sesuai dengan rekomendasi screen time IDAI a) Anak umur <1 tahun (bayi): Screen time tidak direkomendasikan, b) Anak umur 1-3 tahun (toddler): Umur 1-2 tahun: Screen time dalam bentuk menonton TV, video, komputer, dan gadget tidak dianjurkan. Screen time yang diperbolehkan hanya dalam bentuk videochatting yang didampingi orang tua untuk berinteraksidengan anggota keluarga yang sedang berjauhan, Umur 2-3 tahun: Screen time tidak lebih dari 1 jam. Semakin sedikit, lebih baik, c) Anak umur 3-6 tahun (prasekolah): Screen time tidak lebih dari 1 jam. Semakin sedikit, lebih baik (Wahyudin et al., 2019)

Menurut Yani tahun 2022, Penggunaan gadget pada saat ini merupakan benda yang tidak dapat lepas dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget sehari-hari mengalami peningkatan yang sangat pesat. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan bahwa jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 di mana 79,5% diantaranya berasal dari anak-anak. Gadget digunakan untuk bermain game, bermain social media, mencari informasi dan lain sebagainya. menurut Ramadhani tahun 2024, Pada saat anak-anak menggunakan gadget, mereka tidak selalu berada dalam pengawasan orang tua. Oleh karena itu perlu adanya perlindungan terhadap anak-anak untuk meminimalisir dampak negative terkait dengan penggunaan gadget (Ramadhani et al., 2024).

Hal ini juga terlihat di Nagari padang Magek pada zaman dahulu di mana pada pukul 05.00 WIB yang biasanya anak-anak bangun dan menunaikan sholat subuh setelah itu bersiap-siap untuk berangkat sekolah dan juga pukul 14.00 WIB di mana setelah pulang sekolah itu bermain bersama teman-teman di luar rumah dengan bermain memanfaatkan lingkungan sekitar seperti bermain karet, petak umpet, bola dan banyak permainan lainnya. Pada zaman sekarang ini Di mana teknologi yang berkembang begitu cepat, sehingga anak-anak lebih sering menghabiskan waktu dengan gadgetnya.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Orang tua dan masyarakat banyak mengeluh tentang kecanduan anak-anak yang tidak bisa dipisahkan dari gadget. Pada saat bangun tidur hal yang dicari oleh anak terlebih dahulu adalah di mana gadget mereka, begitu juga dengan saat pulang sekolah hal yang dicari terlebih dahulu adalah di mana letak gadget dibandingkan makan untuk mencukupi nutrisinya. Bahkan banyak diantara anak-anak yang pergi bermain gadget bersama di satu tempat. Pada saat ditegur oleh orang tua ataupun orang lain anak tidak mau mendengarkan atau bahkan berkata dan berperilaku kasar kepada orang itu. Dan kegiatan anak ini terus berlanjut hingga anak tertidur pada malam hari. Hal ini membuat orang tua dan masyarakat resah terhadap perilaku dan tumbuh kembang anak-anak di Nagari Padang magek.

Sejalan dengan hal itu, Nagari Padang Magek sebagai bagian dari masyarakat yang terus beradaptasi dengan perkembangan zaman, juga menghadapi tantangan yang serupa. terutama Ustazah TPA Nurul Hidayah, diketahui bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat anak bergantung dan kecanduan. Anak lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar daripada makan dan beraktivitas fisik seperti bermain di luar rumah atau beraktivitas fisik. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan dan pertumbuhan fisik pada anak. Selain itu, dampak negatif penggunaan gadget juga berdampak pada sikap anak yang cenderung malas dan tidak ingat waktu, sulit memahami topik, dan enggan untuk belajar. Kebanyakan anak-anak tidak mau dibatasi dalam bermain menggunakan gadget. Situasi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap perilaku dan tumbuh kembang anak-anak di nagari tersebut.

Hasil observasi menunjukkan bahwa perhatian anak hanya kepada gadget sehingga tidak memperhatikan lingkungan sekitar bahkan tidak mau untuk mengulang Kembali pelajaran. Kegiatan ini kemudian di rancang untuk mensosialisasikan dampak gadget bagi anak. Tujuan utamanya untuk membatasi penggunaan gadget dan tetap awasi anak saat bermain gadget, supaya ia tidak mengakses konten pornografi atau kekerasan. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan sebagai bagian dari Praktek Lapangan Bersama Nagari dengan meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak dan orang tua di Nagari Padang Magek mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku dan tumbuh kembang anak. Melalui pendekatan edukasi yang melibatkan penyuluhan, diskusi interaktif, dan simulasi, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi orang tua dan anak-anak dalam menggunakan gadget dengan bijak.

Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatifnya, Menurut Sapriadi tahun 2023 di mana dampak positifnya yaitu: 1) Berinteraksi dengan banyak orang menjadi lebih mudah melalui media sosial. Hal ini memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang baru dan mendapatkan lebih banyak teman, 2) Mengurangi jarak dan waktu. Karena di zaman gadget yang serba canggih ini, media sosial hadir seperti saat ini, 3) Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah atau hambatan. Pasalnya, aplikasi gadget sudah semakin canggih, 4) Memudahkan anak dalam merujuk pada pelajaran dan tugas yang belum dipahaminya, Biasanya anak-anak mengirimkannya kepada guru mata pelajarannya melalui whatsapp atau aplikasinya lainnya. Adapun dampak negatifnya diantaranya yaitu: 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget karena menggunakan media sosial. Ini biasanya digunakan oleh anak-anak untuk komunikasi media sosial daripada belajar. 2) Aplikasi gadget membuat anak lebih egois. Anak-anak sering kali mengabaikan orang-orang di sekitarnya atau bahkan tidak memikirkan orang yang mengajaknya obrol. 3) Anak menjadi bersemangat bermain alat. Awalnya anak-anak hanya bermain gadget. Namun seiring berjalannya waktu, anak menjadi gemar terhadap gadget dan menjadi sebuah kebiasaan. 4) Gadget memudahkan anak mengakses berbagai website yang tidak boleh dikunjungi. Anak-anak sering mengakses berbagai bentuk pornografi dan video kekerasan. 5) Media sosial pada gadget seringkali menimbulkan berbagai kejadian. Insiden-insiden ini termasuk penculikan dan pemerkosaan. Hal ini biasanya dimulai dengan perkenalan di media sosial. 6) Anak-anak sering kali tidak dapat mengendalikan perkataannya. Mereka menggunakan bahasa yang kasar dan menggoda, dan anak-anak sering menggunakan gadget untuk menggoda teman-temannya di media sosial. 7) Gadget tidak bermanfaat

bagi anak. Ini membantu mengembangkan keterampilan dan kemampuan sosial mereka. 8) Gadget membuat anak menjadi malas bergerak dan aktif. Anak-anak biasanya bermain dengan perangkatnya sepanjang hari. (Sapriadi et al., 2023)

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Kesehatan Tahun 2020-2024 Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular salah satu faktor risiko lain terkait penyakit tidak menular adalah kurang aktivitas fisik. Hal ini dikarenakan telah terjadi peningkatan proporsi kurangnya aktivitas fisik pada penduduk umur ≥ 10 tahun dari 26,1% tahun 2013 menjadi 33,5% pada tahun 2018. Hal ini berkaitan dengan kemajuan ekonomi, teknologi, dan transportasi, maka kehidupan masyarakat cenderung sedentary (kurang gerak) dan pada saat ini dunia juga menghadapi ancaman kedaruratan kesehatan berdampak besar yaitu epidemi, pandemi, konflik, bencana alam dan teknologi. (Pokhrel, 2024)

Gadget, sebagai alat komunikasi dan hiburan, memiliki sisi positif dan negatif. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak dapat memengaruhi perilaku, kemampuan sosial, kesehatan mental, dan fisik mereka. Meski memiliki manfaat, seperti mendukung proses belajar dan menyediakan hiburan, penggunaan gadget yang tidak terkendali pada anak dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami gangguan perkembangan kognitif, kesulitan berinteraksi sosial, hingga masalah kesehatan seperti obesitas dan gangguan mata.

Dengan adanya kegiatan sosialisasi dampak gadget terhadap perilaku anak di nagari padang magek ini, diharapkan masyarakat Nagari Padang Magek dapat lebih aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara optimal, sehingga dapat meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget dan memaksimalkan manfaatnya bagi anak-anak.

METODE

Kegiatan sosialisasi ini menggunakan pendekatan berbasis edukasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak, khususnya anak di Nagari Padang Magek Jorong Guguak Kaciak. Mengenai dampak pemakaian gadget terhadap perilaku anak menggunakan pendekatan yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga materi lebih mudah diterapkan dan dipahami oleh anak. Metode yang digunakan dalam sosialisasi ini yaitu edutainment dan ceramah. Penyampaian materi menggunakan media edukasi secara kreatif dan menghibur dengan menampilkan video pendek dan animasi serta memberikan penjelasan, fakta dan informasi mengenai gadget, dampak positif, negatif dan cara mencegah kecanduan gadget terhadap perkembangan anak, hal ini untuk memudahkan anak memahami pesan yang disampaikan.

Kegiatan praktek lapangan Bersama nagari ini dilaksanakan di lingkungan Jorong Guguak Kaciak. Sosialisasi ini berlangsung pada bulan September 2024 dengan pendekatan edukasi. Sasaran sosialisasi ini adalah anak-anak di TPA Nurul Hidayah jorong Guguak Kaciak. Sejumlah 20 anak dengan usia dibawah ≤ 13 tahun telah mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut. Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi kepada anak-anak di jorong guguak kaciak adalah dengan menggunakan metode pendekatan sosialisai yaitu, edutainment dan ceramah masalah dari penggunaan gadget yang berlebihan. Pembahasan dalam diskusi dengan anak-anak orong Guguak Kaciak terdiri dari: 1) apa saja bentuk gadget, 2) dampak buruk penggunaan gadget, 3) cara mencegah kecanduan pada gadget.

Kegiatan Praktek Lapangan Bersama Nagari ini merupakan bagian dari program kampus yang berlokasi di Nagari Padang Magek. Nagari ini memiliki tujuh jorong, namun kegiatan Praktek Lapangan Bersama Nagari ini di lakukan di Jorong Guguak Kaciak. Secara Fisik Jorong Ini memiliki lingkungan yang baik dan ramah untuk anak. Kegiatan Praktek Lapangan Bersama Nagari ini dilaksanakan selama empat bulan, pada tanggal 15 bulan Juli sampai 15 November 2024. Dengan mengadakan observasi terlebih dahulu, Sosialisasi ini berfokus pada anak-anak yang belajar di TPA Nurul Hidayah Jorong Guguak Kaciak.

Seminggu setelah kegiatan sosialisasi ini dilakukan, tim sosialisasi melakukan evaluasi terhadap kegiatan sosialisasi apakah memiliki dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di nagari padang magek. Tim sosialisasi melakukan observasi secara langsung dan diskusi bersama orang tua tentang pengaruh sosialisasi yang diadakan. Setelah itu, tim sosialisasi menilai tingkat keberhasilan sosialisasi dan dampak nyata terhadap perubahan pengetahuan dan perilaku anak di nagari padang magek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

anak baik jangka pendek maupun jangka Panjang. Kegiatan ini dilakukan pada anak-anak di TPA Nurul Hidayah Jorong Guguak Kaciak, Padang Magek, Tanah Datar, Sumatera Barat. Dalam kegiatan ini, anak-anak diberikan pelatihan sosialisasi tentang penggunaan gadget dengan baik dan bijak dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan ini dimulai dengan pengenalan pembicara yang merupakan salah satu anggota kelompok Praktek Lapangan Bersama (PLB) Nagari Padang Magek, selanjutnya dengan menayangkan film pendek tentang dampak penggunaan gadget yang mempengaruhi perilaku anak-anak, serta memberikan pemahaman terkait penggunaan gadget yang baik dan benar.

Dengan menampilkan beberapa film dan video animasi contoh orang yang menerima dampak buruk dari penyalahgunaan gadget dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman anak-anak, tim sosialisasi berharap anak-anak akan menyadari betapa buruk dan mengerikannya gadget yang tidak digunakan dengan benar. Pada penampilan video yang pertama berjudul CANDU anak-anak diajak untuk melihat perbedaan dari hal yang terjadi jika orang yang menggunakan gadget secara berlebihan dengan orang yang menggunakan gadget yang bijak. Pada saat bangun tidur hal yang pertama kali di cari adalah gadget setelah itu ia bermain gadget hingga saat di perjalanan di tempat yang ramai pun tetap melihat gadget dengan tidak memperhatikan lingkungan sekitar sehingga tidak sadar sengabaikan sapaan dari seseorang, menabrak seseorang hingga membuat orang tersebut marah dan ia lari sampai akhirnya terjatuh. Saat berkumpul bersama teman-teman hal yang ia perhatikan adalah teman-temannya sibuk dengan gadget masing-masing. Ada yang sibuk bermain game, berselfie, mendengarkan music, dan menonton film dari gadget. Sehingga jika ia memulai harinya dengan bangun pagi setelah itu bersih-bersih dan pada saat berjalan-jalan dia memperhatikan lingkungan sekitarnya maka dia tidak akan menabrak sehingga membuat orang lain marah. Dia akan membalas bahkan menyapa temannya terlebih dahulu. Pada saat berkumpul dengan teman pun dia akan merasakan hal yang sangat akrab dengan teman sambil bercerita dan bergurau bersama teman.

Setelah menonton video pertama terlihat bahwa anak-anak mulai memperhatikan video dengan wajah bertanya-tanya apakah selama dia memang seperti itu jika menggunakan gadget. Setelah itu, tim sosialisasi mengajukan pertanyaan dari video terlihat antusias anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan serta tim sosialisasi memberikan penguatan tentang makna video yaitu dunia tak sekecil genggamannya, ikutilah perkembangan zaman tanpa melupakan budaya dan acuh tak acuh terhadap sesama. Sebelum video kedua diputar terlihat anak-anak menantikan video selanjutnya.



Gambar 1.

Penyampaian materi dengan edutainment dan ceramah.

Pada video yang kedua dengan judul Kecanduan Gadget-Bahaya Gadget, hal pertama yangdi perlihatkan adalah ada seorang anak bermain yang sibuk bermain gadget ditengah dua orang temannya yang sedang membaca alqur'an. Hal selanjutnya yang diperlihatkan yaitu Di mana pundia berada dia sibuk dengan gadgetnya sendiri. Dia lebih senang bermain gadget dibandingkan bermain bersama temannya. Pada saat gadgetnya dirampok oleh orang lain, dia merasa jika gadget tidak ada bumi terasa berhenti berutar. Dia sering pulang dengan keadaan marah dan mencaci orang-orang disekitar. Menjadikan emosinya tidak stabil, sehingga melawan kepada orang tua dan menjadi anak yang durhaka. Masa-masa bermain, dan belajarnya tergantung oleh gadget sehingga membuat semangat, keceriaannya hilang bahkan membuatnya terluka. Momen bersama orang tua hilang karena dia tidak pernah berkumpul bersama orang tua, tidak pernah ada waktu untuk bersama orang tua bahkan sampai merenggut nyawanya.

Setelah menonton video tim sosialisasi Kembali mengajukan pertanyaan, sekarang anak-anak mulai berebut untuk menjawab pertanyaan yang diberikan serta ada anak yang mampu menyimpulkan makna dari video yaitu angan terlalu focus pada gadget dan perhatikanlah lingkungan sekitar serta jangan durhaka kepada orang tua. Setelah itu tim sosialisasi memberikan penguatan tentang makna dari video yaitu letakkan gadgetmu dan perhatikan orang yang berbicara padamu, hal simple itulah yang disebut respect. Hal yang tidak akan dapat kamu ulang Kembali bahkan bisa membuatmu menyesal.

Pada video yang ketiga tim sosialisasi menampilkan video dengan animasi tentang Bahaya Pemakaian gadget yang Berlebihan. Di mana video ini menjelaskan tentang macam-macam gadgetdiantaranya, smartphone, notebook, tablet, MP3 Player, Game Console, TV, dan lain-lainnya. Dan Adapun efek dari pemakaian gadget yang berlebihan diantaranya: 1) Cahaya pada gadget akan membuat mata Lelah, pegal, merasa terbakar, terasa gatal, mata kabur, membuat pusing dan gangguan waktu tidur. 2) membuat kurangnya aktivitas fisik dan beresiko obesitas atau kegemukan. 3) posisi atau postur tubuh yang salah akan membuat nyeri leher, punggung dan ibu jari. 4) radiasi gelombang elektromagnetik akan berdampak pada kerusakan DNA di otak sepertipenyakit syaraf, kanker otak, hiperaktif dan kurang konsentrasi. 5) membuat penggunaanya ketergantungan. 6) kurang bisa bergaul dengan orang lain. 7) menjadi lebih agresif. Pada video juga dijelaskan bagaimana mengurangi pemakaian gadget yaitu: 1) Batasi waktu menatap layar: usia kurang dari 2 tahun tidak boleh memakai gadget, usia 2 tahun hingga 5 tahun Batasi waktu pemakaian selama 1 jam sehari. Usia 6 tahun sampai 18 tahun selama 2 jam pemakaian dalam sehari. 2) berikan waktu istirahat ditengah penggunaan gadget, menggunakan gadget selama 30 menit setelah itu istirahat 30 menit sebelum Kembali bermain gadget. 3) jadwalkan waktu bebasgadget, seperti saat waktu makan atau saat jalan-jalan bersama keluarga. 4) adakan tempat bebas gadget seperti tidak boleh ada gadget di kamar tidur. 5) beri jarak waktu antara tidur dan bermaingadget minimal 1 jam. 6) perbanyak aktivitas lain seperti

membaca buku, bermain bersama teman di luar rumah, bermain sepeda, bermain bola, berenang dan banyak lainnya.

Setelah menonton video yang ketiga terlihat anak-anak sudah mulai paham tentang dampak gadget dan bagaimana cara mengatasi kecanduan. hal ini terlihat pada saat tim sosialisasi mengajukan pertanyaan anak-anak dengan antusias menjawab semua pertanyaan yang berhubungan dengan gadget. Setelah itu, tim sosialisasi memberikan penguatan tentang makna dari video yang mana lupakanlah gadgetmu, ayo main diluar bersama teman dan memperbanyak aktivitas fisik. Anak-anak sangat menantikan video selanjutnya dengan meminta penayangan video sekali lagi. Tim sosialisasi menayangkan video terakhir yaitu video animasi yang memperlihatkan seorang anak yang terlalu fokus pada handphone agar anak-anak dapat menangkap makna dari video-video yang telah ditampilkan sebelumnya.

Pada video terakhir ditampilkan video animasi tentang Anak Yang Kecanduan HP. Animasi ini memperlihatkan anak yang terlalu fokus dengan handphone hingga tersandung oleh sebuah akar pohon sehingga perhatiannya teralihkan kepada sebuah ayunan. Namun, handphone mengambil perhatiannya dengan memberikan hal-hal menarik pada media social. Perhatiannya Kembali focus pada handphone sehingga membuat dia tidak memperhatikan lingkungan sekitar yang membuatnya hampir mengalami kecelakaan tertabrak mobil. Tetapi handphone masih menawarkan aplikasi lain berupa game seru yang membuat perhatiannya Kembali focus pada handphone dan tetap tidak memperhatikan daerah sekitar hingga pada suatu tempat pada saat dia berjalan, sebuah bola air dari anak-anak yang sedang bermain perang air mengenai kepalanya yang membuat badannya basah kuyup. Kemudian anak-anak tersebut mengajaknya untuk ikut bergabung namun handphone memberikan tawaran aplikasi yang lebih menarik lagi. Akan tetapi, hal itu tidak membuat dia tertarik selain bermain bersama teman-temannya. Setelah menonton video tim sosialisasi Kembali mengajukan pertanyaan serta memberikan penguatan tentang makna dari video adalah agar tidak terlalu fokus pada handphone dan memperhatikan lingkungan sekitar agar tidak mencelakai diri sendiri.

Setelah menampilkan video serta memberikan pertanyaan dan penguatan dari dampak penggunaan gadget yang tidak bijak. Selanjutnya tim sosialisasi melakukan tanya jawab dengan anak-anak dan untuk semua anak-anak yang hadir dapat menjawab pertanyaan dengan benar diberikan hadiah berupa makanan. Dan terakhir tim sosialisasi memberikan renungan atau refleksi diri kepada anak-anak dan peserta yang hadir pada sosialisasi. Hal ini membuat anak-anak yang awalnya tadi saat penayangan video masih berfikir selama ini tidak apa-apa bermain gadget dengan sering menjadi berfikir bahwa setelah sesampainya di rumah nanti dia akan meminta maaf kepada orang tua dan menggunakan gadget dengan lebih bijak. Sebelum pulang tim sosialisasi memberikan tugas kepada anak-anak yang hadir bahwa setelah ini dia akan bermain gadget dengan lebih bijak dan dibatasi waktu pemakaiannya, lebih sering bermain atau beraktivitas di luar rumah bersama teman-teman dibandingkan bermain game online bersama teman.

Berdasarkan kegiatan diatas, dapat dilihat bahwa anak-anak yang mengikuti sosialisasi memiliki pemahaman yang lebih besar tentang efek penggunaan gadget pada zaman teknologi yang tidak baik dan berlebihan bagi anak-anak dari pada sebelum dilakukannya kegiatan sosialisasi. Di mana terdapat penurunan sebesar 50% yang awalnya anak-anak bermain gadget dalam sehari 80% menjadi 30% penggunaan gadget dalam sehari, serta anak-anak sering melakukan kegiatan dilapangan dengan bermain bersama teman-temannya setelah sosialisasi. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang dilakukan oleh anggota Praktek Lapangan Bersama (PLB) Nagari Padang Magek memberikan pengaruh yang baik bagi anak-anak sehingga diharapkan dapat menjadi pengawas dan panduan bagi mereka dalam menggunakan teknologi serta dapat membatasinya. Sosialisasi di TPA Nurul Hidayah orong Guguak Kaciak, Padang Magek di dokumentasikan di bawah ini.

Kondisi ini didukung oleh beberapa penelitian diantaranya pada kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Musa Pelu pada tahun 2023 tentang Pemberdayaan Anak Dengan Sosialisasi

Dampak Penggunaan Gadget dalam Rangka Memperingati Hari Anak. Kegiatan yang dilakukan oleh tim KKN UNS Membangun Desa dengan metode deskriptif yang mana menggunakan pendekatan ceramah, diskusi, dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Pada sosialisasi ini media yang digunakan adalah media poster dapat disimpulkan bahwa Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak penggunaan Gadget berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan program kerja yang telah mereka rencanakan. Peserta yang merupakan peserta didik Sekolah Dasar memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menyenangkan dalam melatih untuk mengurangi penggunaan Gadget. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadikan peserta untuk dapat memanfaatkan Gadget dengan baik. (Pelu et al., 2023)

Selain itu, penelitian oleh Ni'matul Ulya tahun 2023 tentang Pengabdian masyarakat dengan "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak" di Posyandu Remaja Kelurahan Banyurip dengan menggunakan metode ceramah. Dapat disimpulkan bahwa Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat efektif dan memberikan hasil yang cukup signifikan dengan hasil pengetahuan peserta sebelum dilakukan sosialisasi sebagian besar dalam kategori cukup yaitu sebanyak 8 orang dan setelah sosialisasi peserta memiliki pengetahuan baik sebanyak 13 orang. Penulis berharap remaja khususnya di wilayah Kelurahan Banyurip dapat bersikap positif serta dapat mengatur waktunya dalam menggunakan gadget. (Ulya et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan sosialisasi yang dilakukan, anak-anak di TPA Nurul Hidayah memiliki pemahaman dan pengetahuan yang bijak setelah anak diberikan renungan atau refleksi diri tentang penggunaan gadget mereka selama ini dan dampak negatif yang telah terjadi pada diri mereka selama ini. Di dalam kegiatan sosialisasi tim menggunakan beberapa metode, seperti menayangkan video, tanya jawab, serta renungan. Hal ini dilakukan agar peserta sosialisasi menjadi antusias dan fokus dalam mengikuti kegiatan sosialisasi serta meningkatkan pemahaman mereka. Hal ini ditujukan agar tujuan dari kegiatan sosialisasi dapat tercapai secara maksimal.

Sosialisasi dilakukan satu kali ini membawa perubahan tentang pemahaman anak-anak terhadap penggunaan gadget, namun jika tidak diberikan bimbingan yang berkelanjutan, kemungkinan besar anak-anak akan lupa terhadap sosialisasi yang telah diberikan. Oleh karena itu, tim sosialisasi berharap kegiatan sosialisasi ini akan menjadi acuan untuk kegiatan lain agar anak tidak menggunakan gadget secara berlebihan dan dapat dialihkan menjadi kegiatan yang lebih bermanfaat dan produktif. Serta peran orang tua dan masyarakat sangatlah penting dalam penggunaan gadget ini agar bisa membimbing dan menunjukkan serta mengelola penggunaan gadget pada anak dengan baik dan bijak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Syafril Jamal selaku Wali Nagari, Bapak Wiskarni selaku Jorong Guguak Kaciak, Ibu Fitriani K, Ibu Putri Elvandri, Ibu Desiwati, dan Ibu Nonon Z.A selaku Ustazah di TPA Nurul Hidayah dan semua masyarakat Jorong Guguak Kaciak yang telah memberi dukungan financial terhadap terlaksananya kegiatan Praktek Lapangan Bersama (PLB) Nagari ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemensesneg, R. (2014). Undang - Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. *UU Perlindungan Anak*, 48. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>
- Pelu, M., Firdiyanti, E. A., Prasetyowati, R. I., & Safera, T. B. (2023). Pemberdayaan Anak Dengan Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Dalam Rangka Memperingati Hari Anak. *Society :*

- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 295–297. <https://doi.org/10.55824/jpm.v2i5.347>
- Ramadhani, A., Wardani, S., & Samsiar, S. (2024). Pemanfaatan Gadget sebagai Teknologi Digital sebagai Strategi dalam Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 38–46. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.26083>
- Sapriadi, Muhammad Crystandy, & Syaliman, K. U. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Dusun II Desa Pematang Setrak Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai. *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan - Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 40–46. <https://doi.org/10.35143/jiter-pm.v1i2.5990>
- Ulya, N., Setyowati, A., & Artanti, S. (2023). Pengabdian Masyarakat dengan “Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak” di Posyandu Remaja Kelurahan Banyurip. *Jurnal ABDIMAS-HIP Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 111–116. <https://doi.org/10.37402/abdimaship.vol4.iss2.274>
- Wahyudin, I., Tosida, E., & Andria, F. (2019). Document Title/. *Quality, March*, 1–6.