

DAMPAK BAHAYA GADGET BAGI KESEHATAN ANAK USIA DINI DI KECAMATAN PADANG BOLAK TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Emmi Juwita Siregar¹, Kobul Pangidoan²,Lufti Nasution³

¹⁾ Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Sains Padang Lawas Utara, Indonesia

^{2,3)} Program Studi Agroteknologi, Institut Teknologi dan Sains Padang Lawas Utara, Indonesia

email: emmijuwitasiregar@gmail.com¹, kobulpangidoan20@gmail.com², luftinasution5@gmail.com³

Abstrak

Adapun yang menjadi penelitian ini bermaksud dalam mengidentifikasi pola pemahaman orang tua anak usia dini melalui proses pembelajaran bahaya gadget dalam kesehatan anak usia dini pada mata kuliah aplikasi komputer di lingkungan II pasar gunung tua Institut teknologi dan sains Padang lawas Utara tahun akademik 2023/2024. Dimana riset adalah suatu riset kualitatif yang bersifat deskriptif. Oleh karena itu selain sampel pada penelitian ini berjumlah sekitar 20 orang ibu ibu dan pemuda pemudi dari pasar gunung tua di kecamatan padang bolak padang lawas utara diambil secara acak. Sedangkan hasil penelitian pemahaman orang tua dari anak usia dini melalui bahaya gadget bagi kesehatan anak usia dini untuk mata kuliah aplikasi komputer di Kecamatan Padang Bolak membuktikan dimana diantaranya besar orang tua memiliki dampak positif tentang materi bahaya gadget bagi kesehatan anak usia dini, dan selain itu juga ada dampak negatif bahaya gadget pada anak usia dini. Dengan demikian disebabkan oleh beberapa besar antara lain adalah orang tua tidak mengetahui materi dampak bahaya gadget bagi kesehatan anak usia dini yang disosialisasikan akan tetapi adapun yang menjadi langkah-langkah pengajaran langsung materi yang bertema gadget dipandang tidak menonjol dan penilaian orang tua melalui pembelajaran secara online sering dianggap kurang maksimal dalam penerapannya kepada masyarakat terutama sosialisasi kepada para orangtua.

Kata kunci: Bahaya Gadget, Peranan Gadget, Kesehatan Anak, Pasar Gunung Tua, Manfaat Phone

Abstract

This research aims to identify patterns of understanding of parents of young children through the process of learning about the dangers of gadgets in early childhood health in computer application courses in the II market environment of Gunung Tua, North Padang Lawas Institute of Technology and Science, academic year 2023/2024. Where The research is qualitative research that is descriptive in nature. Therefore, in addition to the sample in this study, around 20 women and young men from the Gunung Tua market in the North Padang Tolak Padang Lawas sub-district were taken randomly. Meanwhile, the results of research on parents' understanding of early childhood regarding the dangers of gadgets for early childhood health for computer applications courses in Padang Bolak District prove that many parents have a positive impact on the material about the dangers of gadgets for early childhood health, and apart from that, There is a negative impact of the dangers of gadgets on early childhood. This is due to a large number of reasons, including parents not knowing about the impact of the dangers of gadgets on the health of early childhood which is being socialized, however, as for the direct teaching steps, material on the theme of gadgets is seen as not The prominence and assessment of parents through online learning is often considered less than optimal in its application to society, especially outreach to parents.

Keywords: Dangers Of Gadgets, Role Of Gadgets, Children's Health, Old Mountain Market, Benefits Of Cell Phones As A Communication Tool

PENDAHULUAN

Adapun yang menjadi kemajuan zaman globalisasi saat ini adalah gambaran sesuai dengan saat ini sangat ITC sangat berpengaruh dalam kemajuan teknologi dimasa sekarang dimana bisa menghasilkan perbaikan gambaran kehidupan manusia untuk masa sekarang ini. Teknologi Informasi (TI) mendapatkan sebahagian kemudahan pada masa ini, globalisasi memberikan peluang besar bagi kita dalam penggunaan gadget.

Adapun yang menjadi Teknologi Komunikasi sudah membuktikan perkembangan melalui banyak pandangan orang pada gambaran untuk kehidupan seperti biasanya, terutama pemahaman khususnya sebagai orang tua. Sesuai dengan perkembangan zaman dimana ,orang tua itu kurang mengarahkan anaknya dalam pemakaian gadget harus memiliki batasan waktu agar anak anak tidak kecanduan gadget. Oleh karena itu sebagai orang tua, remaja, muda mudi, harus bijak dalam penggunaan gadget

dalam kehidupan sehari-hari lebih sebagian besar membiasakan kebebasan kepada anak dalam memutar perhatian permainan tradisional dalam memanfaatkan HP sebegas mungkin sesuai dengan kebutuhan seperti halnya HP bisa sebagai alat komunikasi antar jarak jauh, sebagai alat jual beli online, sebagai alat silaturahmi, sebagai alat penghubung wira usaha mandiri.

Adapun gadget ini merupakan suatu iptek yang paling baru dari teknologi inovasi baru dan keunggulan terbaik yang dimana mempunyai kegunaan maupun manfaat yang mudah dan praktis. Perubahan teknologi klasifikasi gadget pembaharuan yang semakin cepat dan canggih. Keutamaan dari gadget merupakan sejalan dengan perkembangan zaman globalisasi dalam mengembangkan perubahan IPTEK di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu sebagai orang tua harus cermat mengontrol dan mengawasi anak ketika sedang memakai HP atau gadget agar tidak terjadi penyalahgunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

Anak-anak zaman sekarang dominan sangat tertarik dengan gadget dari pada hal-hal yang dianggap penting bagi mereka di sini orang tua harus lebih ekstra agar pemakaian gadget itu tepat guna untuk keperluan anak seperti contoh anak-anak bisa mengakses tugas belajarnya menggunakan gadget, menjadi hiburan untuk anak ketika anak bosan, media jualan online bagi ibu dan remaja bagi yang berwirausaha, sebagai ajang silaturahmi antar jarak jauh, sumber informasi bagi muda-mudi bagi lapangan kerja dan lain-lain. Pemakaian gadget menyebabkan dampak negatif pada anak usia dini sebagian kecil dengan konten yang kurang baik, menyebabkan kesehatan fisik (efek negatif penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), menghasilkan efek jera ketergantungan dan bisa menghambat perkembangan sosial anak. Pebriana (2017) mengatakan bahwa pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak adalah dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan disekitarnya.

METODE

Adapun hasil riset telah dilaksanakan di lingkungan II pada hari jumat tanggal 24 mei 2024 sekitar jam 16.00 WIB Metode yang dilakukan dalam riset ini yaitu kualitatif deskriptif dimana proses yang dilaksanakan yaitu yang pertama melalui wawancara kepada kepala lingkungan pasar gunung tua, wawancara kepada ibu-ibu dan pemuda di lingkungan setempat. Proses pelaksanaan penelitian berjalan dengan baik dimana orang tua/ibu-ibu sangat antusias mendengarkan pemaparan materi yang berhubungan dengan gadget. Pemaparan materi gadget disambut hangat oleh ibu-ibu karena sangat cocok dengan perkembangan zaman sekarang antara lain ibu-ibu banyak yang berwirausaha menggunakan aplikasi gadget, muda-mudi banyak yang mendapatkan informasi dalam mencari lapangan usaha akan tetapi anak-anak sangat membutuhkan gadget sebagai sumber belajar.

Rancangan pengumpulan jumlah untuk riset yaitu melalui beberapa taks pertanyaan studi observasi. Oleh karena itu pertanyaan yang diajukan secara langsung kepada ibu-ibu, muda-mudi secara bertahap dan bergantian. Oleh karena itu setiap ibu-ibu atau orang tua dilakukan wawancara untuk mendapatkan data yang akurat tentang hasil riset ini. Sebagian besar orang tua mengemukakan banyak keutamaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, tetapi ada juga yang menemukan ada dampak negatif yang berpengaruh buruk manfaat gadget ini bagi anak, ini sebabkan kurangnya pengawasan aktif dari orang tua kepada anak dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Gambaran pertanyaan yang diajukan kepada ibu-ibu dan orang tua anak usia dini sudah dicantumkan sebagai berikut :

Tolak ukur	Pernyataan
Kondisi Kesehatan	Media atau alat apa yang saudara gunakan Untuk menjaga kesehatan anak ?
	Kendala apa saja yang saudara hadapi saat Melarang anak pakai gadget?
	apa saja yang saudara gunakan saat membagi waktu anak pakai gadget?
Materi	Apakah materi yang di ajarkan berhubungan tentang Gadget serta telah di pahami ?
	Bagaimanakah pemaparan informasi tentang gadget

Gadget	Sangat diminati masyarakat ?
	Bagaimana komentar ibu ibu terkait dalam Dampak negatif gadget ?
Gadget	Sejauh mana hubungan intraksi melalui kawan Sekelas, dalam pemakaian gadget ?
	Bagaimana intraksi anda dengan anak Selama pemakaian gadget?
	Sejauh mana ibu ibu mengontrol anak anak dalam pemakaian gadget ?
	Sejauh manakah ibu ibu dalam pemakaian gadget terkait Membatasi anak pada pemakaian gadget ?
Kendala Pembelajaran Gadget	Apakah kendala-kendala yang anda hadapi Saat membatasi anak pada gadget ?

(Hendra, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Didapatkan melalui 20 oarang tua Pasar Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak tentang persepsi orang tua terhadap dampak bahaya gadged bagi kesehatan anak usia dini pada mata kuliah aplikasi komputer.

Hasil riset ini merupakan sejalan dengan temuan dari (haryono,2020) menjelaskan dengan penelitian gadget sangat penting dalam perkembangan iptek dimana memiliki dampak negatif dan positif terhadap kesehatan anak. Sebagai orang tua harus bijak memonitoring anak dalam penggunaan gadget.

Sejalan dengan hasil beberapa pertanyaan yang diajukan kepada ibu ibu di pasar gunung tua menjelaskan materi dampak bahaya gadget bagi kesehatan anak usia dini dasar adalah senilai 71%orang tua menjawab memakai bantuan dari google dan lain sebagainya sebanyak 25% orang tua menyelesaikan memakai media WA. Untuk materi dampak bahaya gadget bagi kesehatan anak usia dini dilingkungan II pasar gunung tua adalah permainan mobil legend FF dan sebagainya.

Sejalannya tanya jawab antar orang tua melalui sesolisasi yang dilaksanakan di pasar gunung tua terkait tentang gadget pada ibu ibu dalam menjalankan kesehatan anak pada mata kuliah apk komputer dalam melakukan pemberian materi yang diarahkan oleh mahasiswa ke ibu ibu dan hanya yang bisa menjawab sekitar 41%dan orang tua yang belum mengerti sekitar 22%. Peningkatan suatu pemateri dengan lumayan yang berbeda beda dalam pemikirang yang didapatkan.

Riset ini merupakan hasil deskriptik yang dilaksanakan melalui ibu ibu dipasar gunung tua untuk diwawancarai dalam memproleh data hasil.riset ini merupakan perbandingan gambaran sebab akibat di eraglobalisasi sesuai perkembangan zaman sekarang.

1. Hanphone(hp)

Hanphone merupakan gambaran alat komunikasi yang baik dalam menghubungkan orang yang satu dengan yang lain dengan jarak jauh,sumber informasi,menjalankan silaturahmi,dan menambahkan wawasan. Berdasarkan pendapat Hermanyah (2021:5) menyimpulkan hanphone merupakan serangkaian sebagai penghubung antara dengan orang yang satu dengan yang lain.

1. Alat komunikasi antar individu

Setiap manusia perlu berintraksi dengan antara satu dengan yang lain dimana hanphone atau gadget lah alat kita untuk berintraksi baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Hanphone atau gadget

Mempunyai bermacam-macam jenis. Setiap jenis itu memiliki fungsi yang berbeda beda tergantung apa yang ingin kita butuhkan dan untuk apa kitamenggunakannya.

3. Pendidikan

Sesuai dengan tuntutan pendidikan nasional, kita diharapkan untuk mengembangkan pendidika n terutama untuk anak anak minimal wajib belajar 9 tahun agar bisa mendapatkan ilmu pengetahuan, dimana pendidikan itu sangat berpengaruh dalam perkembangan zaman saat ini yang serba canggih menggunakan ITC terutama dalam pemakaian gatged.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pemaparan Materi Bahaya Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Pasar Gunungtua

a. Kehidupan sosial anak dini

1. Depenisi

Dalam kehidupan sehari-hari anak adalah prioritas utama bagi orang tua terlebih lebih anak dibawah umur yang masih dalam pengawasan orang tua. Setiap orang tua harus konsisten dan aktif dalam mengontrol dan menjaga keseharian aktivitas anak agar tidak salah melangkah terutama terkait pada penggunaan gadget yang berlebihan dimana anak-anak tanpa pengawasan orang tua bisa melenceng kearah yang tidak positif dalam artian ini bisa merugikan bagi anak itu sendiri seperti kecanduan gadget bermain game, main tik tok dan lain lain.

Jadi perkembangan atau pertumbuhan anak-anak pun semakin menurun di sebabkan fokusnya main handphone. Sesudah fokusnya main handphone anak-anak pun mulai lupa dengan pekerjaannya sendiri baik itu makan maupun olahraga yang tidak teratur. Dan anak-anak pun makin suka melawan kepada kedua orang tua dan tidak mendengarkan apa perkataan dari orang tua ataupun dari kawan. Hanya karena sibuknya main game didalam handphone.

Sebahagian besar anak-anak sekarang lebih tertarik menggunakan gadget dari pada belajar di sebabkan peranan orang tua yang tidak maksimal dalam mendidik anak. Sedangkan yang biasanya sebagai orang tua itu harus terjun aktif dalam mengawasi kebiasaan anak dalam pemakaian gadget dalam kehidupan sehari-hari, agar tidak salah gunakan, kalau gadget di gunakan untuk sumber belajar, sumber informasi, sumber wirausaha mandiri alangkah bermanfaatnya gadget untuk kehidupan masyarakat.

Oleh karena itu di kalangan masyarakat umumnya di pedesaan orang tua lebih sibuk mencari nafkah tanpa melihat apa saja yang menjadi dampak buruk gadget bagi anak terutama untuk anak usia dini. Sedangkan yang terjadi di lapangan banyak sekali anak-anak malah menggunakan gadget buat bermain, yang membuktikan terjadinya dampak negatif yang berujung menjadi penurunan kepada kesehatan anak.

SIMPULAN

1. Data tergolong dalam 2 kelompok antara lain yaitu holistik dan integratif
2. Proses penmungutan data penelitian dilakukan dengan 3 cara yaitu pertama, wawancara mendalam (in-depth interview) dengan informasi yang sudah ditetapkan peneliti, yang kedua obsevasi mengamati secara langsung ketika anak-anak main gadget baik dirumah atau rental HP, yang ketiga dokumentasi pengecekan keabsahan temuan penelitian merupakan kegiatan penting bagi peneliti dalam upaya menjamin dan menyakinkan pihak lain bahwa temuan dalam penelitian ini benar absah
3. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksahan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu . ada empat kriteria yang penelitian gunakan yaitu : pertama kriteria derajat kepercayaan (kredibilitas) yaitu dengan menggunakan teknik perpanjangan waktu obsevasi, ketekunan, yaitu berusaha tekun dalam pengamatan yang dilakukan selama didesa siolip, triangulasi, yaitu menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi teori. Peneliti membandingkan hasil wawancara antara beberapa informan. Kemudian peneliti juga membandingkan data hasil wawancara dan hasil obsevasi dengan isi dokumen dan selanjutnya membandingkan hasil akhir peneliti dengan perspektif teori yang relevan.
4. Adapun manfaat dari penggunaan gadget ini untuk dapat memudahkan kita berintraksi jarak jauh kepada orang lain lewat jaringan komunikasi media sosial.
5. Ada beberapa macam gadget seperti contoh kompuer, laptop, hand phone, tablet dan lain lain.
6. Yang menjadi tanda kecanduan gadget ini bagi anak-anak ini yang pertama ia tantrum atau menangis jika hand phone itu kita ambil dari anak tersebut dan yang kedua bila si anak di panggil dia tidak merespon panggilan tersebut .

7. Kesimpulan mengenai gadget ini suatu alat atau benda yang bisa berkomunikasi dengan orang lain dengan cepat dan mudah dengan melalui aplikasi WA, facebook dan instagram. Dengan berbagai dampak positif bagi penggunaan gadget yaitu bertambahnya pengetahuan informasi dengan cepat dan mudah untuk memberikan kabar dengan orang yang jauh dari kita. Dengan dampak negatifnya bisa dibuat dari penurunan perkembangan otak pada anak jika dipakai terlalu berlebihan.
8. Efek negatif yang sangat dominan bagi anak-anak akibat gadget ini antara lain sebagai berikut:
 - a. Anak-anak dominan malas bergerak dari tempat tidur
 - b. Anak-anak semakin lupa diri untuk melaksanakan kewajibannya sebagai anak sekolah yaitu belajar dan mengerjakan tugas sekolah sehingga menyebabkan menurunnya minat belajar.
 - c. Anak-anak semakin menurun karakter baiknya kepada orang tua, guru dan orang yang dianggap lebih tua dari usianya.
 - d. Merusak mata dan kesehatan syaraf anak secara langsung
 - e. Merusak daya tahan tubuh anak secara langsung, karena kecanduan gadget ini membuat dia ketergantungan tanpa batas.
 - f. Membuat anak semakin keras pikirannya karena dia seolah tidak merasa dia punya tanggung jawab lagi, dia merasa terbawa suasana dengan khayalan yang di akibatkan gadget tadi, seakan dia yang berperan aktif dalam game yang di mainkannya secara langsung, tanpa peduli dia hanya sebagai pemain saja, bukan aktornya.
 - g. Dapat menurunkan tensi darah anak karena di sebabkan efek radiasi gadget tadi.
 - h. Selera makan anak menurun karena lupa diri akan asiknya main gadget.
 - i. Anak-anak jadi susah di arahkan karena syarafnya udah mulai melemah akibat radiasi gadget.
 - j. Terbentuknya pembodohan secara langsung tanpa di sadari oleh anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ibu pengajian pasar gunungtua lingkungan II dan warga setempat yang telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Dengan segala kerendahan hati, kami ingin mengucapkan terima kasih yang tulus atas upaya luar biasa yang telah Anda lakukan dalam penyusunan jurnal ini. Partisipasi Anda dalam proyek ini tidak hanya memberikan kontribusi yang berharga bagi dunia akademis, tetapi juga membawa dampak yang signifikan bagi masyarakat, khususnya anak-anak dan ibu pengajian di pasar gunungtua. Melalui riset yang teliti dan implementasi program yang terukur, Anda telah membuktikan betapa pentingnya pemahaman orangtua, khususnya pengajaran tentang gadget, dalam pembentukan karakter dan spiritualitas anak-anak. Kami sangat menghargai dedikasi dan kerja keras Mahasiswa/i dalam menjalankan proyek ini, serta kemampuan Mahasiswa/i untuk mengintegrasikan berbagai elemen untuk mencapai hasil yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendra, Nasution (2022),. Manfaat gadget bagi anak Jurnal tambusia 6(2).
- suryani, Juni (2021). Bahaya gadget bagi fisik anak .online isn Volume 2.
- Agata Nasution, dkk. (2007). Gadget imposible. Jurnal tambusay (1-3)
- Fauziah hayati . (2010). Pemanfaatan gadget dalam kehidupan anak Jurnal tambusai: (1), 1-11.
- Sayuti (2017). Keutamaan IPTEK dalam kehidupan anak .Jurnal aducation development.1(3)
- Pebriana (2017). Kehidupan sosial anak usia dini Jurnal kesehatan 10 (2).
- Setianingsih, dkk. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DAPAT MENINGKATKAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS. Gaster: Jurnal Kesehatan 16 (2), 191-205.
- Warisyah, Yusmi. (2015). PENTINGNYA “PENDAMPINGAN DIALOGIS” ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. Seminar Nasional Pendidikan, 130-138.
- Firman, (2019). Statistik dasar buku teks book 2021. Halaman 20-21.