



DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI TK IT RIYADHUS SHALIHIN BANDAR LABUHAN TANJUNG MORAWA

Ainil Fithri Pulungan¹⁾, Haris Munandar Nasution²⁾

Universitas Muslim Nusanara (UMN) Al Washliyah^{1,2)}

ainilfithri@umnaw.ac.id, harismunandar@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan seseorang khususnya peserta didik. Pendidik memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didiknya sehingga pendidik harus memahami arti penting perkembangan peserta didiknya. Peserta didik yang paling awal dan memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang sangat baik ialah anak usia dini, di mana anak usia dini merupakan awal bagi seorang manusia untuk mempelajari suatu konsep kehidupan. Melihat fenomena yang terjadi pada saat sekarang ini. Dimana Dunia tidak sedang dalam keadaan baik karena adanya wabah Covid 19 sehingga melumpuhkan Dunia dari berbagai sektor baik dari segi ekonomi maupun pendidikan, sehingga memaksakan kita untuk melakukan segala sesuatu hal dengan menggunakan *gadget* terutama pembelajaran yang harus dilakukan dengan metode *daring* (pembelajaran online). Hal ini didukung seiring kemajuan teknologi yang berkembang pesat seperti *gadget*, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan yang sangat pesat. Telah dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat kepada orang tua/ wali murid tentang pengaruh dan dampak penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di TK. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan Tanjung Morawa, dengan memaparkan materi terkait tema tersebut dan membagikan angket terkait penggunaan gadget terhadap anak. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini sangat baik, terlihat dari respon dan semangat orang tua/wali murid TK. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan yang dengan tekun berdiskusi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan oleh Dosen UMN Al-Washliyah di salah satu taman kanak-kanak di daerah Tanjung Morawa. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada orang tua/wali murid serta tenaga pendidik akan pentingnya pengawasan orang tua kepada anaknya dalam bermain/ menggunakan *Gadget*.

Kata kunci : Gadget, Anak Usia Dini, Internet.

ABSTRACT

Education is a place to develop one's abilities, especially students. Educators have an important role in efforts to improve the ability of their students so educators must understand the importance of the development of their students. The earliest learners and have a very good level of developmental achievement are early childhood, where early childhood is the beginning for a human being to learn a concept of life. Look at the phenomena that are happening at present. Where the world is not in a good condition because of the Covid 19 outbreak that paralyzes the world from various sectors both in terms of economy and education, thus forcing us to do everything using gadgets, especially learning that must be done using online methods (online learning). This is supported along with rapidly developing technological advances such as gadgets, thus making human life experience very rapid changes. Community service has been carried out to parents/guardians of students about the influence and impact of using gadgets on early childhood in kindergarten. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan Tanjung Morawa, by explaining material related to the theme and distributing questionnaires related to the use of gadgets for children. The results of this community service are very good, as can be seen from the response and enthusiasm of the parents/guardians of kindergarten students. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan diligently discussed community service activities held by the UMN Al-Washliyah Lecturer in one of the kindergartens in the Tanjung Morawa area. This activity is expected to provide knowledge and



understanding to parents/guardians and educators of the importance of parental supervision of their children in playing/using gadgets.

Keywords: Gadgets, early childhood, internet

PENDAHULUAN

Tanjung Morawa merupakan sebuah kecamatan di Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara Indonesia. Dekat dengan kota Medan menjadikan Tanjung Morawa sebagai salah satu sentra industri pengusaha Kota Medan. Tanjung Morawa merupakan salah satu kecamatan di Deli Serdang yang banyak terdapat industri/ Pabrik. Penduduk yang berdiam di Tanjung morawa berdasarkan suku sangat heterogen, Karo, Jawa, Batak, Mandailing, Melayu, Tionghoa, dan juga Banten. Sebagai kota kecamatan, Tanjung Morawa. sangat luas sekitar 13.175 Ha atau 131,75 kilo meter persegi.

Di dalamnya terdapat satu kelurahan dan 25 desa. Dulu, ratusan tahun lalu, Tanjung Morawa hanyalah sebuah perkampungan kecil di tepi Sungai Belumai. Kampung kecil di daratan yang menjorok ke sungai Belumai itu bernama Kampung Pematang Panjang. Posisi pertapakan kampung yang menjorok ke sungai menjadikan Pematang Panjang mirip berada sebuah tanjung. Pada masa itu, sungai masih lebar dan menjadi jalur transportasi utama penghubung warga yang tinggal di pegunungan dengan warga yang tinggal di daerah pesisir. Sungai Belumai merupakan jalur lalu lintas perdagangan masyarakat Telun Kenas ke pelabuhan Rantau Panjang yang berada di daerah pesisir muara sungai. Biasanya warga atau para pedagang yang melintasi Sungai Belumai dari Tekunkenas ke Rantau Panjang atau sebaliknya, akan singgah di Pematang Panjang.

Dunia pendidikan di Tanjung Morawa sudah maju karena terdapat Perguruan Tinggi seperti salah satunya STAIS As-sunnah dan lain sebagainya. Begitupun halnya dengan Taman kanak-kanak, dimana kawasan dunia pendidikan ini banyak dijumpai di daerah pemukiman warga yang dekat dengan daerah industri. Salah satunya adalah TK. IT Riyadhus Shalihin.

Sekolah TK. IT Riyadhus Shalihin beralamat di Jalan Tengku Bergalit Bandar Labuhan Bawah Tanjung Morawa. Kode Pos 20362. Sekolah ini merupakan Tahap awal dalam pendidikan anak usia dini. Kepala sekolah TK. IT Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan adalah Khairun Nisa Pulungan, S. Pd., M.Pd. Sekolah TK. IT Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan merupakan sekolah yang baru berdiri di tahun 2019 sehingga untuk menunjang pengetahuan guru, murid serta orang tua murid, perlu diadakan sosialisai, penyuluhan, pengabdian dan/atau pelatihan bagi guru, murid ataupun orang tua murid tentang perkembangan hal-hal yang baru mengenai isu yang sedang berkembang saat ini.

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada TK. IT Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan pada masa Covid-19 sekarang ini dilakukan dengan memperhatikan dan mengikuti protokol kesehatan. Materi yang akan disampaikan pada pelaksanaan PkM TK. IT Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan ini berkaitan dengan adanya pandemi



Covid-19 saat ini. Hal ini dirasakan perlu karena semua golongan masyarakat harus menjaga kesehatan dan kebersihan untuk mengurangi dan menanggulangi penyebaran virus Covid-19. Pelaksanaan kegiatan diharapkan mampu memberikan banyak manfaat yang dapat diberikan kepada TK. IT Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan.

Permasalahan Mitra

Seperti yang telah diuraikan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah penggunaan gadget terhadap anak usia dini dalam mengakses internet dengan pola konsumsi yang cukup sering dan mengarah pada terjadinya kecanduan media, serta kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget. Konsumsi media dengan jumlah yang cukup banyak dapat menyebabkan addiction (kecanduan).

Kecanduan penggunaan gadget terhadap anak usia dini salah satunya disebabkan oleh konten media internet yang tidak semua bersifat mendidik dan aman untuk anak. Orang tua perlu diberikan pemahaman mengenai pentingnya menerapkan digital parenting sebagai bagian dari keterampilan literasi media, sehingga mereka dapat melakukan pendampingan dan pengawasan serta pembatasan pada konsumsi anak terhadap penggunaan internet dengan konten yang sangat beragam yang tidak semua aman dan mendidik.

METODE PELAKSANAAN

Untuk memecahkan masalah mengenai kurangnya pemahaman para orang tua tentang pentingnya digital parenting dalam pengaturan dan pengawasan anak mengkonsumsi media, khususnya internet, maka perlu diadakan suatu penyuluhan. Sebagai masyarakat akademisi yang memiliki kewajiban untuk menyumbangkan kemampuannya dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat.

Dalam hal ini, metode yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan ini adalah: Tim menyampaikan materi yang telah disiapkan dengan metode ceramah kepada peserta penyuluhan, dengan memberikan penjelasan materi dalam bentuk slide show serta tayangan - tayangan yang berhubungan, peserta mendengarkan serta menyimak materi yang diberikan dan dapat mengajukan pertanyaan jika ada yang belum jelas.

Setelah tim memberikan ceramah, untuk memperdalam materi yang telah disampaikan kemudian dilanjutkan dengan memberikan Kuisisioner kepada orang tua murid. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan orang tua murid terhadap pengetahuan penggunaan sosial media terhadap anak usia dini. Serta mengetahui siklus penggunaan gadget bagi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kepada orang tua/wali murid di TK. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan Tjnung Morawa. Dengan menggunakan metode kemitraan dan sistem pendekatan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dari tahap awal survei ke lokasi mitra dengan mengamati dan mewawancarai beberapa



orang guru di TK.IT. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi penting terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TK. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan Tanjung morawa.

Dalam pertemuan yang telah disepakati antara pihak pengabdian dan pemilik yayasan TK. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan terkait jadwal pelaksanaan serta teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dengan dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat terhadap orang tua/wali murid di TK. IT. Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang Pengaruh dan dampak penggunaan internet pada anak usia dini.

Adapun gambaran ipteks yang diharapkan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah terciptanya kepedulian orang tua untuk mengawasi anak-anaknya dalam mengakses internet pada *Gadget* yang dimainkannya, serta memberikan kegiatan yang positif untuk anaknya agar tidak terjadi kecanduan dalam bermain *Gadget*.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan berupa penyuluhan tentang pengaruh dan dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini di TK IT.

Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan Tanjung Morawa dimasa pandemi Covid-19. Penyuluhan diawali dengan pemaparan materi yaitu memaparkan dampak yang terjadi kepada anak usia dini apabila kecanduan bermain gadget, serta mengarahkan kepada orang tua agar lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain gadget agar tidak mengalami kecanduan bermain gadget. Dari hasil diskusi dengan para orang tua murid dan guru-guru TK. IT. Riyadhus Shalihin, mereka sangat bersemangat dan berharap ada penyuluhan-penyuluhan selanjutnya.

Kegiatan ini diharapkan tidak hanya dalam bentuk pengabdian saja, tetapi bisa dibentuk sebuah kerjasama untuk dapat memberikan informasi terupdate lainnya kepada masyarakat.

REFERENSI

- Pebriana, P, H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi Volume 1 Nomor 1. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Munisa, (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan. Vol. 13 No. 1. Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
- Sinta, (2018). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK. Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Universitas TanjungPura



Mayenti, F dan Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru. Jurnal Photon. Volume 9 No. 1. STIKes Al-Insyirah Pekanbaru.

Oktiani, H, dkk (2019). Pelatihan Digital Parenting melalui Pemanfaatan Aplikasi Parenting Tools sebagai Upaya Pencegana Media Addiction (Kecanduan Media). Universitas Lampung.