

Edukasi Penggunaan Gawai pada Balita Melalui Pendampingan Orang Tua di Desa Dadirejo Pati

Nuril Ariyanti^{1✉}, Nova Meliyana Maeza², Alfiyani Nur Hidayanti³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus

✉ *Penulis Korespondensi:*

E-mail: 202060107@std.umk.ac.id (Nuril Ariyanti) ✉

Article History:

Received: 22 Juli 2024

Revised: 23 Juli 2024

Accepted: 25 Juli 2024

Abstract: *Gawai merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang digunakan merata di semua kalangan usia. Bahkan ada balita yang sudah diberi gadget oleh orang tua mereka dengan alasan agar balita tidak mengganggu pekerjaan rumah. Namun, sebenarnya hal tersebut akan memiliki dampak buruk bagi balita, mulai dari mata rusak, antisosial, jarang berbicara, perkembangan otak kurang dan sebagainya. Oleh karena itu, diadakan edukasi dan pendampingan kepada para orang tua dengan media berupa flyer sebagai penyalur informasi, dengan tujuan untuk lebih memperhatikan anak-anak mereka dengan harapan agar kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan balita tetap terjaga dengan baik dan tidak terkena dampak buruk dari gadget. Metode yang dilakukan adalah dengan melakukan sosialisasi dan diskusi bersama para orang tua di PAUD Al-Hidayah Desa Dadirejo mengenai bagaimana cara yang baik untuk mengatasi penggunaan gawai pada balita mereka. Hasil yang didapat selama sosialisasi yaitu bahwa pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak masih kurang bijak. Setelah sosialisasi diharapkan para orang tua mampu memantau penggunaan gadget pada anak dan memberikan permainan atau kegiatan yang lebih menyenangkan ke anak sehingga anak tidak hanya tertarik pada gadget saja.*

Keywords:

Gawai; Balita; Orang Tua

Pendahuluan

Gawai atau yang lebih sering dikenal dengan nama *gadget* yaitu suatu teknologi yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk membantu kebutuhan manusia. Gawai merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang digunakan merata di semua kalangan usia (Fajariyah & Suryawan, 2018). Menurut data Badan Pusat Statistik, pengguna *handphone* pada tahun 2022 adalah sebanyak 67,88% yang penggunaannya adalah anak berusia 5 tahun ke atas. Gawai sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan, termasuk anak usia dini. Kemudian penggunaan gawai pada anak usia dini akhirnya menimbulkan keprihatinan bagi orang tua, tenaga pendidik, dan para profesional kesehatan (Prabowo et al., 2023). Sesuai dengan hasil analisis situasi di wilayah tertentu, termasuk di desa Dadirejo sendiri dimana penggunaan gawai pada anak usia dini sudah sangat umum dan belum diimbangi oleh pemahaman yang memadai mengenai penggunaan yang bijak dan sehat (Prabowo et al., 2023). Gawai sendiri memiliki dampak yang positif dan juga negatif. Terutama jika penggunaannya masih berusia di

bawah umur apalagi anak-anak hingga balita. Maka dari itu, untuk meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gawai, sehingga dilakukan edukasi ke orang tua mengenai penggunaan gawai pada anak-anaknya. Dimana pada era 2020-an anak-anak usia dini sudah masuk dalam generasi Alpha. Karakteristik dari generasi alpha adalah memiliki sikap ketergantungan terhadap teknologi, kurang waktu dalam bersosialisasi, kreativitas yang kurang, dan bersikap individualis (Dini, 2020).

Selain itu, anak usia dini adalah periode keemasan yang hanya sekali seumur hidup yang berpengaruh pada perkembangan dan pertumbuhan individu (Rondli et al., 2024). Pada masa ini, terjadi beberapa hal positif yang dikuasai oleh anak secara fisiologis maupun psikologis. Capaian positif ini bersifat gradual, menyeluruh, simultan dan progressif pada perkembangan kognitif yang 50% perkembangannya terjadi semenjak konsepsi hingga anak berusia 4 tahun dan 30% selanjutnya terjadi di usia 5-8 tahun perubahan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan, cara berpikir, kemampuannya menyelesaikan masalah, bahasa, komunikasi, perubahan kematangan emosi dan keterampilan sosial (Dini, 2020). Sehingga dalam hal ini, perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini harus didampingi oleh orang tua dengan baik, termasuk dalam penggunaan gawai.

Metode

Kegiatan edukasi ini dilakukan oleh tim KKN 101 UMK 2023 di Paud Al- Hidayah Desa Dadirejo pada tanggal 30 Agustus 2023. Subjek utama dalam edukasi ini adalah anak usia dini yang berada di Paud Al-Hidayah serta para wali muridnya. Kegiatan ini diikuti oleh 8 anak, 8 wali murid, dan 2 tenaga pendidik. Waktu yang dibutuhkan yaitu 40-50 menit berisi sosialisasi dengan tema “Edukasi Penggunaan Gawai Pada Balita” melalui media flyer untuk memudahkan penyampaian informasi. Dalam hal ini yang dibahas dalam sosialisasi adalah dampak negatif penggunaan gawai pada balita dan juga solusi yang dapat dilakukan untuk menghindari dampak negatif tersebut.

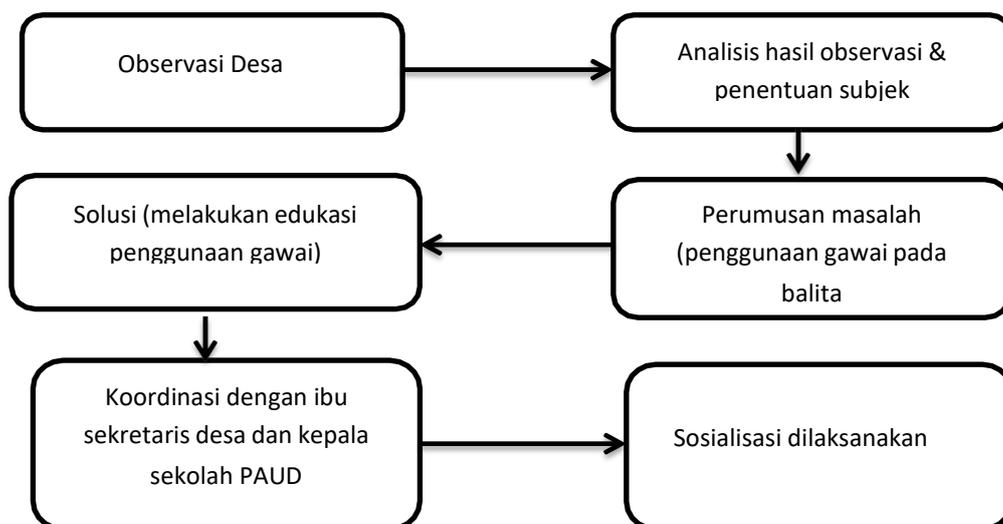


Diagram 1 Alur Tahap Pelaksanaan



Gambar 1. Flyer sosialisasi edukasi penggunaan gawai

Hasil

Edukasi penggunaan gawai pada balita dengan melalui pendampingan orang tua ditujukan untuk para orang tua dengan anak balitanya atau anak usia dini yang sudah menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna untuk para orang tua agar dapat mendampingi dan mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan gawai. Sehingga dampak negatif dari gawai dapat dihindari atau diminimalisir. Hal ini dikarenakan penggunaan gawai dapat mempengaruhi perkembangan anak, dimana proses perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pemberian gawai pada anak termasuk salah satu faktor eksternal yang didukung dengan sosial ekonomi dan pola pengasuhan orang tua. Gawai berpengaruh secara langsung terhadap perkembangan bicara-bahasa dan sosialisasi-kemandirian anak (Fajariyah & Suryawan, 2018).

Kegiatan edukasi dilakukan dalam bentuk sosialisasi kepada para wali murid disertai anak usia dini yang hadir. Acara sosialisasi dimulai dengan perkenalan tim KKN kemudian dijelaskan tujuan diadakannya sosialisasi. Sebelum sosialisasi dilakukan, pengisian daftar hadir diisi terlebih oleh peserta dan wali murid yang hadir.



Gambar 2. Pengisian daftar hadir

Kemudian setelah itu, sesi sosialisasi dilakukan dengan judul “Edukasi Penggunaan Gawai pada Balita”. Sesi ini dilakukan dengan penyampaian materi yang oleh 2 orang dari tim KKN yang membahas mengenai dampak negatif penggunaan gawai pada balita. Setelah sesi sosialisasi kemudian dilanjutkan oleh sesi tanya jawab.



Gambar 3. Penyampaian Materi

Ada beberapa pertanyaan yang diajukan oleh para wali murid, diantaranya yaitu ciri-ciri anak ketergantungan gawai dan bagaimana solusi agar anak tidak menggunakan gawai berlebihan. Dalam hal ini, peran orang tua antara ayah ibu dan keluarga dapat membantu memberikan pendidikan pada anak sesuai dengan kemampuan yang anak miliki. Memperkenalkan anak dengan lingkungan dan kegiatan lain untuk menghindarkan anak agar tidak kecanduan gawai sehingga anak dapat belajar serta bermain sesuai dengan perkembangan dan masa-masa usia anak. Orang tua turut mendampingi dan membantu memberikan contoh perilaku seusianya. Setelah sesitanya jawab selesai maka dilanjutkan acara foto bersama kemudian acara ditutup.



Gambar 4. Foto Bersama setelah sosialisasi

Diskusi

Penggunaan gawai di era sekarang ini sudah merata di semua kalangan dan sudah dianggap lumrah. Gawai adalah alat yang berfungsi untuk melakukan komunikasi jarak jauh. Selain itu, masih ada banyak lagi fungsi gawai disertai berbagai banyak dan jenis fitur yang disediakan. Penggunaan gawai pada anak-anak atau balita jika tidak diimbangi oleh kegiatan lain dan juga pengawasan dari orang tua, maka akan berakibat ke hal yang merugikan bagi anak-anak. Hal ini disebabkan karena penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai gangguan perkembangan, di antaranya gangguan bicara-bahasa, gangguan emosi, dan gangguankognitif (Fajariyah & Suryawan, 2018). Pada anak usia dini, perkembangan sosial emosional sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya. Tanpa kemampuan mengelola emosi dan kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik, anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan ini juga akan membantu anak untuk menemukan jati diri dan peran anak dalam kehidupan nyata (Radliya et al., 2017). Interaksi yang baik antara ibu dan anak sangat penting karena dapat memberikan banyak perasaan, pengalaman, dan pembelajaran secara sosial dan emosional sehingga memungkinkan anak untuk memiliki tingkat perkembangan sosial-emosional yang tinggi (Rahmawati & Latifah, 2020). Intensitas penggunaan gawai memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan sosialisasi- kemandirian, bicara dan bahasa, gerak halus, dan terakhir adalah gerak kasar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan tugas perkembangan pada setiap tahapan usia anak yang tidak tuntas, dimana seharusnya di masa anak belajar bicara dan bersosialisasi akan tetapi anak dengan penggunaan gawai berlebihan akan cenderung lebih penutup dan hanya tertarik dengan gawai saja (Santoso & Amaliyah, 2022). Dampak lainnya yang disebabkan yaitu karena anak memilih sekedar duduk dan berbaring untuk menghabiskan waktunya bermain gawai. Secara langsung, hal tersebut akan mengganggu perkembangan gerak kasar anak. Terlebih apabila terjadi pada masa ketika anak mulai berlatih untuk berjalan. Selain gerak kasar, penggunaan gawai juga dapat menghambat perkembangan gerak halus anak (Listiyoningsih et al., 2024). Hal itu disebabkan karena gambar yang ditampilkan gawai dengan ukuranyang sama dapat mengganggu perkembangan kognitif anak, sehingga anak tidak mampu membedakan ukuran benda pada bentuk yang sesungguhnya. Penggunaan gawai juga mempengaruhi kemampuan berbahasa anak, insiden keterlambatan perkembangan bahasa pada balita di Indonesia cukup tinggi.

Jumlah balita (0-4 tahun) di Indonesia tahun 2014 sebesar 9,54% dari seluruh populasi. Saat menggunakan gawai, anak menjadi kurang interaktif dan komunikatif. Hal ini menyebabkan anak mengalami keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa. Penelitian menunjukkan bahwa sejak menggunakan gawai, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbahasa. Anak dengan tingkat ketergantungan gawai, memiliki sedikit kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain (Fernandez & Lestari, 2020). Dalam penggunaan jangka panjang, gawai tidak hanya membuat anak kecanduan melainkan juga dapat berpengaruh terhadap kesehatan khususnya mata, dan dapat menyebabkan obesitas karena kurangnya aktivitas fisik akibat

terlalu sering memainkan gawai. Penggunaan gawai berlebih juga dikaitkan dengan permasalahan kesehatan mental (Lestari & Millenia, 2020).

Anak balita adalah masa dimana pertumbuhan dan perkembangan mengalami peningkatan yang pesat, sering kali juga disebut golden age karena masa ini sangat penting untuk memperhatikan tumbuh kembang anak, sehingga bisa mencegah dan meminimalisir terjadinya kelainan (Kecamatan & Pada, 2022). Kemudian Srinahyanti, dkk (2018) menemukan bahwa 42,1% anak prasekolah terpapar gadget yang relatif tinggi. Penggunaan gawai pada anak prasekolah adalah menonton video atau bermain game. Penelitian menemukan bahwa gawai memberi kontribusi positif dan negatif pada anak. Efek negatif penggunaan gawai terutama bila tanpa pengelolaan yang tepat, diantaranya obesitas, keterlambatan wicara, kecanduan, buruknya konsentrasi anak dan paparan radiasi. Radiasi dalam gawai yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gawai dan juga dapat menurunkan daya aktif anak (Amelia et al., 2023). Jikapun anak terpaksa menggunakan gawai maka penggunaan gawai dalam meningkatkan pengetahuan pada anak harus dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dengan menanamkan pendidikan dasar pada anak akhlak dan karakter yang baik dari orang tua, sehingga anak dapat mengikuti aturan yang diterapkan oleh keluarga tidak membiarkan anak dalam dunia gawainya yang akan menjadi jurang pemisah komunikasi dalam keluarga (No et al., 2020). Gadget memungkinkan penggunaanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggenggam dan memainkan gadget mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi sekitarnya (Saniyyah et al., 2021). Maka dari itu, bagi orang tua penting untuk melakukan pengawasan dan pemantauan terhadap penggunaan gawai pada anaknya. Orang tua diharapkan tidak hanya mendampingi, tetapi juga mengajak anak untuk berinteraksi serta memilihkan aplikasi yang edukatif. Dengan demikian, dampak negatif dari penggunaan gawai dapat diminimalisir dan dampak positif yang dapat mendukung proses perkembangan dapat diperoleh, di antaranya dapat menunjang pengetahuan anak dan dapat mengembangkan kreativitas anak. Selain mempengaruhi perkembangan anak, sikap anak juga akan terpengaruhi menjadi agresif jika menggunakan gawai tanpa pendampingan orang tua. Hal ini disebabkan oleh tontonan di gawai yang menampilkan konten kekerasan sehingga anak akan meniru apa yang dilihatnya. Kebiasaan menggunakan gawai juga akan membuat anak berfikir dangkal dan malas mencari solusi dari permasalahannya. Disebabkan karena gawai sudah menyediakan fitur untuk mencari solusi dan jawaban atas setiap pertanyaan, maka anak akan menjadi ketergantungan dengan gawai dan enggan untuk mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengajak anaknyakeluar dari penggunaan gawai adalah, sebagai orang tua dapat selalu menjadi pendengar yang baik dan aktif untuk anak agar anak dapat mengekspresikan perasaandan emosinya secara mendalam tanpa di tutupi dan mencari pelarian (Fajrie et al., 2024). Kemudian, sebagai orang tua juga dapat memberikan contoh yang baik ke anak dengan cara tidak menggunakan gadget terlalu sering sehingga ketika anak melihat situasi tersebut anak akan mencontoh hal yang baik pula. Dapat juga mengubah situasi lingkungan, membagi jadwal kapan waktu main anak dan kapan

waktu anak harus belajar, makan, dan juga sekolah dan lain-lain. Mengajak anak bermain di luar ketika anak merasa bosan juga dapat dilakukan, karena biasanya anak ingin melakukan hal yang tidak biasa, hal yang bisa membuat perhatiannya tertuju pada hal yang menarik. Di sini orang tua juga dituntut untuk membuat anak tertarik pada hal tersebut. Orang tua bisa mengajak teman-teman seusianya untuk bermain di luar, diantaranya bermain bola, bermain permainan tradisional (No et al., 2020). Kegiatan fisik di luar ruangan dapat dilakukan oleh orang tua dengan mengajak anak bermain bersama seperti *dance* ataupun bernyanyi bersama, sehingga motorik anak akan bekerja dan melupakan *gadget*nya.

Kesimpulan

Edukasi penggunaan gawai dilakukan di PAUD Al-Hidayah desa Dadirejo dengan sasaran para murid yang ada di PAUD beserta wali muridnya. Edukasi dilakukan melalui kegiatan sosialisasi dengan tema edukasi penggunaan gawai pada balita dengan tujuan memberikan informasi kepada para orang tua mengenai dampak negatif yang ditimbulkan gawai kepada para penggunanya terutama anak-anak. Sehingga diharapkan orang tua mampu mengawasi ruang gerak anak dalam menggunakan gawai dan meminimalisir dampak negatif yang akan ditimbulkan. Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat diketahui bahwa kegiatan edukasi ini berjalan dengan lancar dan dapat memberikan informasi baru kepada orang tua sesuai dengan tujuan awal. Diketahui bahwa dampak negatif penggunaan gawai cukup banyak, maka peran orang tua dalam mengasuh anak harus lebih bijak dan dapat memberikan contoh yang baik bagi anak.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat mulai dari teman-teman tim KKN UMK, Dosen pendamping lapangan, juga dukungan dari perangkat desa Dadirejo yang sudah memberikan izin kepada kami untuk melakukan kegiatan edukasi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada ibu pengelola dan ibu kepala sekolah PAUD Al-Hidayah desa Dadirejo serta para wali murid yang sudah hadir dalam kegiatan edukasi sehingga kegiatan ini dapat dilakukandengan lancar.

Daftar Pustaka

- Amelia, R., Salbiah, S., & Pangestu, R. A. (2023). *Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi*. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6579>
- Dini, A. U. (2020). *EDUKASI PENDAMPINGAN ORANGTUA MENGENAI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI Ellya Rakhmawati 1 , TriSuyati 2 ,. 179–189.*
- Fajariyah, S. N., & Suryawan, A. (2018). *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak*. 20(2), 101–105.

- Fajrie, N., Kartika, D. D., Utaminingsih, S., & Santoso, D. A. (2024). Natural Material-Based Art Learning Model Increases Aesthetic Experiences in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/doi.org/10.23887/paud.v12i1.74612>
- Fernandez, R., & Lestari, H. (2020). Hubungan Penggunaan Gawai dengan Keterlambatan Bahasa pada Anak. *Sari Pediatri*, 21(4), 231. <https://doi.org/10.14238/sp21.4.2019.231-5>
- Kecamatan, M., & Pada, C. (2022). EFEK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA PADA ANAK USIA 1 – 5 TAHUN DI POSYANDU. 28(2), 80–88.
- Lestari, P. W., & Millenia, S. J. (2020). Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(2), 264–272.
- Listiyoningsih, D. W., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2024). Development of Instructional Media Jelas for Elementary School Students in Understanding Asean. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 90–95. <https://doi.org/doi.org/10.53797/ujssh.v3i1.13.2024>
- No, J. S., Tawang, K., Tasikmalaya, K., & Barat, J. (2020). SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi PARENT ACCOMPANIMENT TO THEIR CHILDREN WHO USED GADGET. 15(1), 33–40.
- Prabowo, W. A., Arifa, A. B., Setiya, Y., & Nur, R. (2023). Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i2.1059>
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Rondli, W. S., Darmuki, A., & others. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN POPUP BOOK PADA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7092–7100. <https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v9i2.15005>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Santoso, D. A., & Amaliyah, F. (2022). Keterampilan Proses Mahasiswa PGSD dalam Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Course Review Horay secara Daring. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 1(1), 204–209.