

Penyuluhan Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Tumbuh Kembang Anak di Era Digital bagi Orang Tua Desa Pongkar

Zakwan Hilmy^{1*}, Trisno Susilo¹, Dina Fara Waidah², Fajar Tyas Adi¹, dan Widi Suyudi Ashari¹

¹ Program Studi Teknik Perkapalan, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun Karimun, Indonesia

² Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun Karimun, Indonesia

*Zakwanhilmy013@gmail.com

Abstrak: *Gadget* adalah suatu peranti elektronik yang memiliki fungsi praktis dalam mempermudah pekerjaan manusia. Berkembangnya teknologi membuat *gadget* semakin berkembang pesat menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat dan berbagai usia. Penggunaan yang berlebihan dari *gadget* tentunya memberikan dampak negatif khususnya terhadap tumbuh kembang anak. Di era digital ini *gadget* sudah sulit dipisahkan dari keseharian anak padahal anak-anak memiliki fase pertumbuhan dan perkembangan yang kritis terhadap lingkungan disekitarnya. Oleh sebab itu diadakan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan menambah wawasan dan rasa antisipatif orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak khususnya anak usia dini. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan dengan metode penyuluhan dan sosialisasi kepada para orang tua di Desa Pongkar. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2022 di Aula Posyandu Desa Pongkar Kecamatan Tebing dengan jumlah peserta yang hadir berjumlah 19 orang. Adapun dampak *gadget* berpengaruh pada perkembangan kognitif, motorik, fisik, emosi, sosial, bahasa, dan seksual anak dimasa pertumbuhannya. Hasil dari kegiatan ini adalah pemahaman peserta terkait materi sebesar 94,7% dimana hasil ini didapat dari penyebaran kuesioner *feedback* kegiatan. Diharapkan dari kegiatan ini orang tua semakin melek teknologi guna mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak.

Kata Kunci: Dampak; Era Digital; *Gadget*; Perkembangan Anak; Sosialisasi

Abstract: *A gadget is an electronic device with a practical function in facilitating human work. Technology development has caused gadgets to grow rapidly, reaching almost all levels of society and all ages. Overuse of gadgets certainly has a negative impact, particularly on the growth and development of children. In this digital era, gadgets are difficult to separate from children's daily lives, even though children have a critical growth and development phase in the surrounding environment. Therefore, a community service activity was carried out to add insight and anticipatory feelings for parents regarding the impact of excessive use of gadgets by children, especially in early childhood. This Community Service (PkM) activity was carried out using counselling and outreach methods to parents in Pongkar. This activity was carried out on July 19 2022, at the Posyandu Hall in Pongkar Village, Tebing District, with 19 participants attending. The impact of gadgets affects the cognitive, motor, physical, emotional, social, language, and sexual development of children during their growth. According to the feedback questionnaires distributed during the activity, 94.7% of the participants understood the material. It is hoped that from this activity, parents will become more technology literate to control the use of gadgets by children.*

Keywords: *Impact; Digital Era; Gadget; Children Growth; Counselling*

Received: 15 Desember 2022 **Accepted:** 12 Februari 2023 **Published:** 19 Februari 2023
DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.7356>

How to cite: Hilmy, Z., Susilo, T., Waidah, D. F., Adi, F. T., & Ashari, W. S. (2023). Penyuluhan dampak penggunaan *gadget* terhadap tumbuh kembang anak di era digital bagi orang tua desa pongkar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 241-249.

PENDAHULUAN

Gadget menurut KBBI memiliki arti peranti elektronik dengan fungsi praktis (KBBI, 2008) dimana elektronik tersebut memiliki fitur dan fungsi khusus lama mempermudah pekerjaan manusia sehari-hari. Di era globalisasi saat ini keberadaan *gadget* sudah menjadi hal yang dapat kita temui di sekitar kita kapan pun dan dimana pun. Salah satu *gadget* yang paling umum berada di genggamannya kita adalah ponsel (*smartphone*) yang memiliki fungsi utama sebagai media informasi dan komunikasi.

Berkembangnya zaman membawa perkembangan dan evolusi dari *gadget* semakin mempermudah pekerjaan manusia. Perkembangan yang meluas karena mampu mempermudah manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat *gadget* telah mampu membantu banyak tugas manusia (Fitriana *et al.*, 2020). Meski demikian setiap adanya perubahan pasti memiliki dampak. Baik itu dampak positif maupun negatif.

Di tahun 2022 ini penggunaan *gadget* sudah berkembang ke seluruh lapisan masyarakat dan juga usia. Tidak hanya oleh orang dewasa, *gadget* juga telah menjadi alat yang tidak lepas dari kegiatan anak-anak. Memahami tahap tumbuh-kembang anak merupakan hal yang wajib dilakukan oleh seluruh orang tua. Seiring dengan proses pertumbuhannya, akan ada tantangan baik secara fisik maupun emosional (Hartati, 2019). Tinjauan lapangan yang dilakukan tanggal 25 Juni 2022 menunjukkan banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak yang sedang dalam masa pertumbuhan tanpa

menyadari ada dampak negatif yang menunggu di kemudian hari.

Menyadari dari permasalahan di atas, Teknik Perkapalan Universitas Karimun berinisiatif membuat suatu kegiatan PkM berupa transfer ilmu mengenai teknologi melalui sosialisasi dan penyuluhan kepada orang tua dan masyarakat Desa Pongkar. Kegiatan PkM ini merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh dosen (Budiman *et al.*, 2021). Kegiatan PkM sosialisasi ini merupakan bentuk kepedulian Dosen Teknik Perkapalan sebagai akademisi serta mahasiswa untuk mentransfer pengetahuan kami tentang perangkat elektronik kepada para orang tua. Tujuan setelah diadakannya kegiatan PkM ini orang tua menjadi lebih paham mengenai fase pertumbuhan dan perkembangan anak dan dampak penggunaan *gadget* di usia yang terlalu dini.

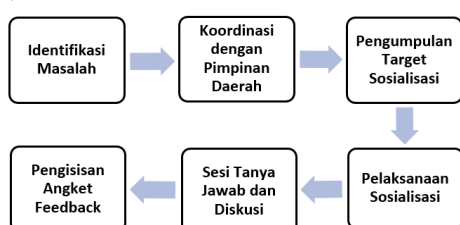
METODE

Pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan selama satu hari yaitu pada tanggal 19 Juli 2022 di Aula Posyandu Desa Pongkar Kecamatan Tebing. Kegiatan dibuka oleh Dosen dan Kepala Desa Pongkar seperti yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Pembukaan Kegiatan oleh Dosen dan Kepala Desa

Peserta dari kegiatan ini adalah orang tua dari Desa Pongkar yang berjumlah 19 orang. Kegiatan ini dilakukan dengan media penyuluhan dan Tanya jawab kepada orang tua. Sistem sosialisasi akan dipandu oleh satu orang pemateri dengan memaparkan media presentasi *powerpoint* yang berisikan tema relevan terhadap tujuan sosialisasi. Adapun alur dan proses kegiatan seperti yang ditampilkan pada *flowchart* pada Gambar 2.



Gambar 2 Alur Proses Kegiatan PkM

Metode dan Alur Kegiatan

Proses kegiatan ini akan dilakukan dengan sistem sosialisasi dimana materi akan dipaparkan oleh dosen sebagai narasumber seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Tema Kegiatan Sosialisasi

Setelah dilakukan presentasi oleh narasumber seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Pemaparan Materi oleh Dosen

Selanjutnya sesi beralih ke tanya jawab dan diskusi oleh peserta kegiatan dan narasumber. Proses ini untuk melihat

sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta menjadi sesi diskusi untuk memecahkan pertanyaan dari peserta. Sesi tanya jawab ini juga digunakan untuk menyamakan persepsi orang tua terhadap dimana letak kesalahan dalam penggunaan *gadget* hingga menimbulkan efek negatif pada pertumbuhan anak.

Sesi terakhir adalah pengisian *Google Form* oleh peserta kegiatan. Pengisian form ini dilakukan sebagai bentuk monitoring terhadap ketercapaian tujuan kegiatan berupa pemahaman orang tua terhadap dampak *gadget* pada perkembangan anak. Selain itu *form* ini juga berisikan *feedback* terkait pelaksanaan kegiatan sebagai bahan evaluasi kegiatan selanjutnya.

Target dari kegiatan ini adalah para orang tua yang berdomisili di Desa Pongkar khususnya di daerah Teluk Lekup. Jumlah target yang direncanakan adalah berjumlah 20 orang dengan realitas kedatangan berjumlah 19 orang. Artinya ketercapaian target dalam pelaksanaan kegiatan ini mencapai 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi Materi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, adapun isi materi terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap tumbuh kembang anak adalah sebagai berikut:

Pengenalan Golden Age

Tumbuh kembang anak tidak hanya secara fisik dari fase bayi (*childhood*), remaja (*maturity*), dan dewasa (*adulthood*) (Khusni, 2018). Tumbuh kembang secara fisik diikuti juga dengan perkembangan emosional yang mengikuti lingkungan yang diberikan. Perkembangan emosional anak diikuti pula dengan perkembangan kemampuan otak. Pada beberapa fase, terdapat sebuah fase yang disebut *Golden Age*. Fase ini terjadi pada sekitar usia 0-5 tahun atau yang disebut periode emas. Pada periode ini anak mampu untuk berkembang dengan baik pada kemampuan emosionalnya maupun kemampuan berpikirnya. Fase ini dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Fase Golden Age

Golden age atau dalam bahasa Indonesia adalah periode emas merupakan suatu fase dimana perkembangan anak berjalan dengan sangat menakjubkan (Oktaviana & Wuryandani, 2019). Fase ini berlangsung ketika anak berusia 0-5 tahun. Pada masa ini anak memiliki kemampuan meniru yang sangat, oleh sebab itu orang tua harus lebih cermat dalam mengontrol tontonan dan penggunaan *gadget* agar tidak menimbulkan dampak negatif. Pada materi ini orang tua menjadi tahu bahwa terdapat resiko besar pengenalan *gadget* kepada anak di masa *golden age*.

Perilaku generasi digital

Orang tua harus tahu bahwa salah satu tipikal dari generasi anaknya yang dalam hal ini merupakan generasi digital sangat

sulit menjalani hari tanpa menyentuh *gadget*. Lingkungan adalah faktor eksternal yang mempengaruhi pengalaman dan pendidikan anak, oleh sebab itu orang tua memiliki tanggung jawab moral untuk menyiapkan lingkungan yang memenuhi kebutuhan psikis dan edukatif untuk anak (Anwar, 2018).

Perkembangan kognitif

Orang tua harus tahu mengenai perkembangan otak anak, menurut mary dalam (Uce, 2015) menyebutkan bahwa tingkat perkembangan kognitif pada usia 1-3 tahun sebanyak 50%, 4-8 tahun sebanyak 30% dan 20% yang lain dicapai pada usia 9-17 tahun. Artinya pengenalan *gadget* yang tepat berkisar di usia 6-8 tahun karena pada masa itu kognitif anak telah berkembang hingga 80% untuk mengerti fungsi dan kegunaan serta batasan dari *gadget* tersebut.

Macam-macam perkembangan dan dampak *gadget* terhadapnya

Terdapat 7 aspek pada tumbuh kembang anak yang memiliki resiko terhambat atau berkembang ke arah yang tidak diinginkan. Tujuh aspek ini disajikan pada Gambar 6.

DAMPAK TEKNOLOGI (GADGET) TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK



Gambar 6 Dampak Teknologi pada Tumbuh Kembang Anak

Gambar 6 menunjukkan bahwa terdapat tujuh aspek tumbuh kembang anak yang dipengaruhi oleh teknologi. Secara spesifik dijelaskan sebagai berikut.

Kognitif

Kemampuan berpikir anak berkembang sangat pesat dari usia 0-5 tahun seharusnya bebas dari stress.

Perkembangan kognitif adalah bagaimana pikiran anak berkembang dan berkembang sehingga anak dapat berpikir (Filtri & Sembiring, 2018). Di era teknologi saat ini *gadget* selalu menjadi wahana bermain anak menyebabkan terhambatnya perkembangan kognitifnya. Hal ini dapat

terjadi jika tontonan dan permainan yang dilakukan anak tidak memberikan stimulus dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Terdapat kasus dimana anak malah stress disebabkan permainan dan tontonan yang mereka konsumsi melalui *gadget*. Kondisi ini mampu membuat penurunan pada konsentrasi, fokus, serta prestasi anak (Harsela & Qalbi, 2020)

Selain itu menurut Hurlock dalam (Khaironi, 2017) moral anak usia dini terbentuk bergantung bagaimana kecerdasannya terhadap kemampuan menangkap dan mengerti berkembang. Artinya dengan perkembangan kognitif yang baik maka perkembangan emosi dan juga sosial (moral) akan berkembang ke arah yang baik juga.

Motorik

Perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif dan juga fisik. Semakin baik kognitif anak untuk berpikir serta didukung perkembangan fisik yang baik juga, anak memiliki respon yang cepat dalam melakukan sesuatu. Menurut (Amelia, 2018) anak batita memiliki waktu olahraga selama 90 menit sehari. Sedangkan untuk usia 4-5 tahun adalah 2 jam perhari dengan kegiatan yang aktif seperti petak umpet, kejar-kejaran, atau permainan yang dimainkan bersama temannya di taman. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akan mengurangi keinginan anak untuk bergerak sehingga menyebabkan terhambatnya perkembangan motorik anak.

Fisik

Perkembangan anak membutuhkan stimulus gerakan untuk membentuk fisik yang baik. Penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak hanya membuat anak malas bergerak tetapi juga resiko radiasi dari *gadget* itu sendiri ke mata dan tubuh anak. Pada penelitian (Prasetia & Rudiyanto, 2020) radiasi elektromagnetik dari ponsel dapat menghambat frekuensi pelepasan *neuron* pada *cornu Ammonis area 1* (CA1) hipokampus yang menyebabkan

menurunnya kemampuan mengingat dan belajar anak.

Emosi

Prinsip manusia memiliki perilaku yang berbeda-beda tergantung bagaimana manusia atau individu tersebut berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Sulistiono *et al.*, 2018). Emosi anak berkembang sesuai lingkungan dimana anak tumbuh. Melalui pengamatan anak mulai meniru gaya hidup dan perilaku orang di sekitarnya. Perkembangan *game* yang ada dalam *gadget* mampu mempengaruhi perkembangan emosi anak. Tidak hanya membuat anak mudah marah, tetapi juga sikap agresif yang berlebihan pada saat kesenangannya diambil secara paksa oleh orang tua. Penggunaan *gadget* ini mempengaruhi emosi dimana mental anak menjadi tidak stabil. Oleh sebab itu anak harus disertai pengawasan yang ketat dari orang tua (Wulandari & Lestari, 2021).

Sosial

Menurut penelitian (Rahayu, 2012) semakin lama seseorang menghabiskan waktunya di internet maka waktu untuk berinteraksi dengan teman akan semakin sedikit, hal ini tentunya menurunnya intensitas berinteraksi secara *offline*. Semakin kurangnya keinginan anak untuk keluar rumah semakin menyempitkan ruang lingkup permainannya bersama teman-teman sebayanya. Salah satu resiko terbesar adalah anak akan dikucilkan serta mendapat *cyber bullying* jika tidak bijak dalam bersosialisasi di dunia maya melalui *gadgetnya*. Dampak tekanan mental dari *cyber bullying* ini sangat serius bahkan si anak dapat depresi hingga bunuh diri. Meskipun dapat disembuhkan lewat konsultasi psikolog namun tak jarang menetap dan membuat masa pendampingan lebih lama (Limbong, 2020).

Bahasa

Media visual memiliki dampak positif dan negatif dalam perkembangan bahasa

anak. Menurut penelitian (Setyawan, 2016) media visual mampu meningkatkan kemampuan anak dalam belajar bahasa hingga 50% pada siklus 1 dan 83,3% pada siklus 2. Hal ini dilihat dari indikator ketuntasan belajar anak dimana anak dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya. Namun saat ini telah banyak film/tontonan yang minim kata (miskin bahasa) dimana tokoh film tidak mengeluarkan suara dan kata sama sekali. Hal ini tentunya akan mengurangi kosakata anak yang seharusnya berkembang dengan baik.

Seksual

Konten pada tontonan dan permainan yang tidak terfilter mampu memberikan dampak buruk pada perkembangan seksual dan berpikir anak. Kerap kali kita jumpai anak menonton dan memainkan game yang sebenarnya ditujukan untuk usia Dewasa. Menurut (Ardwi, 2022) seringnya melihat pornografi adalah menurunnya rasa kepercayaan diri, sulit membedakan baik dan buruk, serta kesulitan merencanakan masa depan. Hal ini diakibatkan *hormone dopamine* berlebihan yang membanjiri *prefrontal cortex*.

Setelah pemaparan materi ini, orang tua menjadi mengerti apa saja perkembangan yang terjadi pada anak dan bagaimana peran *gadget* (secara berlebihan dan tidak terkontrol) menghambat perkembangan tersebut.

Penyamaan Persepsi

Setelah dilakukan sesi pemaparan dan diskusi selanjutnya dilakukan persamaan persepsi untuk sama-sama memperbaiki pola pikir peserta terhadap dampak penggunaan *gadget* oleh anak seperti yang terlihat pada Gambar 7.



Gambar 4 Sesi Diskusi dan Penyamaan Persepsi

Perkembangan *gadget* yang semakin maju tanpa dibekali kontrol yang baik oleh orang tua dan keluarga mampu menyebabkan perkembangan dan pertumbuhan anak terhambat. Tidak ada Teknologi yang salah dalam pembuatannya, yang salah adalah kontrol orang tua yang tidak paham bagaimana dan kapan seharusnya *gadget* diberikan kepada anak. Pengawasan dari orang tua mampu membawa dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget* oleh anak (Yulita et al., 2021). *Gadget* dapat membawa dampak positif mendapat pengetahuan, menjalin komunikasi, dan memperluas jaringan persahabatan jika digunakan dengan bijak dan terkontrol (Hidayatuladkia et al., 2021). Selain itu, *gadget* dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang tepat guna. Menurut (Retnaningrum, 2016) proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan mampu meningkatkan kognitif dan daya tangkap anak. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan *gadget* sebagai media belajar yang menarik. Hasil interaksi antara narasumber dengan peserta mengenai “Apakah bapak/ibu sudah memberikan ponsel kepada anak untuk bermain?”. Kemudian diperoleh hasil yang disajikan pada gambar 8.



Gambar 5 Grafik Pemberian *Gadget* pada Anak Usia Dini

Gambar 8 menunjukkan hanya 2 dari 19 orang tua yang belum memberikan kepada anak sedangkan 17 lainnya beralasan agar anak tidak rewel dan mau menurut. Hal ini terlihat bahwa kontrol pertama dari orang tua tidak berjalan dengan baik. Setelah pemaparan presentasi diadakan sesi tanya-jawab dimana dominannya orang tua bertanya

bagaimana seharusnya mengontrol anak yang telah kecanduan *gadget*. Dan jawaban dari pertanyaan tersebut adalah alihkan perhatian anak ke kegiatan yang produktif dan mengasah pola berpikir dan bergerak. Memberi contoh yang baik dalam penggunaan *gadget* sesuai kebutuhan dan fungsi. mengontrol waktu penggunaan dengan mengurangi sedikit demi sedikit.

Akhir dari kegiatan ini adalah penyamaan persepsi seluruh orang tua bahwa dampak negatif dari *gadget* timbul akibat terlalu dininya orang tua memberikan *gadget* serta penggunaan yang tidak terkontrol. Ke depannya para orang tua akan berusaha untuk menjadi orang tua yang melek teknologi untuk membuat strategi dalam mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*. Bahkan dalam penelitian (Helni & Hidayat, 2021) ketika *gadget* dikenalkan sebagai media untuk membaca Al-Quran melalui aplikasi yang *terinstall*, anak menjadi rajin dalam membaca Al-Quran dan mulai menunjukkan penurunan terhadap kecanduan *gadget*.

Selain itu muncul pertanyaan “Bagaimana cara kita mengontrol anak kita dalam berselancar di dunia maya?”. Dari pertanyaan ini dipaparkan jawaban sebagai berikut: hal yang pertama harus dilakukan orang tua adalah melek dengan teknologi terkini. Kita harus lebih pintar dari anak kita dalam memanfaatkan *gadget*. Banyak aplikasi yang dapat kita temui dan *download* untuk membatasi wilayah maya anak kita. Beberapa aplikasi yang dapat kita gunakan adalah sebagai berikut:

Google Aplikasi Link

Aplikasi ini dapat bapak/ibu *download* di *Playstore* dengan fungsi membatasi penggunaan perangkat/*gadget* dari jarak jauh. Selain itu aplikasi ini dapat mengelola aplikasi yang anak *install* di *gadget*.

Kids Place – Parental Control

Aplikasi ini mampu membuat orang tua membatasi situs *web* yang mungkin dikunjungi oleh anak. Selain itu aplikasi ini memungkinkan orang tua untuk

membatasi waktu penggunaan *smartphone/ gadget* anak.

Qustodio Parental Control

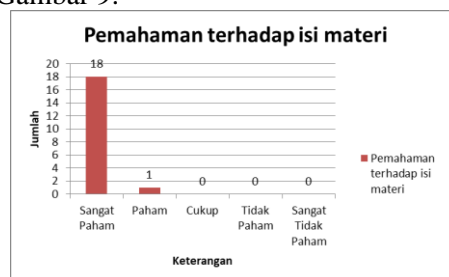
Kelebihan aplikasi ini adalah orang tua dapat mengontrol SMS/ pesan masuk serta panggilan yang masuk. Selain itu aplikasi ini memungkinkan orang tua untuk mengetahui lokasi terkini.

SecureTeen Parental Control

Dengan aplikasi ini orang tua mampu mengontrol media sosial anak serta melacak keberadaan anak. Sebenarnya masih banyak aplikasi kontrol orang tua, tetapi intinya orang tua harus lebih dahulu yang harus membuka mata dengan kemajuan teknologi serta mencari penawar dari setiap efek negatif yang mungkin anak rasakan ketika menggunakan teknologi tersebut.

Feedback Kegiatan

Setelah itu disebarakan kuesioner guna mendapatkan *feedback* dari kegiatan PkM ini. Adapun poin pertanyaan dalam kuesioner yang disebarakan adalah seberapa paham anda terhadap dampak penggunaan *Gadget* terhadap tumbuh kembang anak? Terkait pelaksanaan kegiatan, bagaimana tanggapan anda terhadap pelaksanaan kegiatan pkM ini?; Apakah anda ingin dilakukan kegiatan serupa dengan materi yang berbeda pada kegiatan selanjutnya? Hasil dari pengisian kuesioner disajikan pada Gambar 9.



Gambar 6 Pemahaman Orang Tua Terhadap Dampak *Gadget* bagi Tumbuh Kembang Anak

Gambar 9 memperlihatkan respon pemahaman dengan kriteria sangat paham dari peserta kegiatan PkM ini

adalah sekitar 94,7% (dari 19 peserta). Artinya dari pemaparan materi yang disampaikan narasumber dapat diserap dan dipahami oleh orang tua (peserta kegiatan PkM). Hal ini sesuai dengan tujuan dan target pelaksanaan kegiatan PkM ini dimana output dari kegiatan ini adalah pemahaman orang tua terhadap dampak penyalahgunaan *gadget* serta bagaimana mengatasinya. Pertanyaan terkait pelaksanaan kegiatan seluruh peserta mengatakan sangat baik terlihat dari grafik pada Gambar 10.



Gambar 7 *Feedback* Terhadap Pelaksanaan Kegiatan PkM

Gambar 10 memberikan gambaran bahwa pelaksanaan kegiatan PkM ini mendapat respon 100% sangat baik bagi peserta kegiatan. Hal ini merupakan hasil dari kerja sama semua pihak dalam mempersiapkan kegiatan PkM ini. Respon terakhir berkaitan dengan keinginan terkait pelatihan yang serupa disajikan pada Gambar 11.



Gambar 8 *Feedback* Terhadap Respon dan Kebutuhan Masyarakat pada Pelaksanaan Kegiatan

Respon postif juga diberikan oleh orang tua (peserta PkM) yang menginginkan kegiatan serupa dengan materi-materi yang berbeda. Hal ini tentunya akan menjadi motivasi bagi civitas Teknik Perkapalan Universitas

Karimun untuk membuat kegiatan-kegiatan informatif guna mengembangkan masyarakat yang fasih teknologi yang sempurna tanpa penyimpangan. Untuk kegiatan selanjutnya akan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat ke depannya.

SIMPULAN

Setelah pelaksanaan kegiatan penyuluhan dampak penggunaan *gadget* terhadap tumbuh kembang anak di era digital didapatkan tingkat pemahaman materi oleh orang tua adalah 94,7% dari seluruh peserta yang mengikuti kegiatan. Selain itu respon positif juga diberikan terkait pelaksanaan, target sosialisasi, dan *feedback* kegiatan selanjutnya yaitu 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, F. (2018). *Olahraga pada Anak, Kapan Waktu Terbaik Memulainya?* Reterived from <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3314807/olahraga-pada-anak-kapan-waktu-terbaik-memulainya>
- Anwar, A. (2018). Paradigma sosialisasi dan kontribusinya terhadap pengembangan jiwa beragama anak. *Jurnal Al-Maiyyah*, 11(1), 65–79.
- Ardwi, A. (2022). *Mengenal Istilah PMO dan Dampaknya yang Ramai di Media Sosial Tiktok*. reterived from: <https://satukanal.com/baca/mengenal-pmo-dan-dampaknya/84032/>
- Budiman, D., Hilmy, Z., Arianti, N. D., & Sitompul, M. K. (2021). Pembagian starter kit kepada pedagang umkm coastal area terdampak covid-19. *Jurnal AWAM*, 1(2), 16–22.
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tinjau dari tingkat pendidikan ibu di paud kasih ibu kecamatan rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169–178.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia Jurnal*

- Psikologi*, 5(2), 182–194.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak permainan *gadget* dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak di tk dharma wanita bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1), 27–39.
- Hartati, A. (2019). *Tahapan tumbuh kembang anak yang optimal. primaya hospital*. Reterived from: <https://primayahospital.com/anak/tahapan-tumbuh-kembang-anak-yang-optimal/>
- Helni, A. H., & Hidayat, B. (2021). Solusi Gangguan Smartphone Addiction Berdasarkan Pendekatan Psikologi Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 65–78.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/download/6652/3204/>
- 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.
- KBBI. (2008). Pengertian Gagdet. Website.
- Khaironi, M. (2017). Penanaman sikap beragama dan moral anak usia dini di tkit salman al farisi 2. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 166–179.
- Khusni, M. F. (2018). Fase perkembangan anak dan pola pembinaannya Dalam Perspektif Islam. *Perempuan Dan Anak*, 2(2), 361–382.
- Limbong, S. T. (2020). *Cyberbullying, Apa Pengaruhnya bagi Mental Anak?* Reterived from Website Klikdokter. <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3581557/cyberbullying-apa-pengaruhnya-bagi-mental-anak>
- Oktaviana, N. F., & Wuryandani, W. (2019). Pengembangan media big book untuk meningkatkan perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 32–40.
- Prasetya, A. R. D., & Rudiyanto, W. (2020). Pengaruh paparan gelombang elektromagnetik ponsel terhadap otak. *JIMKI*, 8(1), 89–95.
- Rahayu, F. S. (2012). Cyberbullying sebagai dampak negatif penggunaan teknologi informasi. *Journal of Information Systems*, 8(1), 22–31.
- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(2), 207–218.
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui model pembelajaran audio visual berbasis android. *Jurnal PG- -PAUD Trunojoyo*, 3(2), 92–98.
- Sulistiono, S., Zulkarnaen, Z., & Nugroho, T. (2018). Edukasi pelestarian sumberdaya dan lingkungan pantai pada nelayan perikanan bagan. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2).
- Uce, L. (2015). The golden age : masa efektif merancang kualitas anak. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 1(2), 77–92.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.
- Yulita, R., Aguswan, A., Priyantoro, D. E., & Suryadi, S. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(1), 46–55.