

PKM Peran Remaja dalam mencegah Bahaya Kecanduan Gadget di Gampong Simpang Empat Kecamatan Simpang Keuramat

Angga Pratama^{1*}, Fadliani², Bakhtiar³, Emi Maulani⁴, Zahratul Fitri⁵

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

^{2,4}Program Studi Teknik Sipil, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

³Program Studi Teknik Industri, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

⁵Program Studi Teknik Informatika, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

*Email korespondensi: anggapratama@unimal.ac.id

ABSTRAK

Bahaya pengaruh dalam penggunaan game online pada handphone dan gadget secara umum dapat berdampak negatif pada perkembangan anak-anak dan remaja, terutama dalam aspek sosial dan perilaku. Dampak dari bahaya gadget meliputi Anak menjadi pasif dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. kedua Anak menjadi kurang disiplin dalam menjalankan kewajibannya. ketiga Anak menjadi egois, kurang simpati, dan kurang kerjasama. Selain itu, penggunaan gadget juga berdampak pada pola pikir, rasa, dan perilaku manusia. Tujuan pengabdian ini untuk bahaya penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak. Meskipun penggunaan gadget dapat berdampak pada orang dewasa, anak-anak juga tidak luput dari dampaknya. Namun, perlu diingat bahwa dampak ini bukanlah hasil yang pasti dan dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor, seperti durasi dan intensitas bermain game, jenis game yang dimainkan, dan dukungan serta pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami dampak potensial dari game online dan gadget, dan mengambil langkah-langkah untuk mengelola penggunaan anak oleh anak-anak. Ini dapat mencakup pembatasan waktu bermain, pemilihan game yang tepat, dan pengawasan orang tua. Diharapkan dengan adanya pengabdian ini, peserta pengabdian dapat lebih bijaksana dalam mengatur jadwal dalam bermain game dan penggunaan gadget. Selanjutnya hasil dari pengabdian ini dampak penggunaan gadget berdampak pada perilaku anak berkategori cukup dan diharapkan agar peserta pengabdian dapat mengatur jadwal dalam penggunaannya

Kata kunci: *dampak kecanduan Mobile, Teknologi, Game*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat telah menghasilkan berbagai aplikasi dan perangkat baru, termasuk gadget. Gadget, seperti smartphone, iPhone, handphone, netbook, dan tablet, adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memfasilitasi komunikasi, hiburan, dan akses informasi. Namun, penggunaan gadget juga membawa tantangan, terutama dalam konteks penggunaan oleh anak-anak dan remaja. Melakukan pengawasan orang tua atau pengasuh. Dengan demikian, kita dapat memanfaatkan manfaat gadget sambil meminimalkan risiko potensial (Rozalia, 2017).

Teknologi telah memberikan dampak signifikan pada pendidikan. Pemanfaatan e-learning, pengembangan media pembelajaran, dan peningkatan akses pendidikan telah menjadi landasan penting dalam memajukan sistem pendidikan. Teknologi telah memberikan pengalaman belajar yang lebih personal bagi remaja dan anak-anak.

Teknologi telah menjadi kebutuhan penting dan mendesak saat ini, dan sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal (Fukuyama 2018). Hasil teknologi mudah didapatkan dan harganya bervariasi, memungkinkan semua orang, tergantung pada kemampuan ekonomi, untuk memanfaatkannya. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga memiliki tantangan, seperti kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan pedesaan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya dari pemerintah dan masyarakat untuk memastikan bahwa semua siswa di seluruh wilayah Indonesia memiliki akses yang sama terhadap teknologi (Potočan, Mulej, and Nedelko 2020).

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat (Prawiradilaga, 2013:15). Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi (Nadia, 2014:1). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan di Indonesia dengan cara yang signifikan. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan TIK membawa dampak positif dalam hal aksesibilitas, kualitas pembelajaran, dan keadilan sosial.

Berbagai aspek perkembangan teknologi dalam pendidikan, seperti pemanfaatan e-learning, pengembangan media pembelajaran, akses pendidikan, kualitas pembelajaran, serta keadilan sosial, telah menjadi landasan penting dalam memajukan sistem pendidikan di negara ini (Teguh, 2019), juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa (Hidayanto, 2021).

Kebutuhan teknologi sebagai salah satu kebutuhan penting dan mendesak saat ini. Hal ini terjadi, karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Selain itu, hasil teknologi itu sangat mudah didapatkan, karena harganya ada yang murah dan ada juga yang mahal, dan diburu sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya (Pebriana, 2017). Hal ini telah menunjukkan bahwa adanya perubahan yang mengarah pada pudarnya nilai-nilai budaya di kalangan remaja dan remaja. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, anak-anak video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik (Putri, et al, 2021).

Gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Memang dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media atau sarana sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan komunikasi manusia atau interaksi sosial antara satu dengan yang lain (Pebriana, 2017).

Gadget juga dapat berdampak positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sebaliknya gadget juga bisa berdampak negatif sangat kuat sekali, antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial, dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan dapat merusak kesehatan fisik (misalnya mata) dan mental penggunanya (Rozalia, 2017).

Tidak hanya remaja, namun saat ini kalangan anak-anak lebih melek terhadap teknologi dan mengetahui cara menggunakan smartphone. Faktor penyebab hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Maulida et al. (2020) bahwa orang tua telah memperkenalkan gadget kepada anak saat masih berusia 2-4 tahun dan dominan masa

penggunaan gadget paling sering juga pada rentang usia tersebut. Persentase anak-anak menonton film kartun yaitu sebesar 68,6% dan memainkan games sebesar 47,4%. Penggunaan gadget membawa dampak negatif bagi anak dengan merusak jalinan komunikasi antara anak dengan orang tua, sebab anak justru menjadi sukar dalam komunikasi, kepeduliannya berkurang, dan kurang respon terhadap orang tua. Dampak psikologis dipicu faktor bahwa anak-anak dapat bermain gadget hingga lebih dari satu jam (Indriyani et al., 2018).

Selain itu, banyak kasus anak-anak yang justru lebih sering bermain dengan gadget, sehingga interaksi sosial sangat minim. Anak-anak akan merasa lebih asyik bermain dengan game yang ada di gadget dibandingkan berkumpul dan bermain bersama teman-temannya. Fenomena kalangan anak-anak yang kini telah menggunakan internet semakin memprihatinkan dan berimplikasi negatif terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Secara psikologis, anak-anak menjadi lebih emosional, membentuk karakter pemberontak karena keinginan tidak ingin diganggu pada saat bermain gadget, menjadi pemalas dan enggan belajar (Ariston & Frahasini, 2018).

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa anak sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa Inggris (Chusna, 2017). Kecanggihan gadget tidak dapat menjadi satu-satunya jaminan untuk membangun dan memelihara kesehatan mental anak. Sebab gadget dapat berpengaruh positif atau negatif terhadap penggunaannya (Pebriana, 2017).

Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan harus dan rutin dilakukan dalam aktivitas sehari-hari, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak, anak masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi, dan berdampak pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak, untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua (Al-Ayouby, 2017). Bertolak dari berbagai pemaparan di atas, dapat diketahui poin penting bahwa pertama kalangan anak-anak dan remaja sangat riskan terhadap bahaya gadget, dan kedua adalah pentingnya peran orang tua dalam mendidik dan mengawasi penggunaan gadget. Sebab, orang tua memiliki peran vital dalam pembangunan karakter dan tumbuh kembang anak, sehingga seharusnya orang tua memiliki prinsip dalam memberikan aturan dan batasan yang jelas kepada anak dalam penggunaan gadget. Membangun sebuah komunikasi dengan anak mengenai manfaat dan dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget sangat penting untuk dilakukan (Zulfitri, 2019). Dengan kata lain, digital parenting para orang yang masih kurang tua di Indonesia sangat perlu ditingkatkan.

Permasalahan yang Dihadapi Mitra

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan dalam kecanduan gadget terhadap anak dan remaja adalah sebagai berikut :

1. Bahaya nya game online handphone yang telah membuat banyak orang khususnya anak-anak kecanduan sehingga berpengaruh pada perilaku setelah banyak di depan hp
2. Bahaya untuk anak dalam mulai menunjukkan perilaku individu, hal ini ditunjukkan anak lebih senang bermain game online handphone dari pada bermain dengan rekanrekan dan banyak menggunakan waktu luang untuk mengakses game online handphone
3. Masih kurangnya pemahaman santri tentang bahayanya penggunaan mobile

- (handphone) secara dan bahaya yang disebabkan oleh kecanduan game online.
4. Masih kurangnya Minat belajar siswa di sekola dan Siswa mengalami kesulitan dalam membangun minat belajar.
 5. Masih minimnya pengetahuan para siswa mengenai bahaya penggunaan gadget dan cara menghadapinya. Solusi yang ditawarkan adalah pengadaan penyuluhan atau sosialisasi mengenai digital parenting dalam menanggulangi permasalahan kecanduan gadget pada anak-anak dan remaja.

METODE

Sebelum melakukan pengabdian tentang bahaya gadget pada anak dan remaja, terlebih dahulu peneliti menentukan populasi dan mengadakan observasi, dimana peneliti akan tertuju langsung ke lokasi dan berbaur dengan remaja maupun anak-anak yang akan diwawancara guna mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan dengan informan yang dipilih dan bisa dipercaya untuk menghasilkan data yang mantap dan benar.

Wawancara dengan informan yang telah ditentukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur/mendalam, yaitu wawancara yang dilakukan tanpa menggunakan suatu daftar pertanyaan yang ketat namun disesuaikan dengan keadaan atau ciri-ciri dari informan. Walaupun demikian peneliti tetap berpegang pada pedoman/petunjuk wawancara yang berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang harus diajukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pencapaian tujuan penelitian. adapun metode pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi Secara Umum

Sebelum sosialisasi, Para peserta terlihat sangat antusias dan menyimak dikarenakan belum ada program sosialisasi mengenai bahaya dan solusi penanganan kecanduan gadget sebelumnya. Hal menariknya adalah tingginya persentase tersebut berasal dari kalangan remaja (12-21 tahun) bahkan anak-anak (7-11 tahun). Pengabdian mengutarakan bahwa kondisi tersebut merupakan sinyal urgensi bagi para orang tua untuk lebih bersifat hati-hati dan menerapkan kedisiplinan yang bijak kepada anak seusia dini mungkin.

2. Bahaya Penggunaan Gadget

Pemaparan kedua yaitu mengenai bahaya penggunaan gadget bagi kalangan anak-anak dan remaja. Kecanduan gadget merupakan suatu sikap penggunaan atau pemanfaatan gadget yang melebihi batas normal. Semakin tinggi frekuensi dan intensitas anak dan remaja dalam penggunaan internet maupun media sosial, maka akan semakin tinggi pula tingkat kecanduan gadget yang ditimbulkan. Selain itu, pengabdian menjelaskan bahwa kecanduan gadget berimplikasi negatif terhadap pendidikan anak, karena menyebabkan anak malas untuk belajar dan lebih merasa asyik bermain smartphone.

Suparman & Putriyani (2020) juga memaparkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget, yaitu: 1) Menyebabkan gangguan kesehatan, 2) Konsentrasi belajar menurun, 3) Kemampuan bersosialisasi menjadi minim, 4) Malas membaca dan menulis, 5) terhambatnya perkembangan kognitif, 6) Mempengaruhi perilaku anak, 7) Kemampuan berbahasa menjadi terhambat.

Luasnya akses internet dapat memperlihatkan berbagai hal yang tidak seharusnya dan belum waktunya untuk dilihat. Dari segi keperilakuan, gadget juga menyebabkan perilaku individualis, sukar bergaul, dan sukar dikontrol yang menyebabkan perkembangan otak anak menjadi terhambat (Saputri & Pambudi, 2018). Di samping itu, fenomena bahaya gadget semakin parah dengan adanya kasus terkini mengenai

kasus seorang anak yang tega menganiaya orang tuanya karena dinasihati pada saat bermain gadget (Suparman & Putriyani, 2020).

Selanjutnya dilanjutkan dengan pemaparan tentang pentingnya pengawasan, kontrol, dan bimbingan orang tua dalam penggunaan gadget. Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, sebanyak 10 peserta atau 62,5% mengetahui bahwa pentingnya pengawasan dan pengontrolan orang tua hanya sebatas agar anak tidak memiliki ketergantungan yang tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pada realitanya para orang tua belum menyadari seberapa penting pentingnya pengawasan, kontrol, dan bimbingan orang tua dalam penggunaan gadget secara menyeluruh. Sebab, peserta yang berhasil menjawab dengan benar hanya sebesar 37,5% atau sama dengan 6 peserta. Meninjau hal tersebut, sosialisasi ini sangat cocok mengingat tingkat pengetahuan orang tua mengenai bahaya gadget masih sangat rendah (Suparman & Putriyani, 2020). Terlebih lagi, sebagian besar ibu tidak mengawasi anak pada saat menggunakan gadget, termasuk dalam menggunakan internet (Widiyastuti, 2017). Padahal, orang tua merupakan lingkungan primer atau pertama yang akan menentukan hasil dari terbentuknya norma-norma sosial, frame of reference, keperilakuan, dan lain sebagainya (Lestari et al., 2015). Oleh karena itu, apabila kini orang tua sudah terbiasa memberikan gadget kepada anak-anak usia dini agar tidak rewel, tidak merengek meminta sesuatu yang tidak diperbolehkan, ataupun agar tidak mengganggu aktivitas yang dilakukan orang tua, pada dasarnya tindakan tersebut merupakan tindakan yang salah dan justru berdampak negatif bagi tumbuh kembang anak. Akibatnya adalah tanpa disadari orang tua menjadi bersikap tidak peduli dan perhatian kepada anak, karena terlalu mengandalkan gadget sebagai media pengalihan dan penghibur anak. Para orang tua perlu bersikap bijak dalam memberikan kesempatan gadget kepada anak dan tetap menerapkan sistem controlling.

Hal ini berkaitan dengan hakikat anak-anak maupun remaja perlu dibangun sebuah kebiasaan yang positif. Anak usia dini akan memiliki karakter atau kepribadian yang baik sejak usia dini, sehingga ketika anak beranjak remaja ataupun dewasa, anak telah terbentuk karakter yang cerdas, berakhlak, dan bermoral. Kecerdasan intelektual dan emosional para remaja juga perlu mendapatkan perhatian yang serius, agar di masa remaja yang belum stabil, para remaja dapat membedakan antara hal yang positif dan hal negatif, kemudian dapat bertindak secara positif dan bijaksana dalam menggunakan akses internet.

Setianingsih (2018) juga memaparkan argumentasi serupa yaitu orang tua untuk memberikan batasan penggunaan gadget pada anak, dan selain itu orang tua juga perlu untuk mengalihkan perhatian anak kepada hal-hal yang menarik seperti beraktivitas (memainkan musik, olahraga, dan lain-lain), bermain di luar rumah, dan bersosialisasi dengan teman-teman sebaya. Di samping itu, beberapa hal yang juga penting untuk direalisasikan orang tua agar dapat meminimalisasi kecanduan gadget pada anak, yaitu: (1) Melakukan pendampingan pada anak, (2) Mengajak anak untuk sepatutnya terhadap batasan waktu dalam menggunakan gadget, (3) Mengajak anak untuk sepatutnya terhadap fitur-fitur yang akan diakses, (4) Memberikan contoh yang baik bagi anak, (5) Meletakkan gadget dengan bijak, (6) Memberikan ajakan untuk belajar bersama. Namun, apabila anak telanjur kecanduan gadget, maka orang tua dapat mulai membentuk kebiasaan yang positif dan stimulasi yang tepat (Yusmi, 2015).

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pada era digital saat ini, handphone telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia dini. Bagi orang dewasa, handphone digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi, menonton

video, bermain game, dan banyak lagi. Sementara itu, bagi anak-anak usia dini, penggunaan handphone biasanya lebih terbatas, seringkali digunakan sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video.

Namun, penggunaan handphone oleh anak-anak usia dini harus diawasi. Waktu, durasi, dan intensitas penggunaan dapat beragam dan berbeda antara orang dewasa dan anak-anak. Penting untuk memastikan bahwa penggunaan handphone tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial adalah prasyarat bagi seseorang untuk memenuhi harapan sosial dan dirancang untuk mengembangkan perilaku anak agar dapat beradaptasi dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak tinggal.

Handphone, sebagai salah satu wujud nyata kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah berdampak signifikan pada pola eksistensi manusia, baik dari segi mental maupun perilaku. Penggunaan telepon seluler tidak hanya berdampak pada perilaku orang dewasa, tetapi juga pada anak-anak, termasuk dalam hal bersosialisasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengelola dampak penggunaan handphone pada anak-anak usia dini. Perkembangan sosial merupakan prasyarat bagi seseorang untuk memenuhi harapan sosial. Perkembangan sosial pada anak dirancang untuk mengembangkan perilaku anak agar dapat beradaptasi dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak tinggal.

Faktor Penghubung dan Penghambat

1. Faktor Pendukung

Faktor pendukung kegiatan ini adalah anak-anak maupun remaja memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget.

2. Faktor Penghambat

Faktor penghambatnya adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada anak-anak dan remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Solusi Pemecahan

Dalam pengabdian ini, terdapat beberapa solusi yang dilakukan baik oleh tim pengabdian maupun oleh masyarakat sekitar. Kontribusi yang dilakukan diuraikan sebagai berikut:

1. Masyarakat sebagai warga desa setempat berkontribusi dalam menyediakan tempat serta berbagai kebutuhan yang dibutuhkan selama kegiatan ini berlangsung.
2. Pengabdian ini untuk menerapkan suatu alternative yang dapat membantu para remaja terbebas dari kecanduan bermain mobile (handphone) dan kecanduan game online. Salah satu alternative yang dapat dilakukan adalah dengan mengenalkan beberapa konsep Society 5.0
3. Komunikasi atau teknologi media (Fukuyama 2018). Media memiliki peran penting dalam menginformasikan dan mengedukasi.
4. Pengabdian ini memberikan solusi untuk membantu masyarakat serta para remaja tetap mengikuti perkembangan zaman tanpa takut kecanduan terhadap sesuatu, maka dapat dilakukan dengan memanfaatkan media sebagai suatu industri konten digital.
5. Inovasi yang muncul dari hasil kreativitas manusia merupakan aspek utama bagi industri konten digital untuk tumbuh dan bergerak sehingga terus memunculkan produk dengan berbagai kebaruan (Rupo et al. 2018). Dalam konsep Society 5.0 juga dinyatakan bahwa pemanfaatan teknologi harus mampu memberikan dampak positif

pada kehidupan manusia. Sehingga, dengan mengusung konsep tersebut, dapat membantu masyarakat terutama bagi para remaja untuk tidak hanya menggunakan perangkat mobile (handphone) sebagai alat untuk bermain game saja, tetapi anak bisa mengembangkan suatu teknologi baru untuk bisa mengurangi kecanduan game online menjadi suatu aktivitas yang bermanfaat.

6. Menambah wawasan kepada masyarakat serta para remaja tentang bahayanya penggunaan teknologi yang tidak tepat serta beberapa hal buruk yang dapat terjadi apabila kemajuan teknologi tidak digunakan dengan baik.
7. Memberikan beberapa langkah tepat yang dapat dilakukan oleh peserta pelatihan terutama bagi yang memiliki anak remaja untuk dapat mengawasi para remaja saat menggunakan mobile (handphone). Apabila tidak diawasi dengan baik, para remaja akan semakin bergantung kepada perangkat mobile-nya dan semakin kecanduan terhadap hal tersebut.

Hasil dari pengabdian yang dilakukan berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi terkait dengan bahaya mobile (hp) terdapat anak dan remaja sebagai berikut:

1. Dampak Kecanduan Game Online

Berdasarkan Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dampak game online pada kepribadian sosial anak, jenis game on-line dan off-line yang dimainkan oleh subjek dan intensitas bermain yang dapat berdampak bagi pemainnya. Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri di kamar dengan bermain gadget atau game online, bermain hanya dengan anak yang bermain game online karena menurut anak lebih nyambung dalam komunikasinya, di rumah anak hanya bermain gadget dan jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri dan belajar jadi lebih malas.

2. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Dampak negatif terbesar bagi anak adalah ketika anak ketergantungan pada gadget. Ketergantungan pada gadget akan membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak, menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri. Selain itu, ketergantungan pada gadget juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, cara yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah memberikan batasan waktu dalam penggunaan mobile dan mengawasi

Adapun hasil presentasi bahaya kecanduan gadget terhadap anak dan remaja di gampong simpang empat kecamatan Simpang Keuramat:





Gambar 1. Hasil Presentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 1. Hasil Presentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat (Lanjutan)

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan Bahaya Kecanduan Gadget terhadap Anak dan Remaja adalah sebagai berikut:

1. Tim pengabdian memberikan gambaran kepada masyarakat dan remaja tentang bahayanya penggunaan mobile dan memberikan beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh masyarakat untuk membatasi para remaja kecanduan game online.
2. Memberikan data hasil contoh pengabdian berupa faktor-faktor yang mempengaruhi seorang remaja kecanduan game online dan bahaya game online
3. Adanya penabdian ini adanya gambaran dampak negatif dari bermain game online, pangaruh hidup sehat dan penggunaan gadget pada anak-anak meliputi perilaku menyendiri, kurangnya komunikasi dengan keluarga, dan penurunan minat belajar. Kecanduan gadget juga dapat berdampak pada perkembangan sosial dan psikologis anak, termasuk krisis kepercayaan diri dan penurunan minat dalam aktivitas lain. dengan pengabdian ini dapat memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget dan melakukan pengawasan. Ini penting untuk memastikan bahwa anak-anak dapat menyeimbangkan waktu mereka antara penggunaan gadget dan interaksi sosial serta aktivitas lainnya yang penting untuk perkembangan dan proses belajar dan perkembangan kehidupan anak-anak dan remaja

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim pengabdian ingin menyampaikan terimakasih terhadap beberapa pihak yang telah berperan serta, yaitu:

1. Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh, Prodi Sistem Informasi, Prodi Teknik informatika, Prodi teknik sipil dan Teknik mesin yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan.

2. Masyarakat Gampong Simpang Empat yang telah bersedia meluangkan waktu serta ikut berpartisipasi dan bersikap kooperatif pada saat kegiatan pengabdian ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha, dkk.. 2011. Program Pelibatan Orang Tua dan Masyarakat. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anantasari. 2006. Menyikapi Perilaku Agresif Anak. Yogyakarta: Kanisius
- Asmawati, Luluk dkk. 2011. Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka
- Asro, M., & Sidik, D. M. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata bagi Peserta Anak Didik pada Sosialisasi Pengaruh Gadget. *Al-Khidmat*, 3(1), 39-43.
- Basri, A. I., Aulia, A., & Tisya, V. A. (2022). Pendekatan Dialogis & Edukasi E-safety parenting Sebagai Upaya Mereduksi Kecanduan Gadget Anak dan Remaja di Desa Mubung, Kalimantan Barat. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 60-68.
- Borba Arikunto, Suharsimi. 2010. Manajemen Penelitian, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Social, W. A. (2021). Hootsuite.(2021). Digital 2021 Global Overview Report. We are Social.
- Frahasini, F., Astuti, T. M. P., & Atmaja, H. T. (2018). The Impact of The Use of Gadgets in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies*, 7(2), 161-168.
- Haryani, P. (2019). Sosialisasi E-Safety Parenting Sebagai Smart Solution dalam Pendampingan Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 3(1), 83-92.
- Handila, V. (2021). Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70-73.
- Hidayanto, A. N. (2021, 12 20). Apa Itu Teknologi, Bagaimana Perannya untuk Pendidikan yang Lebih Baik. Diambil kembali dari Jabfung PTP: <https://www.youtube.com/watch?v=FqScjA3CBSw>.
- Indriyani, M., & Sofia, A. (2018). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Issues*, 1(1).
- Hornby, A. S. (2003). *Oxford advanced Learner's Dictionary*. New York.
- Kominfo. (2017). Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat. Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi.
- Maulida, N., & Arsyati, A. M. (2020). Gambaran Peran Orang Tua Terhadap Perilaku Anak Usia 10-12 Tahun Dalam Penggunaan Gadget Di Sdn Kayu Manis 2 Kota Bogor Tahun 2019. *Promotor*, 3(1), 64-71.
- Mellynia, R., Trisiana, A., Viyani, N. N., Safitri, F., Handayani, N. T., & Sholehah, I. N. (2020). Bersatu Melawan Covid 19 Dengan Hidup Sehat Dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 24-38.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.

- Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A. (2016). Pengaruh dan pola aktivitas penggunaan internet serta media sosial pada siswa SMPN 52 Surabaya. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2(1), 17-22.
- Suryaningsih, S. I. (2022, 02 14). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Adaptasi Pandemi Covid-19. Diambil kembali dari PUSDATIN KEMENDIKBUD: <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-teknologi-pembelajaran-dalam-adaptasi-pandemi-covid-19/>
- Teguh. (2019, 02). Dampak Kemajuan IPTEK Pada Kehidupan Generasi Muda Di Bidang Pendidikan Dan Sosial. Diambil kembali dari SCRIBD: <https://id.scribd.com/doc/217854597/Karya-Ilmiah-Dampak-Kemajuan-IPTEK-Pada-Kehidupan-Generasi-Muda-Di-Bidang-Pendidikan-Dan-Sosial>
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).
- Zulfitria, Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2).