Bumi : Jurnal Hasil Kegiatan Sosialisasi Pengabdian kepada Masyarakat
Volume. 2, No.1 Januari 2024
e-ISSN : 3031-8734, p-ISSN : 3031-8718 , Hal 115-131
DOI: https://doi.org/ 10.61132/bumi.v2i1.50

Perlindungan Anak Pada Bahaya Gadget

Ode Yahyu Herliany Yusuf
Universitas Sulawesi Tenggara, Kendari, Indonesia
ode.yahyu85@gmail.com
Rosmawati Rosmawati
Universitas Sulawesi Tenggara, Kendari, Indonesia
rosnawati354@gmail.com
Febrianti Febrianti
Tarbiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Stai Ypiq Baubau, Baubau, Indonesia
febrianty1024@gmail.com
Heryana Mahdani Zahra Ningrum
Tarbiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Stai Ypiq Baubau, Baubau, Indonesia
heryanamahdani2002@gmail.com
Sabaria Sabaria
Tarbiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Stai Ypiq Baubau, Baubau, Indonesia
sabarias462@gmail.com
Arwiah Arwiah
Tarbiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Stai Ypiq Baubau, Baubau, Indonesia
arwiahaprilia@gmail.com
Wa Ode Nursukma Ningsih
Tarbiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Stai Ypiq Baubau, Baubau, Indonesia
nursukma754@gmail.com
Salma Salma
Tarbiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Stai Ypiq Baubau, Baubau, Indonesia
s34139445@gmail.com
Sofia Amalia
Tarbiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Stai Ypiq Baubau, Baubau, Indonesia
sofiamalia807@gmail.com

Received: November 29, 2023; Accepted: Desember 15, 2023; Published: Januari 31, 2024
** Ode Yahyu Herliany Yusuf, ode.yahyu85@gmail.com*

Abstract− *This community service is an effort to increase a positive image about the dangers of gadgets for children and increase parents' attention to children about the dangers of gadgets. This effort will be packaged in the form of community service, in this case protecting children from the dangers of gadgets. The aim of this PKM is to reduce children's addiction to gadgets and change the behavior of those who have been poisoned by gadgets. The methods we use are approach methods and implementation methods. The implementation method includes what impacts are caused by inappropriate use of gadgets, as well as providing understanding to children, including early childhood, to prevent worse things that might occur as a result of excessive use of gadgets in the future. Outcomes It is hoped that this socialization activity will reduce the use of gadgets among children and young children, because they are aware of the negative impacts of gadget use.*
Keywords*: Gadget, Socialization, Protection, Children*

Abstrak− Pengabdian pada masyarakat ini merupakan upaya untuk meningkatkan citra positif tentang bahaya gadget pada anak serta meingkatkan perhatian orang tua kepada anak terhadap bahaya gadget. Upaya tersebut akan dikemas dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini adalah Perlindungan anak pada bahaya gadget.Tujuan PKM ini adalah mengurangi kecanduan anak terhadap gadget dan mengubah perilaku mereka yang telah di racuni gadget. Metode yang kami gunakan adalah metode pendekatan dan metode pelaksanaan. Metode pelaksanaan meliputi apa saja dampak yang yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget yang tidak sesuai,serta memberikan pemahaman kepada anak-anak termaksud anak usia dini untuk mencegah hal yang lebih buruk yang kemungkinan akan terjadi akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan dimasa yang akan datang.Hasil yang di harapkan dari kegiatan sosialisasi ini nantinya dapat mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak maupun anak usia dini, karena sadar akan dampak buruk dari penggunaan gadget.
Kata Kunci : Gadget, Sosialisasi, Perlindungan, Anak-anak

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya tarik dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa tahun ke belakang. Hp atau Gadget merupakan suatu alat komunikasi yang sangat wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi baik bisnis atau pengerjaan tugas kuliah maupun kantor. Namun kenyataannya pada saat ini Gadget tidak hanya dipakai di kalangan remaja saja yang berusia 12-21 tahun dan dewasa atau lanjut usia yang berusia 22-ke atas, akan tetapi juga dipakai dikalangan usia anak-anak yang ber usia 7-11 tahun.

Bahkan Gadget bukan lagi barang asing untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) yang belum layak untuk menggunakan Gadget. Sesuai dengan perkembangnya gadget pada saat ini memiliki banyak fitur menarik yang seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Akan tetapi dengan perkembangan gadged pada saat ini akan lebih memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.

Akan tetapi penggunaan Gadget secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya, karena akan membentuk anak-anak yang

cenderung terus-menerus selalu menggunakan Gadget akan sangat ketergantung dan menjadi kegiatan yang wajib dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, dilihat pada saat ini anak lebih sering bermain Gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan hal-hal baru. Dari sudut pandang lingkungan masyarakat pada saat ini ada beberapa kasus mengenai dampak dari Gadget ini sering sekali menimpa anak-anak mulai dari kecanduan internet, game dan lain".

Seperti yang kita ketahui sekarang dengan adanya kemmajuan teknologi terutama gadget semua kalangan menggunakannya dari anak-anak sampai dewasa, dan terkadang yang sangat berbahaya itu kepada anak-anak karena dapat mempengaruh tumbuh kembangnya. Berdasarkan hasil observasi kami kebanyakkan orang tua yang sibuk sehingga memberikan gadget kepada anaknya agar tdak mengganggu pekerjaannya dan tidak rewel. Maka dari itu, kami tertarik mengambil judul ini guna memberikan pemahaman kepada orang tua tentang perlindungan anak dari bahaya gadget.

2. METODE

2.1 Metode Pendekatan

Mengacu pada target yang diharapkan melakukan pendekatan secara personal dengan anak dan orang tua.Peran orang tua dalam upaya ini sangat di perlukan pula. Jika orang tua tidak menjauhka gadget sumber geme tersebut dari anak, maka rencana tersebut tidak akan berhasil. Rencana tersebut akan efektif dan berjalan dengan lancar jika orang tua menjauhkan gadget pada anak.

2.2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan di lakukan adalah membangun kepercayaan orang tua terhadap bahaya gadget, untuk melalukan pendekatan secara personal dengan anak. Anak diberi motivsi dan pengajaran menggunakan gadget. Di dalam gadget telah di isi apalikasi yg berisi materi-materi pengajaran. Di dalamnya ada pula geme bermanfaat yang mengandung ilmu pengetahuan.

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tabel 1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pert	Hari	Tanggal	Jam	Lokasi
1	Rabu	28 Oktober 2023	09.00-11.30	Kantor Camat kelurahan Masiri
2	Rabu	22 November 2023	09.00-11.30	Aula Kantor kelurahan Masiri

2. Tahapan Pelaksanaan

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan

Hari / Tanggal	Senin, 28 Oktober 2023
Nama Kegiatan / Sub Kegiatan	Observasi dan Wawancara
Tujuan Kegiatan	Mengetahui kondisi dan keadaan Masyarakat di Kelurahan Masiri
Uraian Kegiatan	Penggalian informasi tentang masalah apa yang ada di masyarakat Kelurahan Masiri
Penggunaan Waktu	09.00 – 10.30
Hasil yang diperoleh	Ada beberapa permasalahan yang dialami di Kelurahan Masiri
Hari / Tanggal	Senin, 28 Oktober 2023
Nama Kegiatan / Sub Kegiatan	Diskusi dengan bapak Lurah kelurahan Masiri
Tujuan Kegiatan	Mengetahui waktu dan kapan melaksanakan sosialisasi di Kelurahan Masiri
Uraian Kegiatan	Merencanakan dan mendata masyarakat dalam pelaksanaan dalam melaksanakan sosialisasi
Penggunaan Waktu	11.00 – 12.00
Hasil yang diperoleh	Adanya kesepakatan waktu untuk sosialisasi yakni pada tanggal 22 November 2023
Hari / Tanggal	Senin, 20 November 2023
Nama Kegiatan / Sub Kegiatan	Diskusi dengan dosen pembimbing

Tujuan Kegiatan	Agar tercipta koordinasi yang baik antara kelompok PKM dengan masyarakat
Uraian Kegiatan	Merencanakan dan koordinasi dalam pelaksanaan Pelaksanaan sosialisasi
Penggunaan Waktu	13.30 – 17.30
Hasil yang diperoleh	Adanya kesepakatan waktu untuk melaksanakan sosialisasi di Kelurahan Masiri
Hari / Tanggal	Rabu, 22 November 2023
Nama Kegiatan / Sub Kegiatan	Sosisalisasi Safety anak pada bahaya gadget
Tujuan Kegiatan	Untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak
Uraian Kegiatan	Untuk mengetahui pengertian gadget, dampak positif dan dampak negatif pada bahaya gadget
Penggunaan Waktu	09.00 – 12.00
Hasil yang diperoleh	Sosialisasi di Aula Kelurahan Masiri
Hari / Tanggal	Rabu, 22 November 2023
Nama Kegiatan / Sub Kegiatan	Safety anak pada bahaya gadget
Tujuan Kegiatan	Untuk menambah kesadaran orang tua bahya penggunaan gadget berlebihan berbahaya bagi anak
Uraian Kegiatan	a. Pukul 09.00 Masyarakat datang di Aula Kelurahan Masiri b. Pukul 09.00 – 09.10 presensi dan pengkondisian peserta. c. Pukul 09.10 – 10.00 diisi oleh Pemateri pertama Sabaria tentang pentingnya perlindugan anak d. Pukul 10.00 – 11.00 diisi oleh pemateri kedua Wa Ode Nursukma Ningsih tentang bahaya gadget. e. Pukul 11.00 - 11.30 yaitu sesi tanya jawab dan foto bersama.
Penggunaan Waktu	09.00 – 11.30

Hasil yang diperoleh	Para Masyarakat menyadari bahwa gadget sangat berbahaya bagi tumbuh kembang anak

3. Instrumen Pelaksanaan

Tabel 3. Instrumen Pelaksanaan

No.	Nama Barang	Jumlah
1	LCD / Proyektor	1 buah
2	Laptop dan Mouse	2 buah
3	Kabel Roll / Kabel Terminal	1 buah

4. Rancangan dan Realisasi Biaya

Tabel 4. Rancangan Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Satuan (Rp)	Total Biaya Penelitian
1.	Peralatan Penunjang dan Bahan Habis Pakai	352.000	
2.	Biaya Perjalanan	148.000	500.000

Tabel 5. Realisasi Biaya

No	Pengeluaran	Biaya
1	Pamflet	Rp 50.000
2	Kotak makan	Rp 70.000
3	Aqua Gelas/1 dos	Rp18.000
4	Lee minirale/10 botol	Rp 50.000
5	Tisu/2 pak	Rp 20.000
6	Lakban	Rp 24.000
7	Paku tindis	Rp 10.000
8	Konsumsi/kue	Rp 100.000
9	Batrei mic	Rp 10.000
10	Tranportasi	Rp 148.000
	Total	Rp 500.000

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari pelaksannan program kreativitas mahasiswa ini adalah sosialisasi dapat terlaksana dengan baik sesuai target luaran yang diharapkan. Kegiatan pengapdian masyarakat berupa sosialisasi dengan tema "Safety Anak Pada Bahaya Gadget" telah dilaksanakan pada tanggal 22 November 2023, Aula Kantor Kelurahan Masiri, jam 09.00-12.00. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran Masyarakat akan pentingnya perlindungan Anak pada bahaya gadget. Harapan kami setelah melakukan sosialisasi ini mampu menambah pengetahuan para orang tua sehingga mereka dapat mengetahui bahaya Gadget.

3.1 Pengertian Perlindungan Anak

Perihal pengertian perlindungan dalam bidang hukum khususnya terhadap anak tercantum dalam Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, menyatakan bahwa perlindungan adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Dari pengertian perlindungan tersebut kegiatan perlindungan dimaksudkan agar dapat memberikan jaminan dan perlindungan anak termasuk hak-haknya sehingga dapat tumbuh dan berkembang secara fisik dan mental (Amin, 2021:1).

Wahyudi, Kushartono (2020) menyatakan bahwa Perlindungan Anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi Anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Rahardjo, Khoirunnisa, Ratna, Irawati (2020) menyatakan bahwa Perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesusai

dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Perlindungan anak merupakan bagian dari masalah penegakan hukum, yang tidak sederhana, bukan saja karena kompleksitas sistem hukum itu sendiri, tetapi juga rumitnya jalinan hubungan antara wsistem hukum dan sistem sosial, polotik ekonomi dan politik dan budaya masyarakat.

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa perlindungan anak adalah segala bentuk peraturan yang di buat untuk menjadi perlindungan anak sehingga anak dapat memiliki hak dan kewajiban dalam proses tumbuh kembang nya, baik kekerasan secara fisik, psikis maupun mental.

3.1.1 Jenis-Jenis Perlindungan Anak

a. Perlindungan Hak Anak Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga

Hamida dan Setiyono (2022) menyatakan Keluarga sebagai tempat tumbuh anak sejak dini memiliki peran penting dalam pembentukan karakternya kedepannya. Namun dalam kenyataannya, di dalam keluarga itu sendiri masih terjadi kekerasan terhadap anak baik berupa kekerasan fisik maupun kekerasan mental. Anak yang menjadi korban kekerasan dalam rumah tangga akan mengalami gangguan fisik. Dan disaat terjadi kekerasan fisik dapat juga mengalami gangguan mental seperti menjadi malu didepan masyarakat atau mudah merasa tertekan oleh keberadaan orang lain. Dalam hal ini, anak membutuhkan bimbingan konseling dan juga bantuan secara psikologis yang tentunya harus ditangani oleh yang sudah ahli dan berwenang yaitu psikolog. Perlindungan yang diberikan juga bermacam-macam bentuknya dapat berupa bantuan hukum maupun layanan konseling yang merupakan bagian dari pekerja sosial. Perlindungan yang diberikan harus memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh anak dan membuat anak merasa nyaman.

Wahyudi, kushartono (2020) menyatakan Pemerintah berkewajiban dan bertanggung jawab untuk merumuskan dan mengimplementasikan kebijakan di bidang perlindungan anak melalui penerbitan peraturan sehubungan dengan penyediaan perlindungan sehingga ada jaminan hukum

untuk kegiatan perlindungan anak yang berdampak pada Kesinambungan perlindungan anak dan mencegah penipuan dalam pelaksanaan perlindungan anak. Dalam menjamin pemenuhan hak-hak anak dan melaksanakan kebijakan, pemerintah daerah yang wajib dan bertanggung jawab untuk melaksanakan dan mendukung kebijakan nasional dalam pelaksanaan perlindungan anak di wilayah tersebut dengan melalui upaya untuk membangun kabupaten atau kota layak Untuk anak-anak yang telah diatur dalam Peraturan Presiden.

b. Perlindungan terjadinya pekerja anak

Angelia (2022) menyatakan Perlindungan hukum bagi pekerja anak tidak dapat dilepaskan dari hak asasi anak. Di Indonesia saat ini sudah banyak peraturan perudang-undangan yang secara khusus memberikan perlindungan seacar hukum terhadap pekerja anak, terutama pekerja anak yang masih dibawah umur. Perlindungan terhadap bentuk pekerjaan terburuk bagi pekerja anak juga diatur dalam Keputusan Presiden Nomor 59 Tahun 2002 yang mengkategorikan jenis-jenis pekerjaan terburuk dari pekerja anak. Peraturan yang dipergunakan untuk membrikan perlindungan terhadap pekerja anak ada yang merupakn ratifikasi dari Konvensi Inrernasional, sebagian peraturan juga ada yang dibuat atas dasar dan Inisiatif pemerintah Indonesia.

Fadila, Khayatudin (2022) menyatakan Indonesia mempunyai seperangkat peraturan untuk menjamin hak hak anak dan mengurangi dampak bekerja dari anak, walaupun ada beberapa peraturan yang melindungi pekerja anak, tapi kecenderungan kualitas permasalahan pekerja anak dari tahun ke tahun mengalami perkembangan kompleksitas menuju bentuk-bentuk pekerja terburuk yang eksploitatif dan membahayakan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, moral, sosial dan intelektual anak. Jenis pekerjaan terburuk marak ditemukan, seperti anak yang dilacurkan, anak yang diperdagangkan, anak bekerja di pertambangan anak jermal dan lain-lain

3.1.2 Pengertian Gadget

Elsa, Midayani, Darmawani, Kons, Andriani (2019) mengatakan Gadget merupakan sebuah inovasi baru dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna bagi manusia. Farida, Salsabila, Hayati, Ramadhani, Saputri (2021) menyatakan bahwa Gadget ialah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Terdapat beberapa kategori gadget, antara lain smartphone, laptop, tablet, kamera computer, dll.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.Contoh-contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). (Pudyastuti dan Kariyadi, 2023: 1)

Rahayu, Elan, Mulyadi menyatakan bahwa (2021) Dalam penggunaan gadget oleh anak-usia dini, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mendampingi, mengawasi dan mengontrol penggunaanya Orang tua juga dapat menjadi teladan yang dapat di contoh unak dalam menggunakan gadget. orang tua, juga sedikit demi sedikit bisa memberi pemahaman kepada anak akan apa fungsinya gadget,untuk apa kita menggunakan gadget, kapan kita boleh menggunakan gadget, apa yang boelh dilihat dan tidak boleh dilihat anak di di dalam gadger seta apa dampak negatif yang dapat ditimbulkan jika menggunakan gadget dengan berlebihan. Orang tua perlu. menyadari bahwa gadget bukan alat yang dapat mengantikan orang tua untuk mengasuh anak yang dapat membantu anak untuk berhenti menagis. Sesibuk apaun orang tua di rumah harus memiliki waktu untuk mengasuh anak-anaknya, memperhatikan tumbuh kembang

mereka dan memastikan bahwa tidak adanya gangguaan yang dapat menggangu tumbuh kembang anak.

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa Gadget adalah alat komunikasi yang di gunakan sebagai media dalam mendapatkan informasi secara virtual serta dapat mengakses pengetahuan- pengetahuan keberbagai pelosok dunia.

a. Dampak Positif Gadget

Rahman, Kencana, Faizah (2020:88-90) menyatakan Berikut ini beberapa dampak postif dari pengunaan gadget bagi anak:

1. Menambah Pengetahuan

   Anak-anak dapat memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Misalnya ingin browsing internet kapanpun dan dimanapun, karena melalui internet bias menambah ilmu pengetahuan dari berbagai sumber.

2. Memperluas Jaringan Persahabatan

   Salah satu dampak positif gadget adalah dapat memperluas jaringan persahabatan atau pertemanan karena dapat bergabung di media social dengan mudah dan cepat, karena itu, dapat berbagi dengan mudah bersama keluarga, dan teman-teman dimanapun dan kapanpun.

3. Mempermudah Komunikasi

   Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi, semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

4. Melatih Kreativitas Anak

   Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. ADHD adalah Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan

dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

5. Beradaptasi Dengan Zaman

   Dampak postif gadgetakan membantu perkembangan anakagar bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman, karena perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya diiringi dengan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua.

6. Berkembangnya Imajinasi

   Berkembangnya imajinasi anak dengan melihat berbagai jenis gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang bertujuan untuk melatih daya anak sesuai dengan perkembangannya.

b. Dampak Negatif Gadget

Rahayu, Elan, Mulyadi (2021) mengatakan bahwa ada beberapa dampak negatif penggunaan gadget pada anak yaitu sebagai berikut:

1. Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak. Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan oranglain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget mereka menjadi jarang berinterkasi dengan oranglain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.
2. Masalah belajar anak Anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan gadget, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan

orang tuanya terbatasi padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. Gadget juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar.

3. Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (attension Deficit/Hyperactivity Disorder). Penggunaan gadger tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar (Setianingsih dkk... 2018). Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain gadget kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah. mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain gadget atau tidak diijinkan untuk menggunakan gadget.
4. Dampak negatif terhadap karakter Penggunaan gadget yang berbelebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar, dampak negatif terhadap karakter anak bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, mengunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak, maka kita dapat melihat bahwa orang tua tidak bisa membiarkan anak dengan bebasnya menggunakan gadget karena dikhawatirkan melihat konten-konten yang yang dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa dikehidupan nyata sampai anak dewasa nanti.
5. Depresi Dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan gadget ilah terhadap mental dan psikologis anak, yang bisa menyebakan depresi. Penggunaan gadget yang sering berlebihan atau sudah kecanduan dapat mengakibatkan penggunannya sering

merasa cemas apabila tidak ada gadget dan mengakibatkan depresi penggunanya. pada Orang tua harus paham akan besarnya dampak negatif penggunaan gadget yang dengan tidak adanya kontrol dari orang tua. Kesadaran orang tua akan pentingnya peran orang tua dapat membantu untuk mencegah timbulnya dampak negatif dan penggunan gadget oleh anak-anak. Meskipun banyak manfaat dari gadget tetapi untuk anak usia dini gadget masih tidak terlalu dibutuhkan, akan lebih baik jika anak bisa belajar dan bermain langsung dilingkungannya dari pada di depan gadget.

c. Cara Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak

Sisbintari, Setiawati (2022) menyatakan berikut adalah cara-cara mengatasi kecanduan gadget pada anak:

1. Manajemen Waktu Penggunaan

   Gadget Manajemen waktu menjadi bagian dari digital parenting yang digunakan oleh para orang tua dalam upaya pembatasan penggunaan gadget pada anak. Ada berbagai cara dalam manajemen waktu yang digunakan oleh para orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak. Salah satu manajemen waktu yang digunakan adalah dengan melakukan pemberian jatah waktu penggunaan gadget. Berdasarkan pada informasi yang diperoleh, penjadwalan ini dapat diterima oleh kedua pihak (orang tua dan anak) karena telah sesuai dengan jatah yang diberikan.

2. Mendampingi Anak Saat Menggunakan Gadget

   Pendampingan orang tua saat anak menggunaan gadget menjadi bagian salah satu pola digital parenting yang digunakan untuk mencegah kecanduan gadget pada anak. Cara pendampingan penggunaan gadget yang digunakan oleh para orang tua bervariasi, mulai dari ikut mendampingi anak dalam mengakses internet saat menggunakan gadget, memberi contoh dan mengajari anak dagar bijak dalam menggunakan gadget, hingga berusaha mengalihkan

perhatian anak dari gadget dengan membagi waktu khusus untuk menemani anak bermain.

3. Pemanfaatan Aplikasi Youtube Kids

   Pemanfaatan aplikasi-aplikasi dari berbagai platform menjadi bagian dari pola digital parenting yang digunakan oleh para orang tua juga kepada anaknya. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak-anaknya mengakses atau mengonsumsi konten-konten yang tidak baik dari dunia maya. Salah satu aplikasi yang digunakan oleh hamper seluruh informan penelitian ini adalah aplikasi Youtube Kids. Alasan penggunaan aplikasi Youtube Kids ini dikarenakan aplikasi ini menyajikan konten-konten yang layak untuk anak, mulai dari lagu-lagu anak, seraial film anak, dan konten lainnya

4. Memantau Aktivitas Browsing Anak

   Upaya selanjutnya yang digunakan oleh orang tua dalam mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak adalah dengan memantau aktivitas atau riwayat browsing anak saat menggunakan gadget. Lebih dari itu, berdasarkan informasi yang diperoleh, informan menyatakan bahwa pengwasan terhadap aktivitas atau riwayat browsing yang diakses oleh anak saat menggunakan gadget adalah untuk meminimalisir terjadinya kesalahan konten yang dikonsumsi oleh anak. Dengan memantau aktivitas atau riwayat browsing yang diakses membiasakan anak untuk lebih bijak dalam menggunakan gadget. Haltersebut dikarenakan orang tua bisa melarang untuk mengakses konten tertentu jika konten tersebut tidak sesuai dengan usia anak.

4. KESIMPULAN

Terselenggarannya program PKM Pengabdian Masyarakat sebagai upaya meningkatkan kesadaran orang tua agar memiliki peran yang sangat penting untuk mendampingi, mengawasi, dan mengkontrol anak dalam menggunakan gadget. Sesibuk apapun orang tua dirumah harus memiliki waktu untuk mengasuh anak-

anaknya, memperhatikan tumbuh kembang mereka dan memastikan tidak ada gangguan yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak

REFERENCES

Amin. R. (2021). Hukum Perlindungan Anak dan Perempuan di Indonesia. Yogyakarta: Deepublish. Pages 1

Angelia. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Pekerja Anak Di Indonesia. Jurnal Swara Justisia. Vol. 5, No. 4 (2022) Pages 384-385

Fadhila ,Khayatudin. Tinjauan Yuridis Perlindungan Pekerja Anak Di Indonesia Dalam Perspektif Konveksi Hak Anak. Jurnal Yustitiabelen. Vol. 8, No.2.(2022). Pages 146

Farida, Salsabila, Hayati, Ramadhani, Saputri. Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh. Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1, No. 8. (2021). Pages 1703

Hamida, Sutiyono. Analisis Kritis Perlindungan Terhadap Anak Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga: Kajian Perbandingan Hukum. Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia.Vol. 4, No.1 (2022) Pages 76-77

Khoirunnisa, Ratna, Irawati. Perlindungan Hukum Anak Terlantar Atas Hak Anak Mendapatkan Jaminan Kesehatan. Jurnal Notarius, Vol. 13, No. 2. (2020). Pages 547

Mindayani, Darmawani, Kons, Andriani. Dampak Penggunaan gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elektrina Kertapati). Pernik Jurnal PAUD, Vol. 2, No. 1. (2019). Pages 79 & 82.

Pudyastuti, karyadi. (2023). Penggunaan gadget Bagi Anak. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Dan Penelitian Indonesia. Pages 1

Rahayu, Elan, Mulyadi. Analisis Penggunaan Gedget Anak Usia Dini. Jurnal Paud Agapedia, Vol. 5, No. 2. (2021). Pages 202-210

Rahayu, Mulyadi. Analisis Pengunaan Gadget Anak Usia Dini. Julnal PAUD Agapedia, Vol. 5, No. 2. (2021). Pages 205-206

Rahman, Kencana, Faizah. (2020). Pengembangan Nilai dan Moral Agama Anak Usia Dini. Jawa Barat: Edu Publisher. Pages 88-92

Sisbintari, Setiawati. Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi, Vol. 6, Issue. 3. (2022). Pages 1567-1571

Wahyudi, Kushartono. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Anak Yang Menjadi Korban Perlakuan Tindak Kekerasan Dalam Rumah Tangga Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Jurnal Dialektika Hukum, Vol. 1, No.1. (2020). Pages 6