

Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Proses Tumbuh Kembang Anak

Tri Widayanti

STMIK Pontianak
Jl. Merdeka Barat No. 273 Pontianak
e-mail: triwidayanti69@gmail.com

Abstrak

Pada zaman millennial orang tua dihadapkan pada teknologi informasi yang selalu berkembang, salah satunya adalah gawai. Gawai banyak digunakan anak-anak untuk bermain game online atau melihat video. Ibu-ibu di Kelurahan Tengah banyak yang mengeluh terkait aktifitas anak-anak mereka yang sudah mulai suka bermain gawai. Beberapa anak tersebut bahkan sudah ada yang mengalami kecanduan gawai. Ibu-ibu tersebut tidak memahami dampak negatif permainan gawai dan mereka juga tidak mengetahui permainan yang baik untuk tumbuh kembang anak-anak mereka. Dalam menyikapi permasalahan diatas penulis melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk ceramah yang telah dilaksanakan di Aula Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota. Adapun tujuan dari kegiatan tersebut adalah memberikan pemahaman kepada peserta mengenai dampak negatif perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bagi proses tumbuh kembang anak khususnya gawai. Kegiatan ceramah di hadiri oleh 55 peserta, yang terdiri dari 7 orang guru, 15 orang Siswa, dan 33 orang ibu rumah tangga. Penyampaian materi dalam bentuk ceramah ini diselingi juga dengan Tanya jawab. Hasil ceramah dianalisis berdasarkan sesi tanya jawab untuk melihat pemahaman peserta dalam mendapatkan pengetahuan baru diantaranya yaitu mengenai durasi yang diperbolehkan untuk menggunakan gawai, akibat penggunaan gawai yang terlalu lama, dan permainan edukatif yang baik bagi proses tumbuh kembang anak.

Kata kunci: teknologi informasi, ceramah, gawai, dampak negatif

1. Pendahuluan

Tumbuh kembang anak di usia dini merupakan proses perkembangan yang cepat dan mendasar dalam kehidupan selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-8 tahun [1]. Anak di usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek diantaranya perkembangan sosial, perkembangan emosional dan perkembangan psikomotorik [2]. Mendidik anak usia dini di zaman millennial atau generasi Y tidaklah mudah. Generasi millennial merupakan generasi yang tumbuh di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

seperti smartphone atau gawai [3]. Gawai merupakan suatu piranti yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dirancang lebih baik dari sebelumnya yang mendukung layanan seperti email, akses internet, mensos, game online, pemutaran video, perekaman audio, kamera dll [4,5].

Gawai banyak digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan seperti bisnis, pekerjaan, kesehatan dan pendidikan [6]. Saat ini gawai banyak digunakan pada anak-anak usia dini yang seharusnya belum layak untuk menggunakannya. Penggunaan gawai setiap tahunnya mengalami peningkatan, bahkan pada tahun 2013 anak usia dini di dunia ini yang telah menggunakan gawai mencapai 72% [7]. Gawai sangat menarik bagi anak-anak karena telah menggunakan teknologi touchscreen, selain itu gawai telah terisi dengan berbagai macam aplikasi seperti game yang udah vareatif seperti game edukatif, game petualangan dll [8]. Anak-anak generasi melinnial lebih sering menggunakan gawai untuk bermain game baik yang edukatif maupun petualangan, video dan hiburan. Rata-rata setiap harinya anak-anak menggunakan teknologi informasi selama 7 jam [9]. Anak-anak sebagai generasi melenial akhirnya tidak bisa melepaskan diri dari teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki sisi positif dan sisi negatif. Dilihat dari sisi positif, gawai dapat meningkatkan daya imajinasi anak, meningkatkan kemampuan berbahasa dan meningkatkan pola pikir anak seperti mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam bermain seta membantu meningkatkan kemampuan otak kanak anak selama dalam pengawasan yang baik. Sebagai orang tua, kita harus dapat mendorong anak-anak usia dini untuk menggunakan gawai sebagai alat yang penting untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, dan melewati masa tumbuh kembang anak yang baik [10].

Perkembangan gawai saat ini juga memiliki dampak negatif dilihat dari sudut pandang kesehatan jiwa bagi anak usia dini karena dapat mengganggu proses tumbuh kembang secara alami [11]. Gawai hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi satu arah yakni merespon saja, sehingga anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, tidak

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019

SINDIMAS 2019

STMIK Pontianak, 29 Juli 2019

dapat mengenali dan berbagi emosi, seperti simpati, sedih atau senang [12]. Hal tersebut mengakibatkan anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosional maupun verbal yang dapat mengakibatkan anak mengalami gangguan perkembangan kemampuan untuk bergaul dan beradaptasi [13].

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk ceramah yang telah dilakukan di Aula Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota merupakan suatu kegiatan yang bersifat memberikan informasi kepada masyarakat di sekitar Kelurahan Tengah mengenai dampak negatif penggunaan gawai bagi proses tumbuh kembang anak. Selama ini banyak orang tua di Kelurahan Tengah mengeluh dengan perilaku anak-anak mereka yang sudah kecanduan menggunakan gawai, baik untuk melihat video, bermain game, maupun hiburan lainnya. Pada awalnya mereka hanya menggunakannya dalam durasi yang singkat atau dibawah 2 jam, namun lama-lama lebih dari itu. Banyak ibu-ibu di Kelurahan Tengah yang tidak paham mengenai dampak negatif penggunaan gawai, sehingga memanfaatkan gawai sebagai pendampingan dalam mengasuh anak. Mereka menganggap dengan memberikan gawai kepada anak maka anak tidak akan menggagu aktifitas orang tua dan pengawasan anak akan lebih mudah. Berdasarkan kurangnya pengetahuan mengenai perkembangan teknologi informasi khususnya gawai, maka ibu-ibu Kelurahan Tengah mengharapkan adanya sosialisasi atau ceramah mengenai dampak negatif perkembangan teknologi informasi bagi proses tumbuh kembang anak-anak. Mengacu pada keinginan ibu-ibu Kelurahan Tengah, maka tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan mengenai dampak negatif perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya gawai bagi proses tumbuh kembang anak dan trik bagaimana supaya anak tidak kecanduan gawai serta memilih permainan yang edukatif.

Sebagai orang tua kita harus sering mengikuti perkembangan gawai yang semakin inovatif agar dapat menilai permainan edukatif yang baik bagi tumbuh kembang anak dan dapat selalu mendampingi anak dalam bermain gawai. Oleh karena itu, orang tua harus memiliki pemahaman tentang pengaruh gadget bagi proses tumbuh kembang anak, supaya gadget dapat dibatasi penggunaannya, anak dapat berkembang dengan baik, menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif dengan lingkungannya.

2. Metode Pelaksanaan

Metode Observasi dilakukan untuk mengetahui keluhan masyarakat yang memiliki anak di Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota mengenai dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi yang telah dialami oleh anak-anak mereka. Selanjutnya, dilakukan diskusi dengan ibu Lurah Kelurahan Tengah Kecamatan

Pontianak Kota mengenai keluhan-keluhan masyarakat sekitar untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Hasil diskusi dan observasi digunakan untuk menganalisa data peserta yang akan mengikuti ceramah. Kegiatan ceramah bertemakan “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Tumbuh Kembang Anak”, dirancang untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat di Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota tepatnya di Jalan Cendrawasih No. 17. Ceramah dilaksanakan pada tanggal 6 April 2018 di Aula Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota dan diikuti oleh guru berjumlah 7 orang, pelajar berjumlah 15 orang, dan ibu rumah tangga berjumlah 33 orang. Sehingga jumlah keseluruhan peserta ada 55 orang. Adapun rincian kegiatan pada ceramah tersebut adalah pembukaan disampaikan oleh Ibu Ade Marheni Dewi, S.STP. selaku lurah Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota, yang dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan Babinsa, kemudian penyampaian materi tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ceramah ditutup dengan Tanya jawab dari peserta ceramah yang bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta memahami materi yang disampaikan pemateri. Semakin banyak pertanyaan dari peserta ceramah, maka menandakan peserta memahami dengan baik bahkan ingin menggali lebih dalam mengenai materi yang disampaikan.

3. Hasil Pelaksanaan

Kegiatan awal dari pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang berbentuk ceramah ini dibuka oleh ibu Ade Marheni Dewi, S.STP. selaku lurah Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota dan perwakilan dari Babinsa tampak pada gambar 1. Dalam kesempatan tersebut Ibu Lurah berharap agar masyarakat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai teknologi informasi dan komunikasi terutama dampak negatifnya bagi tumbuh kembang anak.



Gambar 1. Sambutan dari Ibu Lurah dan Babinsa

Selain itu, ibu Ade Marheni Dewi, S.STP. selaku lurah Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota juga menyampaikan bahwa ceramah yang dilakukan terhadap masyarakat di kelurahan Tengah ini belum pernah

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019

SINDIMAS 2019

STMIK Pontianak, 29 Juli 2019

diadakan. Di tinjau dari sisi lingkungan di Kelurahan Tengah yang terdapat Sekolah Menengah Pertama (SMP), PAUD, dan ibu-ibu rumah tangga, materi ceramah ini sangat tepat untuk disampaikan. Adapun Jumlah peserta yang mengikuti ceramah seperti terlihat pada tabel 1. Dengan mengikuti ceramah ini, peserta diharapkan mendapatkan pemahaman yang lebih baik dalam mendidik anak, sehingga tidak memanjakan anak dengan permainan game online yang memiliki dampak buruk bagi anak.

Tabel 1. Sasaran Peserta Berdasarkan Pekerjaan

No	Sasaran Peserta	Jumlah	Persentase
1	Guru SMP	4	7,3 %
2	Guru PAUD	3	5,4 %
3	Ibu Rumah Tangga	33	60 %
4	Pelajar	15	27,3 %
Jumlah		55	100 %

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh pemateri. Materi ceramah ini difokuskan pada dampak negatif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bagi tumbuh kembang anak. Berikut gambar 2 Power Point materi presentasi :



Gambar 2. Materi Presentasi

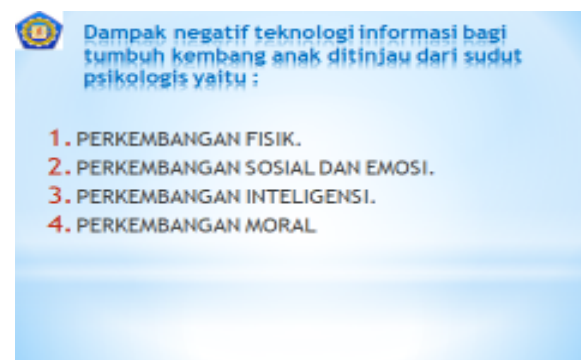
Pemaparan materi di fokuskan pada permainan game online dan video yang mempengaruhi proses tumbuh kembang anak (Gambar 3). Ceramah di mulai dengan pemahaman tentang perkembangan teknologi informasi di zaman melenial, dimana pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau oleh semua kalangan, baik anak muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah kebawah. Bahkan untuk saat ini anak-anak usia dini menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi sehingga disebut sebagai generasi multitasking. Orang tua merasa bangga dengan anak-anaknya yang pandai menggunakan gawai tanpa memahamii bahaya yang mengancamnya. Selain itu orang tua juga merasa nyaman karena tidak di ganggu dalam menyelesaikan pekerjaannya apabila anaknya sudah menggunakan gawai. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa jumlah anak-anak yang menggunakan gawai saat ini mengalami peningkatan hampir dua kali lipat dari 38% menjadi 72%. Anak yang berinteraksi dengan gawai lebih dari 3 jam sehari akan mengakibatkan anak mengalami kecanduan. Selain itu juga dampak negative yang lain adalah dapat mengalami Technoference yaitu perilaku apatis seseorang karena terlalu focus dengan gadget sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya.



Gambar 3. Foto Kegiatan

Dampak negatif penggunaan gadget yang terlalu lama di tinjau dari sudut pandang psikologi di sampaikan dalam seminar ini, seperti terlihat pada gambar 4. Dampak pertama yaitu perkembangan fisik. Anak yang terlalu sering menggunakan gawai rentan terjangkit obesitas sehingga dapat memicu ketidakseimbangan karena anak tidak pernah melakukan kegiatan fisik seperti berjalan, lari dll [14]. Selain itu anak dapat mengalami physical decline contohnya problem visual seperti kelelahan mata, sakit kepala/pusing, mual, dan penglihatan jadi kabur. Hasil penelitian Firdaus menunjukkan bahwa jika menggunakan gawai terlalu lama dapat mengalami kelelahan mata sebanyak 75-90% [13].



Gambar 4. Materi Presentasi

Dampak kedua yaitu perkembangan sosial dan emosi. Pada dampak yang kedua ini anak tidak mau lagi bermain dengan teman-temannya (bersosialisasi) karena

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019

SINDIMAS 2019

STMIK Pontianak, 29 Juli 2019

telah memiliki permainan tersendiri yang lebih menarik baginya [2]. Jika hal tersebut dilakukan secara terus-menerus maka anak dapat sampai ke tahap ketergantungan (addiction) terhadap teknologi dimana anak sudah tidak dapat lagi diputus kesenangannya. Apabila hal tersebut dilakukan anak dapat marah-marah, depresi, cemas, mengancam orang lain bahkan menyakiti diri sendiri. Untuk dampak yang ketiga yaitu perkembangan intelegensi dimana anak susah untuk disuruh belajar (susah fokus dalam belajar) sehingga akan mengakibatkan prestasi belajar akan menurun, selain itu dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan perilaku anak pada usia dini akan terganggu [10]. Sedangkan dampak yang keempat yaitu perkembangan moral. Intensitas anak melihat video dan bermain game yang tidak semuanya baik dan mendidik lambatlaun akan mempengaruhi perkembangan moral anak seperti berperilaku buruk dengan menghilangkan norma dan nilai serta sopan santun yang ada di masyarakat.

Di akhir ceramah, pemateri membuka sesi tanya jawab untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta mengenai materi yang sudah disampaikan. Selain itu, sesi tanya jawab memberi kesempatan kepada peserta untuk bertanya agar pemahaman mereka semakin baik dan tidak salah persepsi. Berikut ini beberapa pertanyaan tersebut :

- Bagaimana memberikan pemahaman kepada orang tua murid bahwa tidak baik memberikan gawai pada anak usia dini ? (Anak usia dini masih memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut).
- Berapa lama durasi dan intensitas yang baik bagi anak untuk main gawai ? (Kategori tinggi dengan durasi 75-120 menit dengan intensitas lebih dari 3 kali per hari, kategori sedang dengan durasi 40-60 menit dengan intensitas 2-3 kali per hari dan kategori rendah dengan durasi 5-30 menit dengan intensitas maksimal 1-2 kali per hari).
- Apakah ada sisi positif gawai bagi anak-anak? (Ada, yaitu game edukatif seperti belajar mewarnai, fruits and vegetables for kids untuk mengenalkan berbagai macam buah-buahan kepada anak-anak, animals puzzle for kids untuk melatih ketrampilan anak berpikir, toddler counting 123 kids dapat memberikan kesempatan anak untuk mengenal angka, marbel belajar hijaiyah untuk memudahkan anak mengenal huruf hijaiyah dan masih banyak lagi. Namun itu semua perlu pendampingan orang tua agar anak tidak leluasa untuk membuka atau mendownload mainan

sendiri yang tidak mendidik selain itu juga batasin durasi permainannya).

- Bagaimana cara memfilter konten negatif di internet ? (Dengan menggunakan Domain Name system (DNS) Nawala yang merupakan layanan gratis untuk pengguna internet agar dapat mengakses internet dengan bersih dan aman. DNS Nawala dapat diakses di www.nawala.org)
- Apakah pemateri bersedia diundang pada pertemuan wali murid siswa paud untuk memberika seminar seperti ini ? (Bersedia).

Setiap pertanyaan diatas dijawab secara langsung dan baik oleh pemateri serta tidak ada pembatasan jumlah pertanyaan pada sesi pertanyaan. Bagi peserta yang memberikan pertanyaan diatas diberikan souvenir sebagai kenang-kenangan dari pemateri. Hal tersebut bertujuan agar peserta mengenang atau berkesan dalam mengikuti ceramah tersebut. Selain itu, dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di Aula Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota. Gambar 5 merupak salah satu foto peserta yang menyampaikan pertanyaan dan mendapatkan souvenir.



Gambar 5. Foto Penyerahan Souvenir Kepada Audien

Kegiatan ceramah yang dilaksanakan telah berhasil memberikan pemahaman baru kepada peserta seminar dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti gadget bagi anak-anak. Apa dampak negatifnya penggunaan gadget yang terlalu sering, permainan game online dan vidio bagi tumbuh kembang anak.

Sebagai penutup acara, dilakukan sesi foto bersama dengan peserta dan panitia acara ceramah tersebut, seperti terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. *Foto Sebagian Peserta Seminar*

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam bentuk ceramah dengan tema dampak negatif perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap tumbuh kembang anak bagi masyarakat Kelurahan Tengah Kecamatan Pontianak Kota dirasakan banyak memberikan manfaat bagi para guru, pelajar dan ibu-ibu rumah tangga karena mereka belum pernah mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan dilaksanakan dengan metode penyampaian materi dan tanya jawab yang kondusif, Hasil ceramah dianalisis berdasarkan sesi tanya jawab untuk melihat pemahaman peserta dalam mendapatkan pengetahuan baru diantaranya yaitu mengenai durasi yang diperbolehkan untuk menggunakan gawai, akibat penggunaan gawai yang terlalu lama, dan permainan edukatif yang baik bagi proses tumbuh kembang anak.

Daftar Pustaka

[1]. W.P. Saroinsong, "Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On ages 6-8 Years Old," *Jurnal Tekpen*, Vol. 1, No. 4, 2016.

- [2]. E. M. Kusumaningrum, "Minimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini Dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional Yang Menarik," *Seminar Nasional Pendidikan*, pp. 345-351, 2015.
- [3]. T. Angela, & N. Effendi, "Faktor-Faktor Brand Loyalty Smartphone Pada Generasi Y," *Jurnal EXPERIENTIA (Jurnal Psikologi Indonesia)*, Vol. 3, No. 1, pp. 79-91, 2015.
- [4]. A. Nath, & S. Mukherjee, "Impact Of Mobile Phone/Smartphone : A Pilot Study on Positive And Negative Effects," *International Journal*, Vol. 3, No. 5, pp. 294-302, 2015.
- [5]. R. Witorsa, R. S. M. Hadi, & N. R. Haerani, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Sekolah DAsar*, Vol. 6, No. 1, pp. 9-20, 2018.
- [6]. S. Gowthami & S. V. K. Kumar, "Impac of Smartphone : A Pilot Study on Positive And Negative Effects," *International Journal of Scientific Engineering And Applied Science (IJEAS)*, Vol. 2, No. 3, pp. 473-478, 2016.
- [7]. Setianingsih, A. W. Ardani, & F. N. Khayati, "Dampak Pengguna Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas," *Jurnal Kesehatan (Gaster)*, Vol. 16, No. 2, pp. 191-205, 2018.
- [8]. W. Novitasari., & N. Khotimah., "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi social Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Paud Teratai*, Vol. 5, No. 3, 2016.
- [9]. S. A. Murtaza, " Digital Heroin The Impact of Digital Gadgets On Developing Minds An Empirical Study On Growing Children Of Lahore," *International Conference on Management, Business & Technology (ICMBT)*, pp 303-309, 2017
- [10]. M. F. Rozalia., "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Vol. 5, No. 2, pp. 722-731, 2017.
- [11]. T. P. Sari. & A. A. Mitsalia., "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usir Prasekolah di TKIT Al Mukmin," *Jurnal Profesi (Profesional Islam)*, Vol. 13 No. 2, 2016.
- [12]. A. Sofian, B. Pratama, D. Ramadani & I. Banyumurti, *Modul Pelatihan Pencegahan Eksploitasi Seksual Anak Online Untuk Organisasi Pelindungan Anak dan Komunitas*, P. ECPAT Indonesia, pp. 49, 2018.
- [13]. N. N. Rahmat, A. Munawir, & S. Bukhori, "Duration of Gadget Usage affects Eye Fatigue in Students aged 16-18 Years," *Health Nations*, Vol. 1, No. 4, pp. 335-340, 2017.
- [14]. M. Hasanah, "Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak," *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, Vol 2, No. 2, pp. 207-214, 2018.