



PENYULUHAN PROTEKSI ANAK DARI BAHAYA GADJET BAGI IBU-IBU DESA SEGARALANGU KABUPATEN CILACAP

Sarno Hanipudin¹, Hana Oktaviani², Riki Fitriansyah³, Miftahurrohim⁴, Ahmad Nur Multazam⁵, Melita Nurohmah⁶, Arisa Maratus Sholihah⁷, Anisa Rachmawati⁸, Anisatun Muanasah⁹

STAI Sufyan Tsauri Majenang
mashan_1985@yahoo.com

Abstract

The counseling on 'Protecting Children from Gadget Hazards' needs to be conducted with several considerations: 1). Gadgets have become children's 'toys'. 2). Uncontrolled use of gadgets by children without parental supervision. 3). Parents are less concerned about the risks and dangers of gadgets. This counseling is carried out in Segaralangu Village, Cilacap Regency, in collaboration with IPNU and Muslimat NU from Segaralangu Village. The aim of this activity is to provide education about the use and dangers of gadgets. The results of the activity show the enthusiasm of parents as participants in attending the counseling sessions, and parents are motivated to apply the material.

Keywords: *Child Protection, Gadgets*

Abstrak

Penyuluhan 'Proteksi Anak Dari Bahaya Gadget' menjadi perlu dilakukan dengan beberapa pertimbangan: 1). Gadget sudah menjadi 'barang mainan' anak. 2). Penggunaan Gadget anak yang tidak terkontrol oleh orang tua. 3). Orang tua kurang peduli dengan risiko dan bahaya gadget. Penyuluhan ini dilaksanakan di Desa Segaralangu Kabupaten Cilacap dengan bekerja sama dengan IPNU dan Muslimat NU Desa Segaralangu, tujuan kegiatan ini adalah memberikan edukasi tentang penggunaan sekaligus bahaya dari gadget. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme orangtua sebagai peserta dalam mengikuti kegiatan penyuluhan dan orangtua terdorong untuk mengaplikasikan materi..

Kata Kunci: *Proteksi Anak, Gadget*

A. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget atau perangkat teknologi digital memiliki dampak yang signifikan bagi anak-anak, baik positif maupun negatif. Berikut adalah beberapa dampak dari penggunaan gadget bagi anak-anak: Dampak Positif: 1). Pendidikan dan Pembelajaran: Gadget bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif. Anak-anak dapat mengakses sumber belajar online, aplikasi pendidikan, dan konten edukatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai subjek. 2). Pengembangan Keterampilan Teknologi: Anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget dapat mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan di era digital ini. Mereka belajar



tentang navigasi *online*, manajemen *file*, dan pemecahan masalah teknis. 3). Kreativitas: Ada banyak aplikasi dan permainan yang dapat merangsang kreativitas anak-anak, baik itu melalui gambar, musik, atau desain. Beberapa aplikasi juga membantu anak-anak belajar pemrograman atau desain grafis. 4). Koneksi Sosial: Gadget memungkinkan anak-anak untuk tetap terhubung dengan teman-teman dan keluarga, terutama dalam situasi di mana pertemuan langsung sulit dilakukan. Media sosial dan aplikasi pesan instan memfasilitasi interaksi sosial. (Dewi, Yulianingsih, and Hayati 2019).

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan Gadget oleh anak antara lain: 1). Ketergantungan dan Kesehatan Mental: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan isolasi sosial. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar bisa kurang aktif fisik dan mengalami gangguan tidur. 2). Konten Tidak Sesuai Usia: Anak-anak dapat terpapar pada konten yang tidak sesuai usia, seperti konten kekerasan atau seksual. Meskipun ada kontrol orang tua, tidak selalu mungkin untuk sepenuhnya menghindari risiko ini. 3). Gangguan Pendidikan dan Perkembangan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi anak dalam belajar, membaca, dan bermain di dunia nyata. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan sosial mereka. 4). Pengaruh Negatif pada Kreativitas: Meskipun ada aplikasi yang merangsang kreativitas, banyak juga yang cenderung menghasilkan konten yang kurang bermakna atau mengajarkan kreativitas yang terbatas pada teknologi semata. 5). Keselamatan dan Privasi Online: Anak-anak dapat menjadi rentan terhadap ancaman keamanan dan pelanggaran privasi *online*. Mereka mungkin tidak sepenuhnya memahami konsep risiko ini dan dapat dengan mudah terjebak dalam situasi berbahaya. (Fitriana, Anizar Ahmad 2020).

Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengelola penggunaan gadget oleh anak-anak dengan bijak. Ini melibatkan menetapkan batasan waktu layar, memantau konten yang diakses, dan memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dalam aktivitas fisik, sosial, dan pendidikan yang seimbang.

Penggunaan gadget juga dapat berkontribusi pada berbagai jenis kejahatan, terutama dalam konteks dunia digital. Beberapa contoh kasus kejahatan yang terkait dengan gadget adalah: 1). Kecurangan dan Pencurian Identitas: Penjahat dapat menggunakan teknologi untuk melakukan penipuan *online*, seperti mengirim email *phishing* atau pesan palsu yang meminta informasi pribadi atau keuangan. Mereka juga bisa mencuri identitas orang lain untuk tujuan kejahatan. 2). *Cyberbullying*: Gadget memungkinkan pelaku untuk melakukan tindakan perundungan atau penghinaan melalui platform media sosial, pesan teks, atau aplikasi berbasis *online* lainnya. Ini dapat memiliki dampak serius pada kesejahteraan mental dan emosional korban. 3). Kejahatan Seksual Online: Gadget digunakan oleh pelaku untuk mengajak anak-anak atau remaja terlibat dalam perilaku seksual atau untuk menyebarkan materi pornografi anak. Hal ini melanggar hukum dan dapat menyebabkan trauma pada korban. 4). Peretasan (*Hacking*): Peretas dapat menggunakan gadget untuk meretas akun *online*, sistem komputer, atau situs web, dengan tujuan mencuri informasi sensitif, merusak data, atau mengganggu layanan. 5). Pelecehan dan Intimidasi: Teknologi memungkinkan pelaku untuk melecehkan, mengintimidasi, atau



mengancam korban melalui pesan teks, media sosial, atau panggilan telepon. 6). Kejahatan Finansial: Pelaku dapat menggunakan gadget untuk mencuri informasi keuangan, seperti detail kartu kredit atau informasi perbankan, dengan niat untuk melakukan penipuan finansial. 7). Penyebaran Konten Ilegal: Gadget memudahkan penyebaran materi ilegal seperti narkoba, senjata, atau barang terlarang lainnya melalui platform *online* atau aplikasi pesan. 8). Pembajakan dan Penyebaran *Malware*: Penjahat digital bisa menggunakan gadget untuk menyebarkan perangkat lunak berbahaya (*malware*) ke dalam perangkat lain, yang dapat merusak data atau mencuri informasi. 9). Kejahatan Terkait Privasi: Beberapa gadget dilengkapi dengan teknologi kamera dan mikrofon yang bisa disusupi, mengancam privasi pengguna jika dimanfaatkan untuk memata-matai atau merekam aktivitas tanpa izin. (Fitriana, Anizar Ahmad 2020).

Untuk melindungi diri dari kasus kejahatan yang terkait dengan gadget, penting bagi pengguna untuk tetap waspada dan mengambil langkah-langkah keamanan seperti menjaga kerahasiaan informasi pribadi, menggunakan perangkat lunak keamanan yang kuat, menghindari tindakan impulsif *online*, dan mendidik diri tentang risiko digital. (Hanipudin 2019)

Atas dasar fakta-fakta tersebut, mahasiswa KKN Sufyan Tsauri Majenang melakukan kegiatan *join partner* dengan komunitas keagamaan Islam, yaitu IPNU dan Muslimat dengan menyelenggarakan Penyuluhan dengan tema “Proteksi Anak dari Bahaya Gadget”, dengan narasumber dari akademisi dihadiri oleh Ibu-ibu dari desa Segaralangu dengan jumlah peserta 30 orang.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Problem sosial saat ini adalah relasi anak dan orang tua yang terhambat, selain di luar faktor-faktor lain yang mendukung, seperti lingkungan dan teman sebaya. Sehingga menjadi penting untuk mengenali faktor-faktor ini dan bekerja bersama sebagai masyarakat, keluarga, dan lembaga pendidikan untuk memberikan dukungan dan pendidikan kepada remaja.

Ini termasuk membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan pengelolaan konflik, serta menawarkan kegiatan positif yang memadai. Kenakalan remaja dapat berasal dari berbagai faktor yang kompleks dan saling terkait, antara lain: *Kurangnya Pengawasan*: Remaja yang tidak mendapatkan pengawasan yang memadai dari orang tua atau pengasuh cenderung memiliki lebih banyak peluang untuk terlibat dalam perilaku kenakalan. *Teman Sebaya*: Pengaruh teman sebaya memiliki peran besar dalam perilaku remaja. Jika teman-teman mereka terlibat dalam perilaku negatif, remaja cenderung ikut serta demi merasa diterima dan menghindari rasa isolasi. *Perubahan Fisik dan Emosional*: Perubahan hormon dan perkembangan emosional selama masa remaja dapat menyebabkan ketidakstabilan emosional dan impulsivitas, yang mungkin berkontribusi pada perilaku kenakalan. *Stres dan Tekanan*: Tekanan akademis, masalah keluarga, atau tuntutan sosial bisa menjadi sumber stres bagi remaja. Mereka mungkin mencari pelarian atau pengalihan dalam perilaku negatif sebagai cara mengatasi stres.



Kurangnya Keterampilan Pengelolaan Konflik: Remaja yang belum memiliki keterampilan yang memadai untuk mengelola konflik atau emosi cenderung merespons dengan perilaku kenakalan sebagai bentuk ekspresi diri. *Media dan Budaya Populer:* Konten media yang merayakan perilaku kenakalan, kekerasan, atau tidak sehat dapat mempengaruhi pandangan remaja terhadap perilaku ini sebagai sesuatu yang "keren" atau "normal". *Ketidakpuasan Diri:* Ketidakpuasan terhadap diri sendiri atau citra tubuh yang buruk dapat mendorong remaja untuk terlibat dalam perilaku kenakalan sebagai cara untuk mencari validasi atau perasaan keberhasilan. *Kurangnya Aktivitas Positif:* Jika remaja tidak memiliki kegiatan positif yang memenuhi waktu dan minat mereka, mereka mungkin cenderung mencari sensasi atau kepuasan dari perilaku negatif. *Kemiskinan atau Lingkungan Tidak Stabil:* Faktor lingkungan seperti kemiskinan, ketidakstabilan keluarga, atau paparan pada lingkungan yang memiliki perilaku negatif dapat berkontribusi pada kenakalan remaja. *Kurangnya Pendidikan dan Perhatian:* Remaja yang merasa kurang diperhatikan oleh orang tua atau lingkungan pendidikan bisa mencari perhatian dengan perilaku kenakalan. (Dadan Samara, Sahadi Humaeni 2017)

Berdasarkan identifikasi tersebut, kami menyusun beberapa tahap pra pelaksanaan berupa *timeline* hingga hari h pelaksanaan, data tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kegiatan Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan		
		Juli	Agustus	September
1	Observasi	√		
2	Penggalian Informasi dan Perencanaan	√		
3	Pelaksanaan pengabdian		√	
4	Penyusunan Laporan		√	
	Penyerahan Laporan			√

Kegiatan diawali dengan kegiatan Observasi yang dilaksanakan pada awal bulan Juli, tujuan dari observasi ini adalah untuk bertemu dengan Kepala Desa dan tokoh masyarakat sekaligus menghimpun data awal. Selain bertemu dengan tokoh masyarakat, tim pengabdian juga melakukan interview dengan komunitas ibu-ibu di Desa Segaralangu untuk menghimpun data lapangan terkait dengan fakta anak-anak di desa tersebut. Pemetaan data kepada ibu-ibu sengaja oleh tim pengabdian dilakukan lebih lama dikarenakan mereka nantinya yang akan menjadi subjek dalam kegiatan ini. Data tersebut kemudian didokumentasikan dan dilanjutkan ke tahap pendalaman dan identifikasi oleh tim untuk selanjutnya ditentukan tema apa yang pas untuk merespons fakta yang ada di lapangan tersebut.

Setelah tema ditentukan selanjutnya tim pengabdian menentukan kebutuhan-kebutuhan kelengkapan untuk acara tersebut, seperti tempat, personel, narasumber, konsep acara dan perangkat pendukung lainnya. Pada tahap ini tim pengabdian berkomunikasi dengan pihak desa untuk menentukan tempat dan waktu, sedangkan untuk personel

termasuk narasumber tim pengabdian berkomunikasi dengan pihak Prodi PAI STAI Sufyan Tsauri Majenang.

Tim Pengabdian juga menyusun rencana kegiatan selama penyuluhan, strategi serta evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan langkah-langkah sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana resapan materi yang didapatkan oleh peserta. Kendala yang dihadapi oleh tim Pengabdian selama melakukan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Minimnya kontrol orang tua dalam memonitor penggunaan gadget oleh anaknya, hal ini mengindikasikan rendahnya tingkat literasi orang tua.
2. Minimnya tingkat pengetahuan orang tua dengan bahaya gadget.
3. Orang tua belum begitu *care* dengan bahaya gadget, mereka hanya berpikir yang penting anak anteng dan diam.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan

Kegiatan penyuluhan ‘Proteksi Anak Dari Bahaya Narkoba’ merupakan kegiatan yang belum pernah dilakukan di desa Segaralangu, hal ini menjadikan kegiatan ini mendapatkan atensi yang cukup baik dari peserta. Peserta yang hadir merupakan undangan yang berafiliasi dalam Organisasi Keagamaan IPNU dan Muslimat Desa Segaralangu yang berjumlah 30 orang.

Langkah awal yang dilakukan oleh Tim Pengabdian adalah sosialisasi kegiatan dengan cara menyebarkan undangan dan flyer secara terbuka. Flyer tersebut kemudian disebar melalui grup wa, story wa, dan facebook sebagai langkah publikasi kegiatan. Selain itu Banner juga dibuat dengan konsep yang sama dengan flyer tersebut di atas, tujuannya adalah agar kegiatan tersebut terkesan lebih formal.

Kegiatan dilaksanakan pada Jum’at, 11 Agustus 2023 jam 13.00 s.d 15.00 WIB diawali dengan sambutan yang disampaikan oleh tokoh masyarakat setempat, kemudian dilanjutkan pada acara inti yaitu kegiatan penyuluhan yang dimulai dengan *Opening Speech* oleh Sarno Hanipudin, M.Pd.I selaku DPL KKN Desa Segaralangu selanjutnya materi utama diisi oleh Sri Mulyani, M.Pd.I dari Prodi PAI STAI Sufyan Tsauri Majenang, seperti dalam gambar dibawah ini.

Dokumentasi Kegiatan





Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan metode proyek dan diperkaya dengan metode tanya jawab. Dengan menggunakan dua metode ini menjadikan acara ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

2. Temuan

Gadget adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada perangkat elektronik kecil, canggih, dan sering kali portabel yang memiliki fungsi khusus. Gadget umumnya dirancang untuk memberikan kemudahan, kenyamanan, atau hiburan kepada penggunanya. Contoh umum dari gadget termasuk *smartphone*, *tablet*, jam tangan pintar (*smartwatch*), kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya.

Gadget sering kali memiliki fitur dan teknologi yang lebih canggih daripada perangkat elektronik biasa. Mereka dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berkomunikasi, menjelajah internet, mengambil gambar dan video, mendengarkan musik, mengukur kegiatan fisik, dan banyak lagi. Gadget juga sering dilengkapi dengan sistem operasi yang memungkinkan pengguna untuk menginstal aplikasi dan perangkat lunak tambahan. (Marpaung 2018)

Dalam era digital saat ini, gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari banyak orang, memainkan peran penting dalam berbagai aspek seperti komunikasi, hiburan, pekerjaan, dan pendidikan. Dengan komplitnya dari fitur yang dimiliki, gadget ternyata memiliki potensi risiko dan dampak negatif yang bisa timbul akibat penggunaan yang tidak bijak atau berlebihan terhadap perangkat teknologi seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, dan perangkat elektronik lainnya. Berikut adalah beberapa bahaya yang dapat muncul akibat penggunaan gadget yang tidak terkendali:

- a. Ketergantungan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, di mana seseorang merasa sulit untuk berfungsi tanpa terus menggunakan perangkat tersebut. Ini bisa mengganggu aktivitas sehari-hari dan interaksi sosial.
- b. Gangguan Kesehatan Mental: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar gadget dapat berkontribusi pada masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan isolasi sosial. Terutama jika penggunaan gadget digunakan untuk membandingkan diri dengan orang lain di media sosial.
- c. Gangguan Tidur: Paparan cahaya biru dari layar gadget dapat mengganggu produksi hormon melatonin, yang mengatur siklus tidur. Penggunaan gadget larut malam dapat mengganggu kualitas tidur dan memicu masalah tidur.
- d. Kurangnya Aktivitas Fisik: Penggunaan gadget yang berlebihan bisa mengarah pada gaya hidup yang kurang aktif fisik. Ini bisa berkontribusi pada obesitas, masalah kesehatan jantung, dan penurunan kesehatan umum.



- e. Gangguan Pendidikan: Anak-anak dan remaja yang terlalu banyak terlibat dengan gadget bisa mengalami penurunan kinerja akademis karena kurangnya fokus dan konsentrasi dalam belajar.
- f. Pengaruh Negatif pada Hubungan Sosial: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat merusak hubungan interpersonal dengan orang lain. Orang bisa terlalu terpaku pada perangkat mereka dan mengabaikan interaksi sosial yang lebih langsung.
- g. Paparan pada Konten Tidak Sesuai Usia: Terlalu banyak waktu di depan gadget dapat membuka kemungkinan anak-anak dan remaja terpapar pada konten yang tidak sesuai usia, seperti kekerasan, pornografi, atau materi yang merusak.
- h. Kecelakaan dan Cedera: Penggunaan gadget saat berkendara atau dalam situasi yang membutuhkan perhatian penuh dapat menyebabkan kecelakaan dan cedera serius.
- i. Gangguan Produktivitas: Penggunaan gadget yang berlebihan di tempat kerja atau selama tugas-tugas penting dapat mengurangi produktivitas dan kualitas kerja.
- j. Masalah Keamanan dan Privasi: Gadget yang terhubung dengan internet dapat rentan terhadap ancaman keamanan seperti peretasan dan pencurian data pribadi.
- k. Pemborosan Waktu: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk media sosial, permainan, atau hiburan digital dapat mengalihkan perhatian dari hal-hal yang lebih produktif dan bermakna.

Penting untuk menggunakan gadget dengan bijak, mengatur waktu layar, dan membatasi konten yang dikonsumsi, terutama bagi anak-anak dan remaja. Kesadaran akan potensi bahaya ini penting untuk menjaga keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata.

3. Rekomendasi

Hasil kegiatan tersebut memberikan rekomendasi, sebagai berikut:

Bagi Orang tua:

- a. Perlunya kontrol lebih pada anak dalam penggunaan gadget.
- b. Orang tua perlu mendampingi secara langsung ketika anak sedang menggunakan gadget.
- c. Orang tua perlu mengarahkan konten apa saja yang boleh diakses oleh anak.

Bagi Pemerintah Desa:

- a. Diperlukan sosialisasi secara masif kepada orang tua lainnya perihal bahaya gadget, mengingat peserta penyuluhan hanya 30 orang.
- b. Diperlukan gerakan bersama yang dapat menangkal bahaya gadget bagi anak, semisal gerakan 'sehari tanpa gadget' dan itu dilaksanakan secara serentak oleh seluruh warga masyarakat.
- c. Diperlukan edukasi tambahan lainnya sebagai penguat bahaya gadget bagi anak.



D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan penyuluhan ‘Proteksi Anak dari Bahaya Gadget’ bahwa kegiatan muncul sebagai respons menggejalanya gadget di kalangan anak dan kecenderungan orang tua yang mengabaikan bahaya yang muncul kemudian. Orang tua lebih senang melihat anaknya diam di rumah seharian tanpa aktivitas meskipun fokusnya tertuju pada gadget. Dari hasil kegiatan tersebut menunjukkan antusiasme orang tua dalam mengikuti kegiatan tersebut serta menerima materi yang telah disampaikan oleh narasumber. Harapan dari Tim Pengabdian dengan adanya kegiatan tersebut memberikan edukasi kepada orang tua perlunya *kontrolling* terhadap aktivitas anak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dadan Samara, Sahadi Humaeni, Melliany Budiarto Santoso. 2017. “Kenakalan Remaja Dan Penanganannya.” *Jurnal Penelitian & PPM* 4, no. 2: 129–389.
- Dewi, Arum Kusuma, Yuyun Yulianingsih, and Tuti Hayati. 2019. “Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.”
- Fitriana, Anizar Ahmad, Fitri. 2020. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga.” *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 05, no. 02: 182–94.
- Hanipudin, S. 2019. “Pendidikan Islam Di Indonesia Dari Masa Ke Masa.” *Matan : Journal Of Islam And Muslim Society* 1, no. 1: 39–53. <https://doi.org/doi:10.20884/1.matan.2019.1.1.2037>.
- Marpaung, Junierissa. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *Jurnal Kopasta* 5, no. 2: 55–64.