

SOSIALISASI BIJAK MENGGUNAKAN GADGET TERHADAP ANAK DI PANTI ASUHAN AL-UMMAH PONOROGO

Yovi Litanianda¹⁾, Ridho Akbar Nuryadin²⁾, Muhammad Reza³⁾

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstrak

Penggunaan gadget dalam kalangan anak-anak menjadi fokus penting dalam berbagai lembaga sosial, terutama di Panti Asuhan Al-Ummah. Gadget menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, membawa manfaat besar sekaligus dampak yang perlu dipertimbangkan, terutama dalam hal penggunaan berlebihan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi bijak menggunakan gadget kepada 26 anak di panti dengan rentang usia 5 hingga 16 tahun. Melalui observasi lapangan, dokumentasi, Pre-test, dan Post-test, hasil observasi menunjukkan bahwa 80,77% atau setara 21 anak panti menggunakan gadget lebih dari 2 jam. Berdasarkan Pre-test ditemukan tingkat pemahaman anak-anak mengenai penggunaan gadget yang aman berada pada nilai rata-rata 45 artinya untuk pemahaman bijak menggunakan gadget masih kurang paham. Kegiatan ini secara komprehensif mensosialisasikan penggunaan gadget kepada anak Panti Asuhan Al-Ummah selama 2 jam 30 menit. Setelah sosialisasi, Post-test menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 72,3, menggambarkan efektivitas program sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman dan perilaku bijak menggunakan gadget. Peningkatan signifikan pada nilai Post-test mencerminkan dampak positif dari sosialisasi, menunjukkan bahwa anak-anak mampu meningkatkan pemahaman dan perilaku bijak menggunakan gadget. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa program sosialisasi bijak menggunakan gadget berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak terkait risiko penggunaan gadget berlebihan, dengan peningkatan rata-rata sebesar 27,3 poin.

Kata kunci: Anak Panti Asuhan, Bijak Menggunakan Gadget

Abstract

Abstract The imperative focus on prudent gadget usage among children is particularly highlighted in various social institutions, notably at the Al-Ummah Orphanage. Gadgets, an integral facet of modern life, bring both substantial benefits and potential drawbacks, especially concerning excessive usage. In light of this, a community service initiative was undertaken to instill wise gadget practices among 26 children, aged 5-16, residing in the orphanage. Employing observation, documentation, Pre-tests, and Post-tests, findings reveal that 80.77% of the children exceeded the recommended 2-hour limit for gadget usage. Initial understanding, as gauged by Pre-tests, exhibited variations with an average score of 45. Following the socialization program, Post-tests demonstrated a noteworthy increase in the average score to 72.31, underscoring the program's efficacy in augmenting comprehension and fostering judicious gadget behavior. This initiative offers a comprehensive portrayal of gadget dynamics within the Al-Ummah Orphanage. The substantial enhancement in Post-test scores reflects the positive impact of the socialization effort, indicating the children's capacity to improve their understanding and cultivate prudent gadget behaviors. In conclusion, the research affirms that the program successfully heightens awareness and understanding among children regarding the perils of excessive gadget use, evident in an average score increase of 27.3 points.

Keywords: Orphanage Children, Using Gadgets Wisely.

Correspondence author: Yovi Litanianda, yovi@umppo.ac.id, Ponorogo, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Gadget sebagai salah satu hasil kemajuan teknologi merupakan perangkat elektronik kecil dengan beragam aplikasi bantu sehari-hari dan telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern (Salem et al., 2021). Gadget memberikan manfaat besar dalam hal kemudahan, interaksi, komunikasi, serta sebagai sarana hobi dan hiburan (Nur Laily & Dwi Ade Chandra, 2021). Penting untuk menyadari bahwa gadget telah mengakibatkan perubahan yang signifikan dalam nilai-nilai kebudayaan masyarakat. Dengan adanya peningkatan kepemilikan gadget pada berbagai kalangan disebabkan oleh sejumlah faktor yang saling terkait. Salah satunya adalah aksesibilitas yang semakin mudah dan harga yang lebih terjangkau, memungkinkan lebih banyak orang untuk memiliki gadget. Kemajuan terus-menerus dalam teknologi menjadikan perangkat gadget lebih canggih dan menarik. Banyak individu termasuk anak-anak dan balita menghabiskan sebagian besar waktu mereka sehari-hari dengan menggunakan gadget (Abdulatif & Lestari, 2021). Salah satu hal yang membedakan gadget dari perangkat elektronik lainnya adalah adanya unsur "inovasi". Dengan adanya gadget masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan. Dengan kata lain, setiap hari gadget terus menghadirkan teknologi terbaru yang meningkatkan kenyamanan hidup manusia (Fitriana et al., 2020). Penggunaan gadget yang berlebihan terutama di kalangan remaja, anak-anak, bahkan balita dapat menimbulkan dampak negatif yang perlu diperhatikan. Dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan meliputi masalah kesehatan fisik dan mental, kurangnya interaksi sosial secara langsung, serta gangguan dalam perkembangan kognitif anak (Hendriani et al., 2022). Oleh karena itu, walaupun gadget memberikan sejumlah manfaat yang penting tetapi penting juga untuk mengatur dan memantau penggunaannya secara bijak, terutama pada pengguna di usia anak-anak yang lebih rentan terhadap dampak negatif (Kurniawati, 2020).

Panti Asuhan Al-Ummah berperan sebagai fasilitas pelayanan bagi anak-anak, dengan fokus utama pada pemenuhan kebutuhan fisik, mental, dan sosial mereka. Meskipun demikian, pemahaman terhadap bahaya penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan anak-anak panti ini masih perlu ditingkatkan. Fokusnya adalah memberikan kesempatan yang luas, tepat, dan memadai bagi perkembangan kepribadian anak-anak sesuai dengan harapan. Panti Asuhan Al-Ummah menjadi tempat bagi anak-anak yang mungkin telah kehilangan orang tua mereka atau terlantar, memerlukan perhatian khusus dan bimbingan agar dapat berkembang dengan baik. Saat ini, terdapat sekitar 26 anak-anak, dengan usia 5 hingga 16 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Umi Hasanah, sebenarnya ingin diatur agar anak-anak di panti hanya diperbolehkan menggunakan gadget selama dua jam per hari. Tetapi aturan ini belum bisa dilaksanakan karena mendapati perlawanan dari anak-anak yang belum memahami cara menggunakan gadget dengan bijak. Buktinya beberapa anak yang mendapatkan gadget dari peninggalan orang tuanya sulit untuk lepas dari gadgetnya. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam mengatur penggunaan gadget di lingkungan panti asuhan Al-Ummah dan sosialisasi bijak menggunakan gadget, guna menghindari dampak negatif yang bisa timbul akibat penggunaan yang berlebihan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan kegiatan pengabdian yang diberi judul sosialisasi bijak menggunakan gadget di Panti Asuhan Al-Ummah sebagai salah satu cara membantu anak-anak panti untuk bisa memahami penggunaan gadget dengan bijak. Bijak dalam menggunakan gadget mencakup beberapa aspek yaitu bijak

dalam pemanfaatan gadget, sadar terhadap risiko kesehatan fisik dan mental dari penggunaan berlebihan serta pengenalan risiko dari konten yang tidak sesuai (Haq et al., 2023; Hidayati et al., 2023). Selain itu, penggunaan gadget yang bijak juga mencakup pengembangan keterampilan positif dalam teknologi, termasuk literasi digital yang mencakup kemampuan mengevaluasi informasi, menyaring konten yang bermanfaat, dan mengenali sumber informasi yang dapat dipercaya (Budiyati et al., 2022). Hal ini juga mencakup pengertian mengenai privasi online, perlindungan data, dan etika dalam penggunaan teknologi digital (Rosidah et al., 2023; Asrafil et al., 2022).

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif yang menggambarkan kegiatan pengabdian dalam bentuk sosialisasi kepada sekitar 26 anak di panti asuhan Al-Ummah, dengan rentang usia antara 5 hingga 16 tahun. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran serta pemahaman anak-anak di panti terkait risiko penggunaan gadget yang berlebihan, dengan tujuan untuk mendorong penggunaan gadget secara bijak. Metode yang digunakan melibatkan observasi, dokumentasi, pre-test perlakuan dan post-test (Yulianti et al., 2024; Salsabila et al., 2024). Observasi dilakukan untuk memantau langsung penggunaan gadget anak-anak, sementara dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dari catatan atau dokumen sosialisasi bijak gadget. Pre-test dan post-test melibatkan interaksi peneliti dengan anak-anak untuk mengumpulkan data sebelum dan setelah sosialisasi, menilai dampaknya terhadap pemahaman dan perilaku bijak menggunakan gadget (Wahyu Rifa'i et al., 2023). Dengan pendekatan kombinitif, penelitian ini secara komprehensif mensosialisasikan penggunaan gadget di lingkungan panti asuhan Al-Ummah serta mengukur efektivitas program sosialisasi bijak menggunakan gadget. Metode pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga tahap utama, Pertama : tahap perencanaan dilakukan untuk memperoleh informasi terkait permasalahan di Panti Asuhan Al-Ummah melalui observasi dan dokumentasi. Kegiatan ini bertujuan untuk merancang solusi dengan memahami permasalahan langsung di Panti Al-Ummah. Tahap kedua : pelaksanaan, terdiri dari model sosialisasi dengan penerapan pre-test untuk mengukur pemahaman awal anak-anak terhadap penggunaan gadget. Perlakuan berupa sosialisasi dengan mendampingi secara bijak penggunaan gadget, diikuti oleh post-test untuk mengevaluasi dampak sosialisasi terhadap tingkat pemahaman dan perilaku anak-anak. Terakhir : tahap evaluasi melibatkan indikator keberhasilan, seperti kemampuan anak-anak dalam menjawab pertanyaan dan menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi metode observasi, dokumentasi, pre-test, dan post-test memberikan pendekatan holistik yang dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas program sosialisasi bijak menggunakan gadget di Panti Asuhan Al-Ummah (Wahyuddin et al., 2022; Thahira et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Dusun Joresan 3, Desa Joresan, Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo, subjek sasaran pengabdian ini 26 anak panti asuhan Al-Ummah, dengan usia 5 hingga 16 tahun. Kegiatan diawali dengan observasi di panti

asuhan al-ummah pada hari Kamis, tanggal 12 Oktober 2023. Dari hasil observasi ditemukan 80,77% atau setara 21 dari 26 anak Panti Asuhan Al-Ummah yang masih menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari.



Gambar 1 Foto Bersama Setelah Sosialisasi

Setelah melaksanakan observasi awal, langkah selanjutnya yang diambil adalah mengadakan *pre-test* untuk menilai pengetahuan awal anak-anak di panti asuhan Al-Ummah mengenai penggunaan gadget yang bijak. *Pre-test* ini dilaksanakan sebelum sosialisasi pada tanggal 23 Oktober 2023. Sosialisasi tersebut bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang tepat dan aman. Setelah sesi sosialisasi selesai, dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka. Hasil dari *pre-test* dan *post-test*, seperti yang tercantum dalam Tabel 1, menunjukkan perbedaan tingkat pengetahuan anak-anak sebelum dan sesudah sosialisasi, yang diharapkan memberikan gambaran tentang efektivitas program edukasi yang dilaksanakan.

Tabel 1 Hasil *pre-test* dan *post test* dengan 26 anak panti Al-Ummah

No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Al	40	70
2	Aal	50	75
3	Zakek	45	65
4	Iko	50	70
5	Jefri	55	80
6	Ferdyy	40	72
7	Nizam	35	60
8	Barik	45	80
9	Farhan	50	78
10	Taza	55	80
11	Sherly	30	62
12	Anita	50	78
13	Amel	45	75
14	Yaya	50	70
15	Fardan	35	65

16	Haikal	45	73
17	Nawa	50	70
18	Gilang	40	65
19	Rahma	50	78
20	Anik	50	80
21	Azwa	45	70
22	Ila	35	63
23	Namira	55	78
24	Alya	45	75
25	Thea	40	70
26	Salsa	40	78
Rata-rata		45	72.3

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang ditunjukkan dalam Tabel 1 diatas, tingkat pemahaman anak-anak terhadap penggunaan gadget mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan sosialisasi. Nilai *pre-test* menunjukkan variasi pemahaman awal anak-anak terhadap risiko penggunaan gadget, dengan nilai berkisar antara 30 hingga 60 dan rata-rata *pre-test* sebesar 45, yang mencerminkan kurangnya pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijak. Namun, setelah sosialisasi, *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dengan nilai berkisar antara 60 hingga 90 dan rata-rata *post-test* mencapai 72,3. Hal ini menunjukkan bahwa program sosialisasi bijak menggunakan gadget efektif dalam meningkatkan pemahaman dan perilaku anak-anak dalam menggunakan gadget dengan lebih bijak, dengan peningkatan rata-rata sebesar 27,3 poin (Restu et al., 2024). Dalam konteks ini, hasil pengabdian ini secara komprehensif mensosialisasikan penggunaan gadget di lingkungan panti asuhan Al-Ummah. Peningkatan signifikan pada nilai *post-test* mencerminkan dampak positif dari kegiatan sosialisasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa anak-anak panti asuhan Al-Ummah mampu meningkatkan pemahaman dan bijak dalam menggunakan gadget setelah mendapatkan perlakuan berupa sosialisasi. Hal ini, bisa menjadi bukti program sosialisasi bijak menggunakan gadget efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak terkait risiko penggunaan gadget yang berlebihan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan setelah kegiatan sosialisasi bijak menggunakan gadget di Panti Asuhan Al-Ummah, terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 27.3 poin. Peningkatan poin pada *post-test* menunjukkan keberhasilan program sosialisasi bijak menggunakan gadget di Panti Asuhan Al-Ummah, mencerminkan dampak positifnya pada pemahaman dan perilaku anak-anak terkait risiko penggunaan gadget yang berlebihan dan memberikan landasan yang kuat untuk mengurangi risiko tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi bijak menggunakan gadget secara efektif meningkatkan pemahaman dan perilaku anak-anak di Panti Asuhan Al-Ummah terhadap risiko penggunaan gadget yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Asrafil, A., Botjing, M. U., Mulyati, S., & Lestari, S. P. (2022). Sosialisasi Upaya Konservasi Sumber Air Bersih di Tatanga Kota Palu. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 416. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.5125>
- Budiyati, G. A., Suryati, & Hartiningsih, S. N. (2022). Bijak Menggunakan Gadget Pada Anak Dan Remaja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 2(2), 36–44.
- Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Haq, A., Basra, M. U., Nasution, S. M., & Triana, V. (2023). Edukasi Kesehatan Pengaruh Gadget pada Remaja di SMA N 5 Kota Padang. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 5(2), 350. <https://doi.org/10.36565/jak.v5i2.532>
- Hendriani, M., Zein, R., & Alfiyandri. (2022). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Yang Tidak Tepat Dan Berlebihan Terhadap Anak Di Era Digital. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 98–104.
- Hidayati, U., Hariati, S., Sartika, G. P., Saadillah, A., Rahayu, A., Keguruan, F., & Sembilan, U. (2023). Seminar Parenting Untuk Meningkatkan Kesadaran Pentingnya Membentuk Karakter Anak Berbasis Religius di Era Society 5.0. *Journal of Human And Education Volume*, 3(2), 283–290.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>
- Nur Laily, I., & Dwi Ade Chandra, R. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 27–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Restu, A., Angelica, C., Matongan, K. B., & Maulana, A. (2024). Sosialisasi Dampak Cyberbullyng Dalam Sudut Pandang Psikologi Kriminal Di Kalangan Sman 2 Babelan. *Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 3(2), 261–264.
- Rosidah, C. T., Kurnianingrum, A., Rahma, F., Suci, E., Mardani, B., & Surya, I. (2023). Sosialisasi Dampak Gadget Pada Anak: Kkn Mahasiswa Universitas Adi Buana Di Desa Betro. *Pancasona*, 2(1), 85–90. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6856>
- Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Hasrin, A. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 561–566. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2305>
- Salsabila, S., Wardani, I. K. F., Khoirunisa, N., & Yahya, R. A. P. (2024). Sosialisasi Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Sensoris Dan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 2467–2474.
- Thahira, A., Rimbahari, A., Widjayanti, R. E., Widodo, V., & Santosa. (2024). Sosialisasi Kewirausahaan Digital Di SMK Muhammadiyah 1 Wates. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 23–31.
- Wahyu Rifa'i, Didik Himmawan, & Ibnudin. (2023). Implementasi Pembelajaran

- Menggunakan Metode Bermain Bagi Anak-Anak Desa Tenajar Kidul Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu. *Journal Of Psychology, Counseling And Education*, 1(1), 35–40. <https://doi.org/10.58355/psy.v1i1.9>
- Wahyuddin, N. R., Azwar, Arnas, R., & Kadir, A. (2022). Pretest And Posttest Evaluation Of Training Participants In Oyster Mushroom Cultivation Practices In Tasiwalie Village, Pinrang District. *JAPMIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ichsan Sidenreng Rappang*, 1(1).
- Yulianti, Ahmad, R. S., & Torro, S. (2024). Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS Di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 236–245.