



## Sosialisasi Pentingnya Literasi dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak

**RINI KESUMA SIREGAR\***

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Graha Nusantara  
Padangsidempuan  
[ryenies@gmail.com](mailto:ryenies@gmail.com)

**ERNI RAWATI SIBUEA<sup>2</sup>**

<sup>2</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Graha Nusantara  
Padangsidempuan  
[ernisibuea85@gmail.com](mailto:ernisibuea85@gmail.com)

**SRI UTAMI KHOLILLA MORA SIREGAR<sup>3</sup>**

<sup>3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Graha Nusantara  
Padangsidempuan  
[sriutamikholilla@gmail.com](mailto:sriutamikholilla@gmail.com)

Diterima: 17/05/2023

Revisi: -

Disetujui: 23/05/2023

### ABSTRAK

Pembahasan mengenai hubungan antara membaca dengan gadget memiliki pentingnya karena pengaruh gadget terhadap generasi muda saat ini sangat signifikan, terutama dengan adanya teknologi digital. Oleh karena itu, perlu dilakukan metode pendekatan dan komunikasi secara pribadi dengan orangtua dan anak-anak di sekitar kelurahan Padangmatinggi dalam upaya mendidik dan mengarahkan anak-anak sejak dini. Orangtua memiliki peran penting dalam memberikan contoh sikap dan perilaku yang patut dicontoh oleh anak-anak mereka. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menghadapi pengaruh negatif gadget adalah: mendampingi anak, membuat kesepakatan mengenai waktu penggunaan gadget, mengarahkan anak untuk membuka fitur-fitur yang sesuai, memberikan contoh yang baik melalui peran orangtua, dan mengajak anak untuk bermain dan belajar bersama. Penting untuk memberikan pemahaman kepada anak bahwa penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama dapat menimbulkan dampak negatif, seperti masalah kesehatan pada mata dan eksposur terhadap konten yang tidak cocok untuk anak-anak. Orangtua juga harus mendampingi anak saat menggunakan gadget agar waktu yang digunakan sesuai dengan batasan yang telah ditetapkan.

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi  
[CC BY-NC-SA4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



**Kata Kunci:** *gadget, pendekatan, orangtua*

### PENDAHULUAN

Sejak zaman dahulu atau zaman yang disebut dengan prasejarah sudah ditemukan bukti tentang adanya literasi akan tetapi pada zaman dahulu hanya gambar dan simbol yang masih ada sehingga para ahli sejarah meneliti lebih mendalam tentang perkembangan manusia pada zaman dahulu. Proses perkembangan literasi itu sendiri membutuhkan jangka waktu yang lama karena manusia tidak langsung bisa membaca akan tetapi masih menggunakan alat yang sederhana berupa batu atau daun. Pada tahun ditemukannya telegram yaitu 1837, dimana pengertian dari telegram adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan jarak yang jauh akan tetapi dengan kecepatan dan keakuratan yang sangat tepat dan juga terdapat dokumentasi.

Istilah membaca pada zaman sekarang ini lebih sering disebut dengan literasi. Pemahaman tentang bahwa Literasi hanya yang berkaitan dengan membaca dan menulis, akan tetapi ketrampilan berbahasa juga berhubungan dengan literasi, pada zaman sekarang yaitu di abad 21 semua hal sudah dihubungkan atau dikaitkan dengan teknologi dan informasi, selain itu robotik juga termasuk kedalam ranah literasi (Ahmadi, Farid, Ibda, 2019). Melalui literasi digital maka kemudahan dalam melakukan pekerjaan dan memperoleh informasi didapatkan melalui komputer (Rizal et al., 2022). Membaca merupakan salah satu bagian penting untuk memperoleh informasi baik secara cetak maupun elektronik.

Penggunaan mobile telepon pertama adalah pada awal tahun 1940 dan masih digunakan secara komersil sedangkan telepon selular yang digunakan massal secara komersialkan adalah pada tahun 3 April 1972 oleh Martin Cooper (Nurhakim, 2015). Pada zaman teknologi sekarang ini dimana semua hal sudah serba digital termasuk dalam hal komunikasi yaitu penggunaan smarthphone atau gadget. Pembahasan tentang kaitan antara membaca dengan gadget sangatlah penting karena pengaruh dari gadget tersebut sangat besar terhadap generasi muda sekarang ini yang sudah sangat dipengaruhi oleh teknologi digital. Banyak merk gadget yang diciptakan oleh setiap perusahaan sehingga orang sangat tertarik untuk membeli dan menggunakannya dalam kehidupan sehari – hari dimana setiap gadget sudah memiliki fitur lengkap seperti kamera yang bagus, aplikasi, kalkulator, chatting, video call dan lain – lain.

## METODE PELAKSANAAN

Adapun pelaksanaan metode yang dilakukan pada saat pengabdian adalah melalui metode pendekatan atau komunikasi yang dilakukan secara pribadi kepada setiap orangtua dan anak – anak yang ada di sekitar kelurahan Padangmatinggi (Mulyana, 2008). Sosialisasi yang dilakukan adalah dengan cara mendatangi rumah orangtua yang ada di kelurahan Padangmatinggi, hal ini merupakan salah satu metode pendekatan yang paling efektif karena orangtua akan merasa aman, nyaman serta terbuka ketika bercerita tentang aktifitas penggunaan gadget pada anak agar sosialisasi dapat berjalan dengan baik karena tidak semua orangtua mampu menyampaikan pendapatnya atau bercerita secara terbuka. Kegiatan PKM dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 7 dan 8 Juni 2023.



Gambar 1  
Alur Pelaksanaan PKM

Tim PKM juga memperlihatkan beberapa video kepada para orangtua dan anak - anak dampak penggunaan gadget terhadap anak sehingga melalui sosialisasi ini, tim mengharapkan timbulnya kesadaran orangtua dan anak agar membatasi penggunaan gadget pada anak dan tidak memberikan fasilitas gadget yaitu dengan cara membelikan gadget terlalu dini kepada anak.

Langkah pertama yang dilakukan oleh tim PKM adalah, mengadakan pertemuan dengan kepala Lingkungan III kel. Padangmatinggi yaitu Pak Ritonga dengan maksud Silaturahmi dan berbincang- bincang mengenai warga disekitarnya mengenai penggunaan Gadget serta mengutarakan judul PKM yang akan disosialisasikan. Kedatangan tim PKM disambut baik oleh pak Ritonga selaku kepala lingkungan III di Padangmatinggi, secara administrasi dan fasilitas yang akan didukung bapak tersebut. Setelah mendapat izin dan membuat kesepakatan jadwal PKM ayang akan dilaksanakan, bapak kepling juga menyampaikan hal apa saja yang perlu dibantu agar tim tidak sungkan mengatakannya. Tim PKM mengatakan bahwa untuk sosialisasi tersebut Tim akan langsung mengunjungi beberapa rumah warga yang mempunyai anak berikisar usia 2 – 10 tahun. Untuk mendapatkan data- data yang diperlukan Tim akan meminta informasi langsung dari bapak kepala lingkungan.

Pertemuan yang dilakukan oleh tim PKM dengan para orangtua terlebih dahulu dimulai dengan wawancara langsung yakni, dengan pertanyaan pada tabel berikut :

**Tabel 2**  
**Tabel Pertanyaan Wawancara Langsung kepada Orangtua**

No	Daftar pertanyaan
1	Menanyakan jumlah anak yang ada di dalam rumah/keluarga tersebut
2	Menanyakan usia anak yang ada dalam keluarga
3	Menanyakan apakah anak sudah sekolah atau belum
4	Menanyakan kegiatan orangtua/pekerjaan sehari-hari
5	Menanyakan jenis handphone yang digunakan orangtua sehari-hari
6	Menanyakan adakah gadget atau handphone Android yang digunakan dalam keluarga dan siapa yang memiliki gadget tersebut
7	Menanyakan apakah anak-anak di keluarga diperbolehkan menggunakan gadget
8	Menanyakan seberapa sering anak menggunakan gadget dalam sehari jika diperbolehkan
9	Menanyakan dampak apa saja yang diperoleh anak setelah menggunakan gadget dan apa pengaruh buruk yang terjadi pada anak itu
10	Menanyakan hal positif apa saja yang bisa didapatkan jika anak bermain gadget
11	Menanyakan cara orangtua mengurangi waktu bermain gadget pada anak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di kelurahan Padangmatinggi tepatnya dilingkungan III Kec.Padangsidimpuan Selatan yang berjudul : “Sosialisasi Tentang Pentingnya Literasi Dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget Terhadap anak “. Dalam hal ini tim PKM memberikan sosialiasi kepada beberapa para orang yang berada di lingkungan III kel. Padangmatinggi yang mempunyai anak –anak yang terdiri dari usia 2 sampai 10 tahun. Dalam sosialisasi ini, disampaikan kepada orangtua bahwa seiring dengan berjalannya waktu, zaman yang begitu canggihnya teknologi terutama pada anak – anak yang menggunakan handphone sebagai suatu yang dianggap permainan, sehingga permainan anak – anak yang

pada zaman dahulu hampirlah musnah dan bahkan tidak diketahui lagi oleh anak –anak. Pentingnya bagaimana upaya mengurangi pemakaian Gadget/ Handphone Android pada anak – anak, selain memperoleh dampak buruk pada anak- anak tentu saja banyak lagi hal negatif yang jelas dapat dirasakan oleh orangtua.

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik canggih yang mempunyai fungsi- fungsi tertentu yang dapat membantu kita dalam memudahkan komunikasi, cari informasi atau berita yang kita butuhkan. Perangkat ini sangat berperan dan berpengaruh besar terhadap semua orang, diantaranya membantu aktivitas/ pekerjaan agar lebih mudah, mendapatkan informasi/berita secara cepat dan tepat. Gadget ini sudah hampir setiap orang mengenal, memiliki dan menggunakan aplikasinya. Namun, selain manfaat yang diperoleh pada penggunaannya, gadget yang terus menerus dipakai anak- anak membuat dampak yang buruk bagi mereka.

Penggunaan Gadget pada anak – anak seperti yang kita ketahui secara umum merupakan suatu hal yang sudah lumrah. Hal ini sudah tidak asing lagi dan hampir rata- rata sudah dipakai oleh anak – anak, baik untuk keperluan sekolah ataupun dianggap sebagai suatu alat permainan yang membuat mereka terlena dan terbiasa untuk memakainya. Akan tetapi jika penggunaan gadget yang berlebihan tentu akan menimbulkan akibat atau dampak yang kurang baik bagi setiap anak. Berbagai aplikasi yang ada pada Gadget ataupun yang biasa disebut Handphone Android ini sudah banyak melewati batas kebutuhan anak sehingga sudah merupakan kecanduan dan wajib ada bagi mereka. Selain itu alangkah bahayanya seorang anak usia sekolah yang seharusnya lebih banyak melakukan kegiatan positif sekolah, motorik yang berkembang kurang baik dan juga mengurangi interaksi sosial mereka. Dalam hal ini betapa pentingnya peran orangtua mengawasi, memantau atau memberi batasan pada penggunaan Gadget tersebut pada anaknya.

Kecanduan Gadget pada anak- anak sudah menjadi masalah yang sosial, tentunya bagi orang- orang disekitarnya (Anggraini, 2019). Aktifitas sehari- hari tentu akan terganggu, singkatnya peran anak dalam keluarga, keterbatasan interaksi sosial dengan teman- temannya, perubahan sikap anak yang kurang peduli terhadap keluarga, bahkan anak- anak dianggap kurang pergaulan dan dikatakan sombong (Saniyyah et al., 2021). Nah, disinilah peran orangtua yang akan berpengaruh penting untuk berupaya meminimalisir waktu penggunaan gadget pada anaknya. Berbagai cara yang bisa dilakukan oleh orangtua yaitu; mengajak bermain diluar rumah, ajak anak naik sepeda, ajak anak agar bergaul dengan teman – temannya dan bermain permainan tradisional, atau membuat peraturan- peraturan dirumah sesuai kebutuhannya



**Gambar 2**  
**Tim PKM bersama para orangtua dan anak - anak**

Penggunaan gadget pada anak- anak sekolah seyogianya memang memberikan banyak manfaat, diantaranya mencari materi/ bahan yang diberikan oleh guru di sekolah, mencari informasi terkini yang sedang booming atau perkembangan berita terbaru disekitar kita. Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh tim PKM dalam wawancara terhadap para orangtua, begitu banyaknya para orangtua memanfaatkan *Gadget* sebagai salah satu jalan pintas dalam pengasuhan bagi anaknya. Anak yang duduk dibangku sekolah kelas 5 misalnya harus mencari bahan tugas yang diberikan gurunya dari sekolah. Alasan lain orangtua adalah memberikan *Gadget* pada anaknya yang berumur 2 tahun agar anaknya tidak rewel dan orangtua bisa tenang melakukan pekerjaan dalam rumah. Selain itu ada juga orangtua yang beralasan bahwa memberikan gadget pada anaknya agar anak tersebut tidak ketinggalan teknologi canggih zaman sekarang ini. Bahkan ada beberapa orangtua berpendapat, setelah diberikan gadget pada anaknya yang berumur 3 tahun barulah anak tersebut mau makan dan tidur. Dari keterangan orangtua bahwa penggunaan gadget pada anaknya bisa 5 sampai 7 kali dalam sehari dengan durasi waktu yang berbeda beda, ada yang berkisar 20- 30 menit sekali main.

Pemberian gadget kepada anak oleh orangtua telah menjadi fenomena yang umum dalam masyarakat saat ini. Tidak hanya sekedar meminjamkan gadget kepada anak dalam waktu tertentu, banyak orangtua yang membelikan gadget dan memberikannya kepada anak secara penuh, tanpa adanya batasan penggunaan. Informasi ini diperoleh melalui wawancara yang dilakukan oleh tim PKM dengan beberapa orangtua, yang memiliki anak berusia 10 tahun. Alasan di balik pemberian gadget tersebut adalah adanya tekanan dari anak yang selalu meminta gadget, karena takut tertinggal dalam perkembangan teknologi yang canggih. Anak-anak ini merasa bahwa memiliki gadget dapat membangun rasa percaya diri mereka, selain itu mereka menganggap gadget mampu memberikan segala informasi dan berita yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas mereka di sekolah.

Namun, setelah mendapatkan beberapa informasi dari para orangtua mengenai manfaat penggunaan gadget, tentu saja ada juga dampak negatif yang dianggap buruk dari anak-anak akibat penggunaan gadget tersebut. Salah satu dampak negatif yang diungkapkan adalah kecanduan yang berlebihan pada anak-anak, yang mengakibatkan mereka menjadi malas, mudah marah, suka membantah, kurang beristirahat, dan bahkan tidak peduli pada orang lain. Selain itu, perilaku anak menjadi kurang sopan dalam berinteraksi dengan orang lain. Dampak negatif lainnya terkait dengan kesehatan adalah mata yang sering kemerahan, berair, pusing, dan panas akibat terpapar cahaya layar gadget secara berlebihan. Anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan belum mampu menahan efek cahaya atau warna pada layar gadget yang dapat menyebabkan pembengkakan pada kelopak mata. Beberapa orangtua juga melaporkan bahwa penggunaan gadget oleh anak menyebabkan konflik di antara pasangan suami-istri, akibat perbedaan pendapat dalam pola asuh anak.

Hal ini menunjukkan bahwa pemberian gadget kepada anak-anak memiliki dua sisi yang perlu diperhatikan. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat dalam memberikan akses informasi dan berita, serta membangun rasa percaya diri anak. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif, baik dari segi perilaku maupun kesehatan. Oleh karena itu, penting bagi orangtua untuk membatasi penggunaan gadget oleh anak-anak, mengawasi konten yang mereka akses, dan memperhatikan waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget. Peran orangtua dalam mengatur penggunaan gadget menjadi sangat penting untuk memastikan anak-anak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak, tanpa mengorbankan perkembangan dan kesehatan mereka. Selain itu, penting bagi orangtua untuk saling berkomunikasi dan menemukan kesepakatan dalam pola asuh anak terkait penggunaan gadget, sehingga dapat mencegah konflik di dalam keluarga. Adapun cerita dari orangtua agar

bisa mengurangi waktu penggunaan gadget pada anaknya, mencoba memberi pemahaman bahwa penggunaan gadget yang berlangsung lama akan menimbulkan dampak buruk yang banyak diantaranya adalah; membuat mata merah dan rusak, terlihat beberapa cerita/ film dewasa yang tidak baik dilihat anak- anak, mendampingi ketika anak bermain gadget yang diberikan agar tidak melewati batas waktu yang diberikan (Ulfah, 2020). Selain itu ada orangtua yang bercerita bahwa penggunaan gadget yang relatif lama akan merusak gadget tersebut dan besoknya tidak akan bisa dipakai lagi, dan akan menimbulkan kebodohan di sekolah.



**Gambar 3**

**Tim PKM bersama orangtua dan anak - anak**

Dari keterangan dan beberapa informasi di atas, tim PKM mencoba memberi penjelasan atau Literasi mengenai pemahaman gadget.” Gadget merupakan salah satu alat teknologi canggih agar memudahkan orang untuk berkomunikasi. Gadget juga bisa membangun kreatifitas anak (melalui gadget mendorong rasa ingin tau agar anak bisa berkreatifitas), gadget bisa membuat anak menjadi terhibur dan menghilangkan rasa bosan. Akan tetapi pemberian gadget pada anak memang memiliki beberapa manfaat, tetapi bila pemberian gadget yang berlebihan memang akan banyak sekali dampak buruk yang didapat oleh anak. Betapa bahayanya ketika hal tersebut dialami anak usia sekolah khususnya, yang seharusnya lebih banyak melakukan kegiatan positif yang bisa meningkatkan perkembangan kognitif, motorik serta interaksi sosial mereka terhadap sekitarnya. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak yang ditandai dengan perubahan anak mampu berperan aktif saat belajar. Tentulah saja orangtua ingin anaknya menjadi pintar dan tidak ketinggalan teknologi canggih, orangtua juga pengen anaknya menjadi rajin belajar dan mengerjakan tugasnya”. Hal ini dijelaskan dan diberi pemahaman oleh tim PKM pada para orangtua secara bergilir dari rumah ke rumah.

Selain itu tim PKM juga berusaha memberikan cara bagaimana mengurangi penggunaan gadget pada anak. Orangtua harus dapat mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak – anak mereka. Hal- hal yang bisa dilakukan dari pengaruh negatif yakni; 1. Mendampingi anak 2. Membuat kesepakatan waktu dalam menggunakan gadget 3. Mengarahkan agar membuka fitur- fitur yang akan dibuka 4. Modelling yang baik dari orangtua 5. Mengajak anak agar bermain dan belajar bersama. Untuk anak seusia sd alangkah baiknya melalui pengawasan orangtua mengenai materi atau akses apa yang akan dicari, bila perlu orangtua ikut membantu bahan ajar apa yang akan dicari

untuk mengerjakan tugas sekolahnya. Disamping itu juga bisa memakai cara lain, misalnya ajak anak bersosialisasi dengan teman sebaya disekitarnya, mendukung dan mendorong anak dalam hal apa yang ia sukai misalnya menari, futsal, menggambar atau menyanyi. Memberikan permainan pada anak adalah salah satu alternatif yang bisa dilakukan, mengajak anak bercerita masa lalu dan masa depan atau berdiskusi. Cara yang paling baik juga adalah tidak lepas dari luang waktu orangtua terhadap anak, misalnya mendampingi belajar dan bermain serta membuat jadwal kegiatan harian anak mulai dari hari senin sampai hari minggu.

Akhirnya tim PKM mengucapkan terima kasih pada pihak terkait, yaitu bapak kepala lingkungan III kel. Padangmatinggi kec. Padangsidempuan Selatan, kepada para orangtua/ warga yang telah bersedia memberi data dan informasi apa yang diperlukan oleh tim PKM. Selain itu tim juga merasa senang bisa berbagi sedikit Literasi pada warga, yang sebagian orangtua belum tau apa dampak positif dan negatif akibat dari penggunaan Gadget pada anak-anaknya.

### KESIMPULAN

Tim PKM juga memperlihatkan beberapa video kepada para orangtua dan anak - anak dampak penggunaan gadget terhadap anak sehingga melalui sosialisasi ini, tim mengharapkan timbulnya kesadaran orangtua dan anak agar membatasi penggunaan gadget pada anak dan tidak memberikan fasilitas gadget yaitu dengan cara membelikan gadget terlalu dini kepada anak. Dalam sosialisasi ini, disampaikan kepada orangtua bahwa seiring dengan berjalannya waktu, zaman yang begitu canggihnya teknologi terutama pada anak - anak yang menggunakan handphone sebagai suatu yang dianggap permainan, sehingga permainan anak - anak yang pada zaman dahulu hampirlah musnah dan bahkan tidak diketahui lagi oleh anak - anak. Adapun cerita dari orangtua agar bisa mengurangi waktu penggunaan gadget pada anaknya, mencoba memberi pemahaman bahwa penggunaan gadget yang berlangsung lama akan menimbulkan dampak buruk yang banyak diantaranya adalah; membuat mata merah dan rusak, terlihat beberapa cerita film dewasa yang tidak baik dilihat anak- anak, mendampingi ketika anak bermain gadget yang diberikan agar tidak melewati batas waktu yang diberikan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada kepala Lingkungan III kel. Padangmatinggi yaitu Pak Ritonga dan juga masyarakat yang ada di Lingkungan III Kel. Padangmatinggi serta tidak lupa kepada Institusi yaitu Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid, Ibda, H. (2019). *Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Pilar Nusantara.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu publishing.
- Mulyana, D. (2008). *Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia komunikasi dan gadget: Evolusi alat komunikasi, menjelajah jarak dengan gadget*. Zikrul Hakim Bestari.
- Rizal, C., Rosyidah, U. A., Yusnanto, T., Muh. Rijalul Akbar, L. H., Setiawan, J., Ilham, A., Yunus, R., Anindya Khrisna Wardhani, E. R., Florianus Aloysius Nay, Joseph Dedy Irawan, Y. M., Asari, A., & Novita, Y. (2022). *PENGERTIAN LITERASI DIGITAL*. *Literasi Digital*, 1.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudu. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.