



### DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL (GEDGET) BAGI ANAK ANAK

Selvi Harvia Santri<sup>1\*</sup>

Universitas Islam Riau, Jln Kaharuddin Nasution No 113, Simpang Tiga Kec, Bukit Raya, Pekanbaru

---

**Keywords:**

*Social Media, Gadget, Kids*

**ABSTRACT**

In the current era of digitalization, almost all Indonesian people use gadgets. And this is no longer surprising in today's world developments, gadgets are a basic necessity. It seems that it has become an inseparable phenomenon in this era of digitalization, especially among young people in Indonesia, including children who are taking elementary education. The impact of using gadgets itself also varies, starting from positive impacts that can be taken and negative impacts that must be avoided. Gadgets are a type of information technology that people from early childhood to adults use. Gadgets themselves include laptops, smartphones, tablets and iPads. The use of gadgets in children certainly affects the child's development towards maturity. One of the impacts of using gadgets is on children at TPQ Srirahmatullah, therefore a service was carried out with the theme "The Impact of Using Gadgets for children at TPQ Srirahmatullah". This service activity aims to provide children with an understanding of the dangers posed by using gadgets. The activity method is carried out by providing discussion material to children and teachers. The result of this activity is to increase children's understanding of the impact of using Gadget. This activity is expected to be sustainable with active participation from teachers and parents, in supervising children when using gadgets

---

**Kata kunci:**

*Media Sosial, Gadget, Anak-anak*

---

**ABSTRAK**

Di era saat ini, yang serba digitalisasi ini hampir semua masyarakat Indonesia menggunakan gadget. Dan hal ini tidak di herankan lagi pada perkembangan dunia saat ini gadget itu adalah kebutuhan pokok. Seakan sudah menjadi fenomena yang tak terpisahkan di era digitalisasi ini, terutama dikalangan muda-mudi di Indonesia termasuk anak-anak yang masing menempuh Pendidikan Dasar. Dampak dari penggunaan gadget sendiri juga beragam, mulai dari dampak positif yang dapat diambil dan dampak negatif yang harus dihindari. Gadget adalah salah satu teknologi informasi yang mana dari kalangan anak usia dini sampai dewasa pun menggunakannya. Gadget sendiri meliputi laptop, smartphone, tablet maupun ipad. Penggunaan gadget pada anak tentunya mempengaruhi perkembangan anak untuk menuju kedewasaan. Dampak Penggunaan Gadget salah satunya terjadi pada anak anak yang berada di TPQ Srirahmatullah, oleh karna itu dilakukanlah pengabdian dengan tema "Dampak Penggunaan Gadget bagi anak anak di TPQ Srirahmatullah" kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak anak terhadap bahaya yang ditimbulkan dalam menggunakan gadget. Metode kegiatan yang dilakukan dengan memberikan materi diskusi terhadap anak anak serta guru. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman anak anak tentang dampak penggunaan Gadget. Kegiatan ini diharapkan berkelanjutan dengan partisipasi aktif dari pihak guru pihak orang tua, dalam mengawasi anak saat menggunakan gadget.

---

Received: 23-02-2025

Accepted:29-04-2025

## 1. PENDAHULUAN

Di era saat ini, yang serba digitalisasi ini hampir semua masyarakat Indonesia menggunakan gadget. Dan hal ini tidak diherankan lagi pada perkembangan dunia saat ini gadget itu adalah kebutuhan pokok. Seakan sudah menjadi fenomena yang tak terpisahkan di era digitalisasi ini, terutama dikalangan muda-mudi di Indonesia termasuk anak-anak yang masing-masing menempuh Pendidikan Dasar. Dampak dari penggunaan gadget sendiri juga beragam, mulai dari dampak positif yang dapat diambil dan dampak negatif yang harus dihindari. Hal ini dirasakan bahwa minimnya pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget bagi anak-anak pada Yayasan SriRahmatullah,

Gadget adalah salah satu teknologi informasi yang mana dari kalangan anak usia dini sampai dewasa pun menggunakannya. Gadget sendiri meliputi laptop, smartphone, tablet maupun ipad. Penggunaan gadget pada anak usia dini dan anak sekolah dasar tentunya mempengaruhi perkembangan anak untuk menuju kedewasaan. Tahap perkembangan setiap anak dapat dilihat secara fisik, psikis, sosial dan lainnya.

Pada dasarnya, gadget belum waktunya digunakan anak sekolah dasar untuk aktivitas sehari-hari. Canggihnya gadget membawa dampak positif dan negatif. Adanya sikap anak yang melakukan cyberbullying merupakan salah satu dampak negatif dari gadget. Mudah-mudahan berkomunikasi, mencari informasi dan pengetahuan adalah dampak positif dari gadget. Di zaman modern ini sudah banyak aplikasi atau situs website pendukung akademik anak untuk membantu proses pembelajaran. Sehingga belajar tidak membosankan karena dilengkapi dengan gambar animasi yang sesuai dengan materi. Adapun aplikasi dalam gadget untuk mengekspresikan foto, video, main musik dan juga menggambar.

Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak karena menghindari adanya situs-situs yang mengarah kepada konten pornografi, terlebih lagi anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi membuat anak akan terdorong mengakses konten pornografi yang tidak sengaja ia

Anak yang mengakses dan mengunduh konten pornografi ialah bisa menjadi pelaku tindak pidana pornografi sekaligus korban dari tersebarnya konten pornografi. Oleh sebab itu, penyuluhan ini dilaksanakan untuk memberikan edukasi kepada anak pada Yayasan Sri

rahmatullah, mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak kalah pentingnya yaitu meningkatkan kesadaran hukum anak tentang cyberbullying dan pornografi bahwa dengan tindakan tersebut anak bisa berhadapan dengan hukum.

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan hukum mengenai dampak penggunaan gadget apalagi anak-anak merupakan usia dimana peralihan menuju fase remaja. Kegiatan sosialisasi ini menggunakan metode pendekatan yang khusus agar dalam proses penyampaiannya dapat diterima dengan baik dan tepat sasaran. Hasil kegiatan sosialisasi diringkas menjadi laporan dan jurnal agar manfaat dan pembelajaran dapat menjangkau masyarakat luas

Lokasi kegiatan ini berada disekitaran desa Pandau Jaya yang merupakan salah satu desa yang ada di kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar, provinsi Riau, Indonesia yang mempunyai luas wilayah  $\pm 14,274$  Ha. Dilihat dari topografi dan menurut dari beberapa tokoh Desa Pandau Jaya terbentuk pada tahun 2000 berdasarkan SK Gubernur Riau Nomor 41 Tanggal 9 Agustus 1999 atas usulan dan desakan masyarakat yang pada saat itu masih termasuk wilayah Desa Baru /RK I, Desa Baru yang saat itu terdiri dari 4 (empat) RK, yaitu RK I : Desa Baru, RK II Desa Pasir Putih, RK III Desa Pandau Jaya, RK IV Desa Bencah Limbat. Kemudian pada bulan Maret 2000 atas usaha dan desakan masyarakat maka dimekarkan Rukun Warga (RW) 6 dan Rukun Warga (RW) 7 Desa Baru sesuai dengan SK Gubernur Riau No. 41 tanggal 9 Agustus 1999 menjadi Desa Pandau Jaya Kecamatan Siak Hu.

Adapun Target luaran yang ingin dicapai adalah menjadikan murid-murid pada Yayasan SriRahmatullah pada desa Pandau Jaya memahami aturan hukum yang terhadap penggunaan media sosial, adapun luaran lainnya adalah Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding jurnal Nasional, Publikasi pada media masa cetak/online/ serta Video kegiatan PKM Tujuan dilakukan pengabdian ini untuk menambah pemahaman anak-anak Terhadap dampak penggunaan media social pada Yayasan SriRahmatullah, Sasaran PKM di Desa Pandau Jaya khususnya pada kelompok Yayasan SriRahmatullah dalam hal ini diharapkan informasi yang disampaikan nantinya dapat menambah pengetahuan anak-anak terkait aturan hukum dan dampak dalam menggunakan media social hal ini dilakukan untuk menangkis pengaruh

globalisasi yang berakibat menimbulkan permasalahan hukum nantinya.

## 2. METODE

Sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan 2 Februari 2025 di TPQ Srirahmatullah Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan tentang Dampak Penggunaan Gadget terhadap anak-anak.

Solusi yang di tawarkan pada mitra yaitu memberikan secara materi tentang dampak penggunaan Gadget, sehingga anak-anak di TPQ Srirahmatullah dapat menghindari penggunaan Gadget ini.

Metode dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan pendekatan IPTEK, dalam pelaksanaan PKM dengan tahapan penjelasan, metode Tanya jawab dan menayangkan gambar-gambar dengan bantuan infokus dan membawakan contoh kongkrit yang bisa mewakili materi.

Besar harapan bagi kami dimana inovasi dapat diserap secara menyeluruh dan berkelanjutan, serta target sasaran mampu mengalisis dengan baik agar proses dapat berjalan dengan baik

Partisipasi mitra adalah dimana mitra bersedia ikut membantu secara aktif dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sehingga terlaksana pengabdian masyarakat ini dengan lancar.

Program keberlanjutan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan pengawasan oleh orang tua dan pihak sekolah terhadap anak-anak yang menggunakan gadget.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian terhadap masyarakat ini, telah dilakukan oleh tim, yang dilaksanakan pada 2 Februari 2025, Kegiatan ini telah dilaksanakan di TPQ Srirahmatullah. Jumlah peserta pengabdian ini sebanyak 100 peserta dan didampingi oleh beberapa guru yang ada di sekolah,

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan melakukan sesi tanya jawab yang berhubungan dengan materi, kegiatan ini berlangsung dimulai jam 09.00 berakhir jam 13.00.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan sosialisasi dengan melakukan penandatanganan kesediaan mitra oleh kepala sekolah TPQ Srirahmatullah



Gambar 1 : Foto Bersama anak-anak TPQ

Pemberian materi pengabdian masyarakat ini disampaikan oleh Dr. Selvi Harvia Santri, SH.,MH, dimana dalam menyampaikan materi terlihat antusias anak-anak dalam mendengarkan materi.

Adapun materi yang disampaikan adalah mengenai dampak penggunaan gadget yang telah merubah cara anak-anak berinteraksi dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di era digital tidak hanya orang dewasa, anak-anakpun tumbuh dengan kemudahan dalam mengakses gadget, baik berupa smartphone, tablet maupun laptop yang menyediakan akses tak terbatas pada informasi, hiburan dan juga komunikasi.

Disamping itu penggunaan gadget juga dapat menimbulkan dampak positif diantaranya Positifnya gadget dapat mendukung anak untuk belajar secara mandiri melalui akses tak terbatas di bidang informasi. Melalui gadget anak dapat mencari informasi, membaca buku digital, dan mengeksplorasi dunia dengan lebih luas.

Sementara dampak negatifnya gadget dapat menghambat perkembangan berbicara dan berbahasa serta dapat mempengaruhi karakter anak, hal itu dikarenakan konten-konten yang kurang baik, seperti terdapat berbagai video di platform youtube yang dapat mengakibatkan anak berperilaku kurang sopan atau berkata kasar terhadap orang dewasa atau orang tua.



Gambar 2 : pemaparan materi

Pada sesi terakhir kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan lah kegiatan refleksi untuk melihat seberapa kepamahaman terhadap materi yang disajikan. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dipublikasikan dalam bentuk jurnal.

Keberlanjutan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah diharapkan pihak sekolah terutama orang tua ikut serta melakukan pengawasan. sehingga kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan berguna bagi mitra khususnya TPQ SRirahmatullah.



Gambar 3 : Foto Bersama kepala sekolah TPQ Srirahmatullah

### 3 SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Siswa-siswi TPQ Srirahmatullah pada umumnya sudah memahami mengenai Dampak Penggunaan Gadget , namun siswa-siswi tersebut belum memperoleh ilmu mengenai dampak positif dan negative tentang penggunaan Gadget tersebut
- b. Siswa-siswi TPQ Srirahmatullah sangat tertarik dengan materi yang disampaikan, terlihat dari ekspresi siswa/siswi pada saat mendengar sosialisasi in sehingga mereka tahu bahaya yang ada dibalik gadget

### 4. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih untuk universitas Islam Riau dan DPPM yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini dan ucapan terimakasih juga terhadap pihak. Mitra yaitu TPQ Srirahmatullah yang sudah memfasilitasi sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik

### DAFTAR PUSTAKA

- Aprilaini, D. L., & Sari, R. O. (2023). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja Pada Siswa Kelas VII MTS Yabis Pasirlangu. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 158–161. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1042989>
- 1 Lestari, U., Tussyana, E., & Andrean, S. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada! Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6(1), 58–66.
- Nur Sri Rahayu dkk, (2021) Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2 Desember 2021 h. 204.
- Santoso, Soengeng. (2004). *Pendidikan Anak*

Usia Dini. \ Jakarta: Citra  
Pendidikan. Setianingsih, Ardani, A.  
W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak  
Penggunaan Gadget Pada Anak  
Usia Prasekolah Dapat  
Meningkatkan Resiko Gangguan  
Pemusatan Perhatian Dan  
Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2),  
Selvi harvia santri, 2022, Default Unitlink-  
Based Life Insurance Company in  
Indonesia Conference on Malaysia.  
Selvi Harvia Santri, 2023, Reinsurance  
Arrangements Associated With Guarantee  
Legal Responsibilities, *Jurnal stih Jurnal  
Cendikia Hukum*.