

**Upaya menurunkan penggunaan *gadget* melalui media promosi kesehatan pada siswa SDN 43 Sungai Sapih Kota Padang**

Resti Rahmadika Akbar<sup>1</sup>, Insil Pendri Hariyani<sup>2</sup>, Dian Ayu Hamama Pitra<sup>3</sup>, Raditya Pangestu<sup>4</sup>, Kuntum Khairatul Ummah<sup>5</sup>, Ikhwani Heriyandi<sup>6</sup>, Grenda Anugrah PTG<sup>7</sup>, Muhammad Alfarizi<sup>8</sup>, Antisa Larasati Deflorian<sup>9</sup>, M.Reyhan Daffa Abdullah<sup>10</sup>, Thira Adiahni<sup>11</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11</sup> Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran  
Universitas Baiturrahmah

\*[restirahmadikaakbar@gmail.com](mailto:restirahmadikaakbar@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penggunaan *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone* yang tidak bijak pada anak-anak akan berpengaruh buruk kepada perkembangan fisik dan perilakunya. Untuk itu penyuluhan kepada anak-anak pengguna *gadget* perlu di tanamkan sejak dini agar mereka dapat mengatur waktu antara bermain, belajar dan mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* jika pemakaian *gadget* yang tidak bijak, dengan demikian diharapkan *gadget* hanya dimanfaatkan kepada hal-hal yang positif bagi anak. Kegiatan diawali dengan persiapan untuk bekerja sama dengan mitra, kemudian mempersiapkan materi penyuluhan sesuai dengan permasalahan mitra. Kegiatan penyuluhan promosi kesehatan tentang "Upaya Menurunkan Penggunaan *Gadget* Melalui Media Promosi Kesehatan Pada Siswa SD Negeri 43 Sungai Sapih, Kota Padang" diawali dengan *pre-test* kemudian materi penyuluhan dan ditutup dengan *post-test*. Peserta promosi kesehatan adalah siswa kelas 4, 5 dan 6 dan dilakukan di aula SD Negeri 43 Sungai Sapih. Pelaksanaan kegiatan ini, penyampaian materi menggunakan PPT yang berisi gambar dan juga memberikan materi informatif yang singkat dan menarik melalui brosur. Hasil evaluasi kegiatan untuk menilai keberhasilan dan manfaat kegiatan ini terhadap pengetahuan mengenai dampak penggunaan *gadget* dilakukan pengukuran atau observasi dengan *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya terdapat peningkatan pengetahuan peserta pengabdian terhadap *gadget* dan dampaknya.

**Kata Kunci :** dampak kesehatan, *gadget*, media promosi, siswa SD

**ABSTRACT**

The use of gadgets such as mobile phones or smartphones that are not wise for children will adversely affect their physical development and behavior. For this reason, counseling for children who use gadgets needs to be instilled early on so that they can manage the time between playing, studying, and knowing the negative effects of using gadgets if using gadgets is not wise, thus it is hoped that gadgets will only be used for positive things for children. The activity begins with preparations to work with partners, then prepares counseling materials according to the partners' problems. The health promotion counseling activity on "Efforts to Reduce Gadget Use Through Health Promotion Media for Students of SD Negeri 43 Sungai Sapih, Padang City" begins with a pre-test followed by counseling material and closed with a post-test. Participants in the health promotion were students in grades 4, 5, and 6 and it was carried out in the hall of SD Negeri 43 Sungai Sapih. Implementation of this activity, the delivery of material using PPT which contains pictures and also provides brief and interesting informative material through brochures. The results of the activity evaluation to assess the success and benefits of this activity on knowledge about the impact of using gadgets are measured or observed with a pre-test and post-test. The result is an increase in the participant's knowledge of the gadget and its impact.

**Keywords:** health impacts, gadgets, promotional media, elementary school students

**Articel Received:** 11/04/2023; **Accepted:** 06/06/2023

**How to cite:** Akbar, R. R., dkk. (2023). Upaya menurunkan penggunaan *gadget* melalui media promosi kesehatan pada siswa SDN 43 Sungai Sapih Kota Padang. *Abdimas Siliwangi*, Vol 6 (1), 284-290. doi:<https://doi.org/10.22460/as.v6i2.16407>

---

## **A. PENDAHULUAN**

Penggunaan *gadget* seperti handphone atau *smartphone* yang tidak bijak pada anak-anak akan berpengaruh buruk kepada perkembangan fisik dan perilakunya. Untuk itu penyuluhan kepada anak-anak pengguna *gadget* perlu di tanamkan sejak dini agar mereka dapat mengatur waktu antara bermain, belajar dan mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* jika pemakaian *gadget* yang tidak bijak, dengan demikian diharapkan *gadget* hanya dimanfaatkan kepada hal-hal yang positif bagi anak. Urgensi kegiatan ini untuk memberikan pengetahuan kepada siswa sekolah dasar bahwa dampak kecanduan *gadget* mempengaruhi kesehatan dan membuat anak menjadi lambat dalam belajar. (Sa'diyah, 2020; Siska Dhewi, 2019)

Salah satu pengaruh buruk yang dilaporkan oleh Ameliola dan Nugraha, bocah kelas 5 SD melakukan pelecehan terhadap teman sebayanya. Hal ini diakibatkan si anak sering menonton video porno yang diakses melalui *gadget* miliknya. Dampak pada masalah kesehatan terutama meningkatnya penggunaan kacamata pada anak usia SD bahkan TK, akibat kecanduan *gadget*. (Bramantha, 2020; Hermaningsih, Kuswardanhi, & Hayati, 2016; Sa'diyah, 2020; Siska Dhewi, 2019)

Pengabdian sebelumnya telah mengampanyekan mengenai kecanduan *gadget* dan dampaknya bagi anak-anak usia sekolah, akan tetapi di lokasi pengabdian ini pada saat survei awal, *gadget* merupakan salah satu kebutuhan belajar di samping sebagai media hiburan. Adanya dua kutub yang dinilai juga bermanfaat sebagai sarana belajar dan sebagai sarana bermain, maka tim pengabdian melakukan penyuluhan mengenai penggunaan *gadget* dengan baik dan bijak sehingga dapat menghindari dampak negatif berupa kecanduan *gadget*.

## **B. LANDASAN TEORI**

Penggunaan *gadget* memiliki dua aspek, aspek positif dan aspek negatif. Aspek positif, seperti adanya pandemi, *gadget* menjadi sarana pembelajaran pengganti tatap muka di sekolah. Penggunaan ini merupakan aspek positifnya, akan tetapi pengawasan dari

orang tua menjadi penting, karena kebablasan waktu penggunaan akan memaberikan dmpak negatif bagi anak usia sekolah.(Hidayati, 2020; Sunita & Mayasari, 2018)

Di era digital atau era komunikasi saat ini kebutuhan *gadget* menjadi kebutuhan utama sebagai sarana komuikasi. Bijak dalam penggunaannya perlu diperhatikan karena dampaknya yang sudah banyak dilaporkan dalam penelitian bahwa *gadget* membuat anak ketergantungan. Indikasi ketergantungan, bila seorang anak merengek meminta *gadget*, sehingga interaksinya lebih banyak dengan *gadget* dibandingkan dengan interaksi sosial. (Sa'diyah, 2020; Sunita & Mayasari, 2018)

Seorang anak lebih mudah mempelajari sesuatu dibandingkan ornag tua, apalagi yang hubungannya dengan teknologi, sepeti contohnya *smartphone*, anak-anak sangat mudah mempelajari fitur-fitur yang ada. Bahkan mengakses smeua informasi. Mudahnya kases tersebut, jadi peringatan bagi orang tua, bahwa bisa saja anak tersebut mengakses pornografi yang akan mempengaruhi jiwa anak. Bahkan iklan yang muncul di *game*, bisa saja berbau pornografi. (Anggraeni, 2019; Hidayati, 2020; Subarkah, 2019)

Dampak lainnya ke minat belajar anak. Anak lebih antusias menjalani hal yang merangsang visual dan auditorinya, seperti menonton. *Smartphone* sebagai salah satu contoh *gadget* adalah jawaban dari kebutuhan anak. Sisi ini merupakan sisi positifnya, selain memberikan tantangan kepada pendidik untuk menguasai metode pengajaran yang sesuai dengan perkembangan era digital ini. (Abdulatif & Lestari, 2021; Lestari, Riana, & Taftazani, 2015; Puji Asmaul Chusna, 2017; Siska Dhewi, 2019)

Dari penelitian Adeng Hudaya, 2018, ternyata *gadget* tidak memberikan pengaruh positif terhadap disiplin dan minat belajar. Penelitian ini juga menjelaskan tida terdapat pengaruh linear *gadget* terhadap disiplin dan minat belajar. (Hudaya, 2018) Artinya penggunaan *gadget* bisa dibatasi agar waktu untuk sosialisasi dengan lingkungan nyata dan perlunya pengwasan orang tua untuk memberikan pengertian kepada anak bahwa *gadget* bisa berdampak negative dan positif, tergantung kebijakan kepada penggunanya.(Anggraeni, 2019; Sunita & Mayasari, 2018)

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam beberapa tahap.

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian mendatangi sekolah sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat untuk menggali permasalahan yang ada di mitra terkait dengan penggunaan *gadget* pada anak sekolah. Tim pengabdian telah mendapatkan izin dari Kepala SD.



Gambar 1. Survei awal Tim Pengabdian ke mitra

Dari tahap ini didapatkan hasil masih banyak siswa SD Negeri 43 Sungai Sapih belum memiliki kesadaran penuh terhadap dampaknya, terutama dampak negatifnya.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penyuluhan di SD negeri 43 Sungai Sapih, Kota Padang, pada tanggal 3 Desember 2022. Peserta penyuluhan merupakan siswa kelas 4,5 dan 6 SD Negeri 43 Sungai Sapih.



Gambar 2. Kegiatan Penyuluhan

Kegiatan penyuluhan dirangkai dalam beberapa tahap: 1) Perkenalan, tim memperkenalkan diri pada peserta penyuluhan. Siswa dikumpulkan di kelas. Selanjutnya dilakukan 2) *Pre-test*, tujuan *pre-test* untuk menilai pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan tentang dampak *gadget*. 3) Penyuluhan, penyampaian materi disampaikan kepada siswa secara menarik, agar materi mudah dipahami siswa, 4) *Post-test*, bertujuan untuk menilai pemahaman peserta penyuluhan, selanjutnya 5) Pembagian brosur, sesuai dengan tujuan kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan peserta, brosur dapat dibaca kembali dan dapat dibawa pulang.



Gambar 2. Pembagian brosur dan interaksi dengan peserta pengabdian kepada masyarakat

### 3. Evaluasi Kegiatan

Setelah kegiatan penyuluhan terlaksana, tim melakukan penilaian terhadap hasil tes baik *pre-test* dan *post-test* kemudian menilai apakah terjadi peningkatan pengetahuan siswa terhadap dampak *gadget*.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyuluhan yang bertujuan untuk menurunkan penggunaan *gadget* ini diikuti oleh siswa kelas 4, 5, dan 6 SD Negeri 43 Sungai Sapih, Kota Padang. Jumlah peserta sebanyak 60 siswa yang terdiri dari 13 orang siswa kelas IV, 28 orang siswa kelas V, dan 19 orang siswa kelas VI. Pada rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini

diawali dengan kegiatan pre-test dan ditutup dengan kegiatan *post-test*. Pertanyaan yang diajukan telah disusun oleh tim pengabdian.

Terdapat 5 pertanyaan yang diajukan, sebagai berikut:

- a. Apa contoh *gadget* yang diketahui?
- b. Apakah yang bukan fungsi dari *gadget*?
- c. Berapa lama waktu penggunaan *gadget* yang aman untuk anak-anak?
- d. Apakah yang bukan akibat buruk dari penggunaan *gadget*?
- e. Apakah adik-adik termasuk seseorang yang kecanduan *gadget*?

Skor masing-masing pertanyaan 1, kecuali nomor 5 jawabannya ya dan tidak. Jadi total skor 4.

Pertanyaan ini diajukan oleh tim ke masing-masing peserta. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* dikelompokkan sesuai dengan kelas

Tabel Hasil *Pre-test* dan *post-test*

Kelas	Pre-test					Post-test				
	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
IV	3	6	2	2	0	0	0	7	4	2
V	1	10	11	6	0	0	3	14	10	1
VI	2	2	7	8	0	0	1	2	8	8

Secara umum terdapat peningkatan pengetahuan mengenai *gadget* dan dampaknya terhadap kesehatan. Untuk siswa kelas VI, hasil pre-test ada 2 orang yang mendapat nilai 0 dan tidak ada yang mendapatkan nilai maksimal. Hasil post-test didapatkan 8 orang yang mendapat nilai 8. Untuk siswa kelas V, skor 4 didapatkan 1 orang dan skor 3 oleh 10 orang pada post-test. Hasil pre-test dan post-test, siswa kelas IV juga meningkat pengetahuannya.

Hasil dari survei awal yang menyatakan pemahaman siswa SD mengenai penggunaan *gadget* dan dampaknya masih rendah. Sesuai dengan hasil *pre-test* dan *post-test* didapatkan pengetahuan meningkat dengan dilakukan edukasi oleh tim pengabdian. Kebiasaan menggunakan *gadget* membuat anak lebih lambat dalam belajar. Selain itu meningkatnya penggunaan kacamata siswa SD membuktikan adanya dampak kesehatan dari penggunaan *gadget* ini.

**E. KESIMPULAN**

Terdapat peningkatan pengetahuan mengenai penggunaan *gadget* dan dampaknya pada Siswa SD Negeri 43 Sungai Sapih. Kegiatan promosi kesehatan ini setelah dilakukan dilakukan penyuluhan dikuatkan lagi dengan media promosi berupa brosur.

**F. DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faitehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Bramantha, H. (2020). Pemanfaatan Media Promosi Kesehatan Dalam Pemberdayaan Program Diet *Gadget* Bagi Siswa Sekolah Dasar. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(2), 295. <https://doi.org/10.36841/integritas.v4i2.784>
- Hermaningsih, H., Kuswardanhi, N., & Hayati, K. (2016). Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. *IbM Kelompok Usaha Bersama Aneka Cemilan "Dua Putera,"* (1), 1–45.
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak *Gadget* Pada Masa Golden Age. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh *Gadget* Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Sa'diyah, H. (2020). Program "Pembatasan Penggunaan *Smartphone* Pada Anak" Di Rw 18 Leles, Condongcatur, Yogyakarta. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, 21(2), 117. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v21i2.2441>
- Siska Dhewi, A. Z. A. A. (2019). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Melalui Promosi Kesehatan Dengan Media Alat Permainan Edukatif. *Prosiding Hasil-Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020*, 343–353.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>