

PENGARUH TEKNOLOGI GADGET TERHADAP PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK REMAJA DI MASA PANDEMI COVID-19

Dina ediana^{1*}, Tika Ramadanti², Mellia Fransiska³, Rahmi Kurnia Gustin⁴, Rita Gusmiati⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi DIV Promosi kesehatan Institut Prima Nusantara

Jl. Kusuma Bhakti No.99, Kubu Gulai Banchah, Kec. Mandiangin Koto Selayan,

Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26111

*E-mail : dinaedianafdk@gmail.com

Info Artikel

Masuk: 27 Juni 2022

Review: 07 Juli 2022

Diterima: 14 Juli 2022

Keyword: Gadget
Technology, Social
Interaction, Teenagers,
Pandemic Period

Kata kunci: Teknologi
Gadget, Interaksi Sosial,
Remaja, Masa Pandemi

E- ISSN: 2775-2402

ABSTRACT

The use of gadgets during the COVID 19 pandemic is now unavoidable. The pros and cons of using this device must be taken as a risk for the demands of distance education that are promoted by the government. We as parents are obliged to know and supervise the use of these devices because the use of devices that are not wise can become a serious threat to children's development related to morals, morals, aqidah, and the culture of our future generations of children. The purpose of this community service is to provide information to the parents of students on the impact of using devices on children. The method of implementing this service activity includes surveys and counseling. The impact of this activity is to increase awareness of the impact of devices on children as measured by 1) creating awareness of parents about using devices wisely, 2) increasing parental knowledge about preventive efforts to reduce the negative impact of using devices on children, 3) increasing knowledge of parents about the dangers of misuse of devices by children

ABSTRAK

Usia anak remaja pada usia ini, rasa keingin tahunya sangat tinggi akan perkembangan zaman dan Teknologi, salah satunya gadget. Penggunaan gadget ditengah masyarakat masa sejak pandemi COVID 19 sekarang ini sudah tidak bisa dihindarkan lagi. Baik buruknya dari pemanfaatan gadget ini harus diambil sebagai resiko atas tuntutan pendidikan jarak jauh yang digalakan oleh pemerintah. Kita sebagai orang tua wajib mengetahui dan mengawasi anak saat penggunaan gadget pada anak, karena penggunaan gadget yang tidak bijak bisa saja menjadi sebuah ancaman serius pada perkembangan anak remaja terkait pada moralnya, ahlak, aqidah, serta budaya anak generasi penerus bangsa. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan penyuluhan terhadap dampak penggunaan gadget pada anak remaja. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi: survey dan penyuluhan Dampak dari kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran akan dampak gadget pada anak yang diukur dengan: 1) terciptanya kesadaran anak tentang penggunaan gadget secara bijak, 2) peningkatan pengetahuan anak dan orang tua tentang upaya preventif menekan dampak negative dari penggunaan gadget pada anak, 3) peningkatan pengetahuan anak tentang pengaruh akan bahaya penyalah gunaan gadget oleh anak.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi informasi yang begitu cepat dan pesat, membawa pengaruh pada kehidupan manusia, banyak sekali mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut dapat dilihat bersama dengan munculnya teknologi informasi, yang salah satunya yaitu gadget. *Gadget* adalah sebuah aplikasi software yang dirancang oleh manusia yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dalam penyampaian informasi atau pesan. Teknologi gadget merupakan Aplikasi (*application*) software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel dan lainnya” (Alid 2019).

Sri Widiyanti menyatakan, Aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaannya dan juga sistem yang berkaitan (Dhanta, 2009:32). seperti mobile phone, komputer dan lainnya. Teknologi gadget/mobile phone memiliki daya Tarik dengan fitur-fitur yang bagus dan menarik dan semakin canggih dapat mempengaruhi minat dari penggunaannya, Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi dengan perkembangan teknologi dan kemajuan zaman, *gadget* banyak digunakan oleh anak-anak dan remaja” (Purboyo 2018).

Menurut shaleh, M, (2019), *Gadget* membawa perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh cara kehidupan manusia dan pola berpikir dengan rasa keingintahuan yang tinggi untuk memiliki teknologi tersebut. Teknologi gadget dapat memberikan pengaruh dan dampak positif dan negatif, terhadap penggunaannya. adapun dampak positif *gadget* (1) meningkatkan penglihatan, (2) mendukung keterampilan mengetik, (3) mengurangi tingkat stres, (4) mengingat daya imajinasi anak. adapun dampak negatifnya, *gadget* adalah (1) bahaya radiasi, (2) menjadi sebuah kebiasaan/kecanduan, (3) lambat memahami pelajaran (4) merusak mata, (5) mengubah fostur tubuh. Penggunaan aplikasi *gadget* yang baik untuk anak (1) mengatur waktu atau jam (2) mengkhususkan *gadget* anak (3) menggunakan pemblokiran iklan (4) memeriksa *gadget* anak (5) membatasi koneksi internet (6) memilih sesuai usia anak (sinta dkk, 2018). Penggunaan gadget dapat menguntungkan sipengguna dan juga dapat merugikan sipengguna. Maka dari itu, penggunaan *gadget* memberikan

pengaruh dalam kehidupan manusia, tidak hanya mempengaruhi kehidupan orang dewasa saja, akan tetapi juga mempengaruhi anak-anak juga dari pengaruh *gadget* (dr.Soeradji., 2021).

Kejadian Dimasa pandemi Covid-19 kemaren, yang melanda hampir di seluruh dunia, gadget menjelma menjadi suatu hal kebutuhan pokok, yang harus ada dan harus dimiliki oleh setiap orang, covid-19 membawa dampak dan pengaruh yang begitu besar terhadap manusia mulai dari cara hidup bermasyarakat dan lainnya, penggunaan teknologi Gadget merupakan salah satu hal yang penting, gadget sebagai alat komunikasi dalam penyampaian pesan mulai dari kalangan dewasa, remaja dan anak-anak dan mulai dari pekerja kantoran pemerintahan, perusahaan swasta, dan bidang Pendidikan lainnya. Gadget dapat memberikan Informasi dengan mudah, cepat, akurat dan dapat di manfaatkan oleh penggunanya. Gadget dapat mengoperasikan berbagai macam aplikasi-aplikasi software yang menarik dan juga dilengkapi dengan aplikasi lainnya sebagai hiburan yang dapat ditampilkan melalui media social, gadget juga dijadikan sebagai alat untuk proses pembelajaran daring dan beberapa proses kegiatan lainnya. Gadget dapat memberikan pengaruh pada perkembangan anak remaja di masa pandemic ini.

Menurut matdio siahaan, 2020, pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing* yaitu himbauan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 yang terjadi saat ini dan kemaren. Covid- 19 merupakan Virus yang sangat berbahaya, dapat menular dari manusia ke manusia dan telah dipastikan menyebar secara luas di China serta lebih dari 190 negara di wilayah teritori lainnya. Pada 12 Maret 2020, WHO menyatakan bahwa COVID-19 merupakan sebuah pandemik. Hingga pada tanggal 14 Mei 2020, terdapat 7.690.708 kasus dan 427.630 jumlah kematian di seluruh dunia. Sementara itu, di Indonesia tanggal 14 Mei 2020 terdapat 38.277 kasus dengan positif COVID-19 dan 2.134 kasus kematian. COVID-19 pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah dua kasus. Dari Data 31 Maret

2020 menunjukkan kasus yang terkonfirmasi sebanyak 1.528 kasus dengan 136 kasus kematian. Tingkat mortalitas COVID-19 di Indonesia sebesar 8,9%, angka ini merupakan yang tertinggi di Asia Tenggara (Kemenkes, 2020). Dengan adanya kasus yang semakin tinggi, sehingga Pemerintah menerapkan kebijakan yaitu Work From Home (WFH). Kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). sistem daring dengan beberapa aplikasi seperti zoom meeting, whatsapp, google meet, dan e-learning, dapat dimanfaatkan oleh pengajar (guru, murid, dosen dan mahasiswa) untuk proses pembelajaran. Mulai dari pemberian materi pelajaran, tugas dan ujian lainnya. Proses pembelajaran daring ini mengharuskan anak-anak harus menggunakan gadget bahkan harus memilikinya. Dengan rutinitas kegiatan anak yang berhubungan dengan gadget selalu, dan ditambah dengan adanya aplikasi-aplikasi yang menarik seperti permainan game, game online, aplikasi tiktok, youtube dan media sosial lainnya, memberikan perubahan dan pengaruh besar terhadap perkembangan interaksi sosial anak dengan lingkungannya. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan waktu dan tidak melakukan aktifitas bermain bersama teman di lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak yang satu dengan anak yang lainnya bisa dikatakan sudah berkurang, bahkan semakin hilang begitu saja, pengaruh gadget lainnya, emosi anak, tidak terkontrol dengan baik.

Menurut Novi (2015:154), dikutip dari (sinta dkk,2018) kebiasaan anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* akan sangat berpengaruh pada kejiwaannya. Ia menemukan bahwa kesulitan psikologis meningkat sebesar 60% pada anak-anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain *game*. Dari sini sangat jelas bahwa anak yang suka main *game* melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai masalah mental seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bisa bersosialisasi dan emosional. *Game* yang dimaksudkan seperti

game pertarungan, *game* edukasi dan *game* lain yang membawa pengaruh besar terhadap perkembangan anak” . Penggunaan gadget secara berlebihan dan menjadi ketergantungan (Kurniawati,2020). Peran orang tua sangat di perlukan dalam membimbing anaknya dalam penggunaan gadget dan menyarankan agar melakukan integrasi social dengan anak lainnya melalui aplikasi teknologi.dan Manfaatkanlah teknologi informasi dengan baik dan seperlunya, oleh karena itu tujuan pengabdian ini adalah memberikan penyuluhan kepada orang tua wali murid dan anak terhadap dampak penggunaan gadget pada anak”(Lensoni et al. 2019).

RUMUSAN MASALAH

Dari hasil survey, masih banyak anak-anak yang belum memanfaatkan gadget dengan baik dan benar, sehingga perlu dilakukan suatu edukasi media sosial, arahan dan bimbingan tentang pengetahuan dan kesadaran dalam penggunaan Gadget seperlunya, melalui media sosial. Pemberian pengetahuan tentang penggunaan gadget dengan baik dan benar dapat dilakukan secara online dengan metode poster/leaflet dan video kepada anak untuk meningkatkan kesadaran dalam penggunaan gadget agar tidak kecanduan. Peran Gadget sudah menjadi suatu hal yang pokok dalam hidup manusia dengan pengaruh dari aplikasi/fitur-fitur yang canggih spt game online, tiktok, fb, whatsapp dan google yang mampu menampilkan video-video asusila dan lainnya, memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan generasi penerus bangsa, oleh karna hal tersebut perlu diberikan pengetahuan tentang kesadaran dalam penggunaan gadget dengan baik dan benar. Hal ini dilakukan guna meningkatkan kesadaran anak, agar tidak terpengaruh terhadap hal-hal yang negative yang ada pada media sosial dan dengan adanya sosialisasi ini, semoga mampu mengurangi tingkat kecanduan anak terhadap penggunaan gadget dan dapat melakukan aktivitas lainnya yang lebih bermanfaat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini Dilaksanakan dalam masa Pandemi Covid 19 (dimasa covid 19 sudah mulai berkurang) yaitu pada bulan maret 2022.Sasaran pengabdian ini adalah para anak-anak remaja yang tergabung dalam Whatsapp Group. Oleh karena kebijakan Study From Home yang digalakkan oleh pemerintah serta meminimalisir penyebaran covid 19 dengan kontak langsung dengan anak-anak remaja/

atau mahasiswa kesehatan Masyarakat institute Kesehatan Prima Nusantara Bukittinggi dan mahasiswa lainnya, maka rancangan kegiatan pengabdian masyarakat menyesuaikan dengan protocol kesehatan yang ada yaitu dengan metode daring dan luring. Rencana kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah melalui beberapa tahapan:

1. Survei untuk temuan awal sebelum melaksanakan pengabdian masyarakat yaitu menyebarkan angket dengan mengambil sampel secara acak dari anak mahasiswa Prodi Kesehatan Masyarakat dan lainnya.
2. Survei kedua dilaksanakan untuk menyisir sampel yang digunakan dalam kegiatan pengabdian, pada masyarakat, didapatkan sampel melalui Whatsapp group untuk para mahasiswa atau anak remaja. Dengan mengambil Whatsapp group, kami sebagai tim pelaksana pengabdian diijinkan untuk ikut masuk sebagai anggota dalam grup tersebut yang mengindikasikan bahwa kami mempunyai akses untuk memberikan penyuluhan secara interaktif dan secara luring kami menggunakan protocol kesehatan sesuai yang diterapkan pemerintah.
3. Pembuatan media edukasi pengaruh Teknologi Gadget terhadap interaksi social anak dilingkungan sekitar tempat tinggal dengan aplikasi di tengah-tengah masa pandemi ini berbentuk, WAG, Leaflet dan Video materinya dengan power point dan posterdigital dengan pertimbangan bahwa poster digital lebih mudah untuk dibagikan lewat berbagai macam aplikasi, platform jejaring media social. Isi dalam poster ini memuat hasil kegiatan bahwa pengawasan anak dalam pengaruh penggunaan gadget dengan baik dan benar, dan bagaimana cara berinteraksi social bersama teman lainnya dalam hal penggunaan gadget dan melakukan aktivitas lainnya.

dari hasil kegiatan penelitian yang dilakukan oleh Fadilah (2011), yaitu hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget. (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan di buka (4) Modelling yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat selalu menaruh gadget dengan baik (6) Mengajak anak untuk belajar Bersama dan (7) Mendampingi anak untuk bersosialisasi melalui whatshap atau aplikasi lainnya Bersama teman-teman lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

4. Publikasi materi, poster yang telah melalui tahap revisi atau perbaikan kemudian dishare dan bagikan melalui Whatsapp grup yang telah ditentukan,
5. Evaluasi akhir dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara interaktif dan daring dilakukan selama masa penyuluhan yaitu dengan mengetik dan membalas pesan dalam Whatsapp group dan menampilkan video tentang perkembangan teknologi yang harus di waspadai oleh setiap penggunanya.
6. Evaluasi lanjutan yang dilakukan dengan luring atau tatap muka dengan menggunakan protocol kesehatan yang ketat dalam pemberian penyuluhan dengan media social yaitu leaflet dan video pengaruh gadget dan sosialisasi tentang bagaimana meningkatkan kesadaran akan penggunaan gadget dengan baik dan seperlunya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat saat sekarang ini, membawa pengaruh yang begitu besar terhadap perkembangan generasi penerus bangsa. ditambah lagi dengan adanya wabah penyakit virus covid 19 yang memberikan dampak diberbagai bidang sector pemerintahan salah satunya Pendidikan. Dampak dibidang Pendidikan, pembelajaran harus dilakukan secara daring yang dilakukan selama masa pandemi covid 19 mengharuskan mahasiswa untuk belajar di rumah dengan menggunakan Gadget yang terhubung dengan internet. Gadget merupakan alat Teknologi canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi software yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan bahkan hiburan. Menurut pengertian ini gadget yang dimaksud adalah Smartphone, phone mobile yang terkoneksi dengan internet. Sementara yang dimaksud digital poster berasal dari poster itu sendiri yang berarti media yang bersifat persuasive, yaitu bermaksud menarik dengan menyatukan gambar, warna, tulisan, dan kata-kata. Teknologi gadget ini memiliki fitur-fitur atau aplikasi software yang mampu memberikan pengaruh terhadap anak-anak untuk merasakan keinginan yang tinggi dalam penggunaan gadget ini. dan tanpa ada rasa untuk tidak menggunakannya. oleh hal tersebut. peneliti mencoba untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan rencana kegiatan yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari beberapa tahapan yang telah disusun, rencana yang akan dilakukan adalah melakukan survey melalui daring dan luring

terhadap sasaran. Seperti penggunaan aplikasi Whatsapp group untuk para mahasiswa Prodi Kesehatan Masyarakat dan prodi lainnya.

Setelah itu rencana kegiatan selanjutnya ialah Pembuatan materi power point tentang pengaruh gadget bagi perkembangan anak remaja, kemudian melakukan pembuatan media edukasi melalui berupa poster tentang pengaruh gadget terhadap perubahan perilaku anak dalam interaksi social.dengan pertimbangan bahwa poster digital lebih memudahkan dalam penyampaian informasi yang dapat dibagikan melalui berbagai macam platform jejaring media social. Isi dalam poster ini memuat hasil penelitian bahwa pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdahulu yaitu hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negative penggunaan gadget. Hal-hal tersebut diantaranya:

- 1) Mendampingi anak melalui pembimbing Akademik
- 2) Memberikan informasi melalui sosialisasi dalam hal waktu penggunaan gadget yang baik
- 3) Memberikan tugas-tugas tentang pengetahuan-pengetahuan ataupun materi edukasi yang dapat mengurangi aktivitas dalam penggunaan gadget
- 4) Modelling yang baik dari dosen dan orang tua
- 5) memberikan masukan tentang penggunaan aplikasi-fitur-fitur yang baik di gadget
- 6) peran dosen, guru dan Orang tua sangat diperlukan dalam social interaksi di lingkungan
- 7) Mengajak anak untuk belajar bersama atau tugas kelompok dan melakukan aktivitas ekstrakurikuler agar intensitas atau/ waktu penggunaan gadget berkurang”(Jamun and Wejang 2019).

Dalam pembuatan poster ini beberapa poin wajib diindahkan agar terciptanya poster yang menarik untuk dibaca oleh khalayak ramai yaitu:

- 1) Isi disesuaikan dengan topic yang ada,
- 2) Ilustrasi yang dipakai, dengan menggunakan foto yang diambil dari kebiasaan masyarakat agar poster lebih mengenai sasaran.
- 3) Bahasa yang digunakan harus menarik untuk dibaca,
- 4) Pembuatan isi poster yang lebih menarik.

Setiap poster yang dirancang atau dibuat sudah melalui beberapa tahapan dan diksusi tim pengabdian masyarakat dan adanya perbaikan /revisi hingga layak untuk di publikasi/diterbitkan. Kemudian poster yang sudah layak di publikasi ini akan digunakan untuk penyuluhan dampak gadget kepada sasaran. Tahap yang terakhir yaitu publikasi poster dengan metode penyuluhan melalui jurnal online. Dalam kegiatan ini penyuluhan diawali dengan menyebarkan poster digital ke masing-masing Whatsapp group Kegiatan luring langsung sosialisasi dengan menerapkan protocol kesehatan yang ketat dan membagikan poster atau leaflet. Penjelasan akan poster/atau leaflet tersebut diikuti dengan menampilkan video interactive yang dibuat. Evaluasi terakhir dilakukan tanya jawab antara tim pengabdian dengan peserta. Dari hasil tanya jawab interactive baik dilakukan dengan mengetik dan membalas pesan dalam Whatsapp group dan selama Penyuluhan berlangsung. Dan disaat luring langsung dengan tatap muka dan kegiatan tanya jawab dapat langsung dilakukan.

Terdapat beberapa temuan yang dibagi dalam media sosial yaitu keunggulan dan kekurangan Keunggulan dalam pengabdian ini adalah sampel yang dijadikan sebagai subjek pengabdian masyarakat sangat membutuhkan informasi berkenaan dengan cara bijak menggunakan gadget pada anak. Dari hasil yang kami ketahui selama masa penyuluhan bahwa anak remaja atau mahasiswa sebagian besar belum mengerti tentang dampak penggunaan gadget tanpa pengawasan bijak dosen dan guru atau orang tua dapat mengakibatkan kecanduan pada anak remaja atau mahasiswa sebagai asset bangsa atau penerus bangsa. Kekurangannya di saat daring adalah karena kegiatan pengabdian ini bersifat daring maka tingkat kedekatan interaksi dirasa kurang jika dibandingkan dengan pengabdian secara langsung. Kekurangan lainnya yang dirasakan yaitu Sinyal merupakan masalah terbesar dalam penyampaian informasi penyuluhan kepada anak atau mahasiswa. Walaupun ini hanya teknis akan tetapi sangat berpengaruh pada penyampaian penyuluhan. Yang berikutnya adalah tim pengabdian kepada masyarakat yang tidak bisa menyisir dan melihat siapa saja yang benar benar hadir atau ada saat online pada saat penyuluhan berlangsung. Hal ini dikarenakan yang dipakai adalah platform berupa Whatsapp.

SIMPULAN

Dari hasil evaluasi terakhir yang dilaksanakan dapat diketahui bahwa tujuan pengabdian ini telah tercapai yaitu:

- 1) terciptanya kesadaran usia anak remaja (mahasiswa prodi Kesehatan Masyarakat dan mahasiswa lainya) tentang penggunaan gadget secara bijak,
- 2) peningkatan pengetahuan anak (mahasiswa) tentang upaya preventif menekan dampak negative dari penggunaan gadget pada anak,
- 3) peningkatan pengetahuan anak akan bahaya penyalah gunaan gadget
- 4) peningkatan pengetahuan anak akan bahaya penggunaan gadget terhadap fitur-fitur atau aplikasi spt game online dan lainnya yang dapat meyebabkan kecanduan.

Untuk kedepannya rekomendasi yang dilakukan agar tidak mendapat kendala yang berarti yaitu:

- 1) Memilih platform dimana pesertanya bisa terlihat apakah sedang online atau tidak bagi kegiatan yang dilakukan daring dan kegiatan luring dapat dilakukan dengan mudah dan aman sehingga kegiatan dapat berjalan lancar,
- 2) Platform tersebut juga menghadirkan komunikasi interaktif secara online dengan bantuan webcam,
- 3) Lebih banyak menghadirkan tanya jawab interaktif daripada penggunaan video untuk penyuluhan.

SARAN

Pembelajaran daring memanglah mengharuskan siswa menggunakan gadget atau gawai untuk tetap berinteraksi dengan dosen atau guru dalam memperoleh ilmu pengetahuan di masa pandemic covid 19, keilmuan dan materi yang diajarkan bisa di lihat dan dipahami oleh anak mahasiwa. Dengan penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan pengaruh dan dampak akan tetapi perlu diberikan informasi melalui sosialisasi atau pemberitahuan kepada mahasiswa untuk membatasi penggunaan aplikasi aplikasi-fitur fitur yang tidak baik untuk dilihat dan membatasi penggunaan gadget dalam hal permainan spt game online dan lainnya yang dapat memberikan kecanduan dalam pemakaiannya atau bisa menyebabkan ketergantungan pada gadget. Tanpa pengawasan yang baik dari guru, dosen atau Pembimbing akademik (sebagai pengganti orang tua) bisa

berdampak negative pada anak itu sendiri. Pengawasan orang tua wajib dilakukan agar anak bisa secara bijak menggunakan gadget hanya untuk keperluan pembelajaran daring saja atau pembuatan tugas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diucapkan kepada Ka.Prodi Kesehatan Masyarakat Institut Kesehatan Prima Nusantara atas perijinan yang diberikan untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Serta kepada dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan waktunya untuk dapat bergabung dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alid, Ahamd. 2019. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAPA KARAKTER SISWA DI SMP NEGERI 1 CAMPALAGIAN KABUPATEN POLEWALI MANDAR."
- Jamun, Yohannes Marryono, and Heronimus E A Wejang. 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3(1): 1-7.
- Lensoni, Lensoni et al. 2019. "PKM Sosialisasi Dampak Gadget, Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Dan Pergaulan Bebas." *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2): 227-33.
- Lestari, Inda, Agus Wahyudi Riana, and Budi M. Taftazani. 2015. "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga." *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2(2): 204-9.
- Purboyo, Rizka Zulfikar. 2018. "PENYULUHAN MANAJEMEN GADGET PADA ANAK TK."
- Warisyah, Y. 2015. Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 2 No. 1, 79-84.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.