

EMPOWERMENT OF HEALTH CADRES AND FAMILIES IN PREVENTING GADGET ADDICTION AMONG TODDLERS IN THE WORKING AREA OF PUSKESMAS NEGLASARI, TANGERANG CITY

PEMBERDAYAAN KADER DAN KELUARGA DALAM PENCEGAHAN ADIKSI GADGET PADA ANAK BALITA DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS NEGLASARI KOTA TANGERANG

Dona Sartika*¹, Endang Suartini²

^{1,2}Poltekkes Kemenkes Banten

*e-mail: dona.sartika@poltekkesbanten.ac.id

Abstract

Gadget addiction can have a negative impact on a toddler's development. The role of the family is needed to prevent gadget addiction. This Community Service aims to empower health cadres and families in preventing gadget addiction in toddlers. The service method involves providing assistance and providing education to health cadres and families, divided into four stages, namely: planning, preparation, implementation, and monitoring and evaluation. Results: there was a decrease in the average time toddlers used gadgets to 23.5 minutes a day, and there was an increase in family skills in monitoring gadget use with an average score of 34.5. The conclusion of this service activity is the implementation of empowerment of health cadres and families in efforts to prevent gadget addiction in toddlers in the Working Area of Puskesmas Neglasari, Tangerang City.

Keywords: addiction, gadgets, toddlers

Abstrak

Adiksi gadget dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak balita. Peran keluarga sangat dibutuhkan untuk mencegah adiksi gadget tersebut. Tujuan Pengabdian Masyarakat ini untuk melakukan pemberdayaan kader dan keluarga dalam pencegahan adiksi gadget pada anak balita. Metode pengabdian dengan melakukan pendampingan dan memberikan edukasi kepada kader dan keluarga, dibagi dalam empat tahap, yaitu: perencanaan, persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi. Hasil: terdapat penurunan rata-rata waktu penggunaan gadget pada anak balita 23,5 menit perhari, dan adanya peningkatan keterampilan keluarga dalam pengawasan penggunaan gadget dengan skor rata-rata 34,5. Kesimpulan kegiatan pengabdian ini terlaksananya pemberdayaan kader dan keluarga dalam upaya pencegahan adiksi gadget pada anak balita di Wilayah Kerja Puskesmas Neglasari Kota Tangerang.

Kata kunci: adiksi, balita, gadget

1. PENDAHULUAN

*Gadget merupakan salah satu produk kecanggihan teknologi saat ini. Gadget menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari para penggunanya, yang memberikan banyak manfaat seperti memudahkan komunikasi, memudahkan pekerjaan, sumber informasi, media pembelajaran atau hiburan. Salah satu gadget yang banyak digunakan adalah telepon seluler, yang saat ini berkembang menjadi *smartphone*. Berdasarkan data BPS (2023) 92,35% rumah tangga memiliki/menguasai telepon seluler. Hal ini perlu menjadi perhatian, karena gadget bukan hanya dapat memberikan dampak positif, tetapi juga dapat memberikan dampak negatif, seperti adiksi gadget.*

*Adiksi atau kecanduan gadget berpengaruh terhadap kesehatan, terutama bagi perkembangan anak balita. Saat ini, pengguna gadget bukan hanya usia produktif saja, tetapi anak balita juga sudah mengenal gadget. Hal ini perlu diantisipasi agar anak balita terhindar dari bahaya adiksi gadget. Dampak negatif akibat adiksi gadget pada anak balita diantaranya adalah kemampuan verbal yang terbatas, *speech delay* (Nugraha et al., 2019; Pasaribu et al., 2023), menurunnya daya konsentrasi, kemampuan sosialisasi, dan kemampuan*

mengendalikan emosi (Wahyuningtyas, Risa; Rochanah; Izatovna, 2022). Penelitian lainnya mengidentifikasi adanya hubungan antara jarak, durasi dan posisi penggunaan *gadget* terhadap kejadian miopia pada anak (Lestari & Mustikawati, 2021).

Dampak negatif akibat adiksi *gadget* tersebut dapat dicegah melalui upaya promotif dan preventif. Promosi kesehatan dan pencegahan primer telah terbukti mempunyai manfaat besar dalam meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan seseorang (Pender et al., 2015). Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan Pemberdayaan Kader dan Keluarga Dalam Pencegahan Adiksi *Gadget* Pada Anak Balita di Wilayah Kerja Puskesmas Neglasari Kota Tangerang, yang dilakukan di Posyandu Kuntum Mekar Neglasari Kota Tangerang. Posyandu Kuntum Mekar merupakan salah satu Posyandu yang terbanyak anak balitanya di Kelurahan Neglasari, dengan jumlah balita pada Tahun 2022 ada 75 anak balita. Berdasarkan hasil wawancara dengan kader Posyandu Kuntum Mekar, didapatkan data bahwa mayoritas balita di Wilayah Kerja Posyandu Kuntum Mekar sudah mengenal dan diberikan menggunakan *gadget* oleh keluarganya.

Kondisi ini akan menjadi sumber masalah bagi kesehatan anak balita, apabila penggunaan *gadget* secara terus menerus dan tidak ada pengawasan dari keluarga. Anak balita bisa mengalami kecanduan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Hal tersebut telah dibuktikan oleh beberapa penelitian diantaranya oleh Oktaviani et al (2019) yang hasilnya menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak balita dengan *p value* 0,000. Selain itu, studi literatur yang dilakukan oleh Yulsyofriend et al (2019) juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap keterampilan berbahasa anak balita. Hal ini tentu memerlukan peran aktif dari keluarga terutama orang tua, agar anak dapat terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*. Sunita & Mayasari (2018) dalam penelitiannya membuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak dengan *p value* 0,05.

Ada beberapa faktor pendorong keluarga memberikan *gadget* pada anak balita. Tri (2017) dalam penelitiannya menjelaskan ada dua faktor pendorong keluarga memberikan *gadget* pada anak balita, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal, *gadget* diberikan untuk memenuhi kebutuhan hiburan, bermain, motivasi, bahkan kebutuhan belajar anak. Faktor eksternal meliputi sifat anak yang suka meniru, faktor ekonomi keluarga, dan tingkat usia orang tua. Pada kondisi ini, keluarga perlu diberikan edukasi tentang bahaya adiksi *gadget* pada anak balita dan bagaimana cara pencegahannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan kader Kuntum Mekar diketahui bahwa belum ada edukasi terkait bahaya dan pencegahan adiksi *gadget* pada anak balita kepada keluarga maupun kader posyandu Kuntum Mekar. Berdasarkan hal tersebut, pada pengabdian masyarakat ini dilakukan pemberdayaan kader dan keluarga dalam upaya pencegahan adiksi *gadget* pada anak balita di wilayah kerja Puskesmas Neglasari, khususnya Posyandu Kuntum Mekar, Neglasari Kota Tangerang.

2. METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan melakukan pendampingan dan memberikan edukasi kepada kader dan keluarga terkait upaya pencegahan adiksi *gadget* pada anak balita. Kegiatan ini dilaksanakan selama 4 bulan, dari Bulan Mei sampai Agustus 2023, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan
 - a. Tahapan perencanaan dilakukan dengan mengurus perizinan kegiatan pengabdian masyarakat.
 - b. Melakukan koordinasi dengan kader, untuk mendapatkan data awal anak balita dan tim yang akan dilibatkan dalam kegiatan.
 - c. Sosialisasi kegiatan meliputi penjelasan tujuan kegiatan, sasaran, tahapan kegiatan yang akan dilakukan, dan target capaian kegiatan.
2. Tahap persiapan
Tahap persiapan dilaksanakan meliputi: pembelian bahan dan pembuatan media permainan ular tangga, penyusunan *booklet*, persiapan tempat, waktu kegiatan dan peserta pengabdian masyarakat.
3. Tahap pelaksanaan
 - a. Melakukan pendataan rata-rata waktu penggunaan *gadget* oleh anak balita dalam sehari sebelum diberikan edukasi pencegahan adiksi *gadget* pada anak balita.
 - b. Melakukan penilaian keterampilan keluarga dalam pengendalian/pengawasan penggunaan *gadget* pada anak balita sebelum diberikan edukasi pencegahan adiksi *gadget* pada anak

- balita.
 - c. Melakukan pemberian edukasi tentang pencegahan adiksi *gadget* pada anak balita.
 - d. Memfasilitasi permainan ular tangga untuk anak balita.
 - e. Membuat kesepakatan bersama kader dan keluarga terkait rencana tindak lanjut dalam pengendalian penggunaan *gadget* pada anak balita.
4. Tahap Monitoring dan Evaluasi
- a. Tim melakukan koordinasi dengan kader terkait kegiatan monitoring keterampilan orang tua dalam pengendalian penggunaan *gadget* pada anak balita selama 2 minggu setelah tahap pelaksanaan kegiatan selesai.
 - b. Tim melakukan evaluasi terhadap keterampilan keluarga dalam pengendalian penggunaan *gadget* pada anak balita dan pengurangan rata-rata waktu penggunaan *gadget* pada anak balita setelah 2 minggu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan, mulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap monitoring evaluasi. Pada tahap perencanaan, telah dilakukan koordinasi dengan Dinas Kesehatan Kota Tangerang, Puskesmas Neglasari, dan ketua Posyandu Kuntum Mekar, serta telah dilakukan sosialisasi terkait rencana kegiatan pengabdian masyarakat, meliputi penjelasan tujuan kegiatan, sasaran, tahapan kegiatan yang akan dilakukan, dan target capaian kegiatan pengabdian. Pada tahap persiapan, hasil yang didapat adalah tersusunnya *booklet*, tersedianya permainan ular tangga, kuisioner pengawasan penggunaan *gadget*, dan telah didistribusikan undangan pelaksanaan kegiatan pengabdian sesuai sasaran, yaitu kader, ibu dan balita Posyandu Kuntum Mekar.

Pada tahap pelaksanaan, didapatkan hasil pre-edukasi kesehatan dari 10 anak balita di Posyandu Kuntum Mekar, rata-rata waktu penggunaan *gadget* adalah 174 menit perhari. Hasil pre-edukasi kesehatan terhadap keterampilan keluarga dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak balita tersebut didapatkan kategori tingkat pengawasan sedang, dengan skor rata-rata 22,6. Pada tahap pelaksanaan ini juga telah dilakukan edukasi kesehatan tentang pencegahan adiksi *gadget* pada anak balita, memfasilitasi permainan ular tangga untuk anak balita sebagai salah satu alternatif permainan yang dapat diberikan kepada anak balita agar terhindar dari adiksi *gadget*.

Tahap monitoring dan evaluasi, adanya keterlibatan kader selama 2 minggu dalam melakukan monitoring pengawasan keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada anak balita, didapatkan hasil post-edukasi kesehatan rata-rata waktu penggunaan *gadget* oleh balita berkurang menjadi 23,5 menit perhari dan terdapat peningkatan skor rata-rata pengawasan keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada anak balita menjadi 34,5 dengan kategori tingkat pengawasan tinggi. Berikut tabel hasil pre dan post edukasi kesehatan rata-rata waktu penggunaan *gadget* oleh balita perhari dan skor rata-rata pengawasan keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada balita:

Tabel 1.
Distribusi Rata-rata Waktu Penggunaan *Gadget* Oleh Balita Pre dan Post Edukasi Kesehatan
(n=10)

Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> (menit/hari)	Pre	Post
Rata-rata	174	23,5
Nilai Maksimal	240	30
Nilai Minimal	120	15

Tabel 1. menggambarkan rata-rata waktu penggunaan *gadget* pada anak balita pre edukasi kesehatan 174 menit perhari berkurang menjadi 23,5 menit perhari pada post edukasi kesehatan.

Pemberian edukasi kesehatan tentang bahaya adiksi *gadget* bagi kesehatan anak balita dan bagaimana cara pencegahannya menjadi bekal keluarga dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak balita. Munawar &

Nisfah (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh disiplin asertif terhadap adiksi *gadget* pada anak usia dini, salah satunya dengan membatasi durasi waktu penggunaan *gadget*.

Tabel 2.
Distribusi Rata-rata Skor Pengawasan Keluarga Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Balita Pre dan Post Edukasi Kesehatan
(n=10)

Skor Tingkat Pengawasan Keluarga	Pre	Post
Rata-rata	22,6	34,5
Nilai Maksimal	27	36
Nilai Minimal	20	34

Tabel 2. menggambarkan rata-rata skor tingkat pengawasan keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada balita pre edukasi kesehatan 22,6 dengan kategori tingkat pengawasan sedang meningkat menjadi 34,5 dengan kategori tingkat pengawasan tinggi pada post edukasi kesehatan.

Keluarga merupakan pemeran utama dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak balita. Edukasi kesehatan yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan keluarga yang kemudian mempengaruhi sikap dan keterampilan keluarga dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak balita. Angkur & Wati (2023); Munawar & Nisfah (2019) menjelaskan bahwa upaya orang tua dalam mencegah adiksi *gadget* diantaranya dengan melakukan pendampingan pada anak saat menggunakan *gadget*, membatasi waktu dan menjadwalkan penggunaan *gadget*, tidak memberikan akses penuh kepada anak dalam penggunaan *gadget*, dan memilih aplikasi sesuai usia anak.

Gambar 1. Media Permainan Ular Tangga



Gambar 1 merupakan media permainan ular tangga, dirancang sebagai alternatif permainan yang dapat diberikan kepada anak balita.

Bermain sangat penting bagi perkembangan anak balita (Santrock, 2016). Aktifitas bermain memberikan kesempatan anak untuk bereksperimen, mengeksplorasi, menemukan, mencoba, menyusun ulang, berbicara dan mendengarkan, sehingga memberikan stimulus positif bagi perkembangan anak. Permainan ular tangga menjadi salah satu alternatif permainan yang dapat diberikan kepada anak balita untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan motorik anak serta mengalihkan perhatian anak dari penggunaan *gadget*.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Posyandu Kuntum Mekar Wilayah Kerja Puskesmas Neglasari Kota Tangerang telah mampu melakukan pemberdayaan kader dan keluarga dalam upaya pencegahan adiksi *gadget* pada anak balita, dan didapatkan hasil penurunan rata-rata waktu penggunaan *gadget* pada anak balita setelah dua minggu menjadi 23,5 menit perhari; serta adanya peningkatan keterampilan keluarga dalam melakukan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak balita dengan skor rata-rata 34,5 dalam kategori tingkat pengawasan tinggi. Rekomendasi pengembangan selanjutnya dapat dilakukan pembentukan *Support Group* di setiap posyandu agar dapat meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak balita sehingga balita terhindar dari adiksi *gadget*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Poltekkes Kemenkes Banten yang telah memberikan dukungan kepada tim pengabdian masyarakat sehingga kegiatan ini dapat terlaksana sesuai rencana. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak terkait yaitu Dinas Kesehatan Kota Tangerang, Puskesmas Neglasari, Kota Tangerang, dan seluruh kader Posyandu Kuntum Mekar beserta keluarga yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkur, M. F. M., & Wati, S. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Menggunakan Gadget. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.53547/realkiddos.v2i1.290>
- BPS. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. BPS.
- Lestari, A. D., & Mustikawati, N. (2021). Literature Review : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Miopia Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, 1, 1172–1181. <https://doi.org/10.48144/prosiding.v1i.809>
- Munawar, M., & Nisfah, N. L. (2019). The Effect of Assertive Discipline on Early-Aged Children's Gadget Addiction. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(2), 64–70. <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i2.1002>
- Nugraha, A., Izah, N., Nurul Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). The effect of gadget on speech development of toddlers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012203>
- Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Pasaribu, A. G., Yunsadi, Y., & Machmud, M. takwin. (2023). Impact of Gadget Use on Speech Delay: Case Study of Toddlers in Tanjung Gusta Village. *International Journal of Educational Practice and Policy*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.61220/ijep.v1i2.0237>
- Pender, N. J., Murdaugh, C. L., & Parsons, M. A. (2015). Health promotion in nursing practice. In *Nursing standard (Royal College of Nursing (Great Britain) : 1987)* (Seventh Ed, Vol. 5, Issue 23). Pearson. <https://doi.org/10.7748/ns.5.23.37.s49>
- Santrock, J. W. (2016). *Children* (Thirteenth). McGraw-Hill Education.
- 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>
- Tri, A. (2017). Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 1, 1–11.
- Wahyuningtyas, Risa; Rochanah; Izatovna, T. S. (2022). Impacts of Gadget on early Childhood Development: How to solve the Addiction Gadget? *Bulletin of Early Childhood*, 1(1).

Yulsofriend, Y., Angraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2889>