

## ARTIKEL PENGABDIAN MASYARAKAT

### Edukasi Bahaya Penggunaan *Gadget* Dalam Waktu Lama Pada Anak-Anak Migran Di Malaysia

Yuni Rahmayanti<sup>1</sup>, Tuti Marjan Fuadi<sup>2</sup>, Citra Fikriyah Siregar<sup>3</sup>, Syarifah Ulfah Maghfirah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Abulyatama, Jl. Blangbintang Lama No.KM, RW.5, Lampoh Keude, Kec. Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar, Aceh 24415 .

Email korespondensi: [yuniry\\_fk@abulyatama.ac.id](mailto:yuniry_fk@abulyatama.ac.id)

**Abstrak:** Penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi, termasuk di kalangan anak-anak migran di Malaysia. Gadget menjadi sarana hiburan dan pembelajaran, tetapi penggunaan yang tidak terkendali dapat membawa dampak buruk bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial anak-anak. Edukasi mengenai bahaya penggunaan gadget yang berlebihan sangat penting untuk diterapkan, terutama bagi keluarga migran yang mungkin mengalami kesulitan dalam memberikan pengawasan yang optimal. Sosialisasi adalah cara edukasi yang dipandang tepat untuk menyampaikan bahaya penggunaan gadget dalam waktu yang lama. Beberapa dampak utama dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak termasuk masalah kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan, postur tubuh yang buruk, dan risiko obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, ada dampak psikologis yang serius, seperti gangguan perhatian, masalah tidur, hingga kecanduan gadget yang dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan keterisolasian sosial, mengurangi interaksi anak dengan keluarga dan teman sebaya, serta menurunkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial mereka. Kegiatan ini dilaksanakan pada sanggar belajar (SB) Pandan Indah, Malaysia.

**Kata Kunci:** Bahaya gadget, anak migran, sanggar belajar

#### PENDAHULUAN

Era digital yang terus berkembang membuat penggunaan gadget seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali di kalangan anak-anak. Bagi keluarga migran di Malaysia, gadget menjadi sarana hiburan,

pembelajaran, dan komunikasi. Namun, penggunaan gadget dalam waktu yang lama, terutama tanpa pengawasan, dapat membawa berbagai dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan fisik, mental, maupun sosial.

Malaysia telah lama menjadi tujuan utama bagi warga Indonesia yang mencari

kehidupan lebih baik, dengan kedekatan geografis, kebersamaan budaya dan bahasa, serta peluang ekonomi yang lebih menjanjikan, ribuan warga Indonesia memilih untuk bermigrasi. Banyak faktor dan pertimbangan bagi pekerja imigran seperti keterbatasan lapangan kerja dan upah yang rendah menjadi pendorong utama bagi warga Indonesia mencari peruntungan di Malaysia. Perkiraan jumlah tenaga kerja Indonesia di Malaysia adalah 1,3 juta orang yang memiliki dokumen resmi, sedangkan 1,25 juta orang lainnya tidak mempunyai dokumen atau ilegal. Peningkatan jumlah pekerja migran Indonesia (PMI) di Malaysia menunjukkan bahwa negara jiran ini masih sangat menarik sebagai tujuan bermigrasi<sup>1</sup>.

Meskipun dilarang, pada kenyataannya praktik membawa anggota keluarga termasuk anak terus terjadi. Awalnya anak dibawa dengan visa kunjungan tapi kemudian terus berlanjut hingga *overstayed*. Kondisi ini menyebabkan anak-anak PMI tersebut tidak memperoleh akses pendidikan dan kesehatan yang layak<sup>2</sup>. Sehingga pada tanggal 1 Maret 2018 pemerintah Indonesia melalui Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) meresmikan sanggar belajar (SB). Sanggar belajar berfungsi mengembangkan potensi peserta didik (warga masyarakat) dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional<sup>1,3</sup>.

Salah satu SB yang diresmikan adalah Sanggar belajar Pandan Indah. SB ini sudah berjalan 1 tahun lamanya, terbentuk pada

tanggal 1 September 2023, setiap hari Senin sampai Sabtu diadakan bimbingan belajar pada anak imigran yang tidak bisa bersekolah dikarenakan permasalahan dokumen. Siswa di SB mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan fasilitas yang terbatas. Tidak jarang SB berbentuk ruko, apartemen, rumah semi permanen, dan rumah tipe 35. Pada saat pengabdian dilakukan belum ada SB yang memiliki gedung yang layak seperti halnya gedung sekolah yang memiliki ruang kelas yang banyak, bangunan yang besar dan halaman yang luas. Kebanyakan SB belum memiliki halaman bermain, bahkan masih banyak SB yang melaksanakan proses belajar mengajar dilantai karena belum memiliki fasilitas meja dan kursi serta minimnya tenaga pengajar.

Anak-anak imigran Indonesia di Malaysia, yang sering kali tinggal dalam lingkungan keluarga dengan keterbatasan akses sosial dan ekonomi, sering menggunakan gadget sebagai bentuk hiburan atau cara untuk mengisi waktu luang setelah pulang dari SB. Bahkan, karena minimnya tenaga pengajar di SB membuat banyak anak-anak yang tidak dapat terawasi dengan baik dalam hal pembelajaran, sehingga mereka dengan mudah mengakses gadget yang mereka bawa.

Kondisi ini sering kali diperburuk oleh kurangnya pengawasan dari orang tua, yang mungkin sibuk bekerja atau tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai dampak penggunaan gadget yang berlebihan. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam hal akses informasi dan

pembelajaran digital, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan berbagai dampak negatif<sup>4</sup>.

Beberapa dampak utama dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak termasuk masalah kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan, postur tubuh yang buruk, dan risiko obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, ada dampak psikologis yang serius, seperti gangguan perhatian, masalah tidur, hingga kecanduan gadget yang dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan keterisolasi sosial, mengurangi interaksi anak dengan keluarga dan teman sebaya, serta menurunkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial mereka<sup>5,6,6,7</sup>.

## **METODE**

Sosialisasi ini dilaksanakan di Sanggar Belajar Pandan Indah, Malaysia. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024. Metode penerapan kegiatan ini adalah penyuluhan berupa edukasi interaktif kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Universitas Abulyatama. Setiap anggota tim diberikan tugas, seperti menyiapkan bahan materi yang disampaikan, hadiah, dan mengkoordinasi semua anak-anak untuk dapat berperan aktif pada pelaksanaan sosialisasi ini. Dalam sosialisasi ini juga turut dilibatkan orang tua siswa yang datang mengantarkan anak-anaknya untuk belajar di SB ini. Di akhir sesi sosialisasi, diberikan beberapa pertanyaan guna melihat pemahaman anak-anak dan orang tua terkait bahaya penggunaan gadget. Bagi yang

menjawab dengan benar diberikan apresiasi berupa hadiah yang disiapkan oleh tim.

## **HASIL**

Sanggar Pandan Indah ini terletak di sebuah Gedung di jalan 3/3b Taman pandan indah yang bersampingan dengan ruko pembelanjaan dan berdekatan dengan sekolah menengah kejuruan (SMK) Pandan Indah. Terdapat satu gedung dilantai dua dengan kondisi sanggar bimbingan berbentuk segi panjang dengan luas 15x6 meter, terdapat satu kamar mandi dan satu tempat penyimpanan perlengkapan sanggar. Kelayakan dari Sanggarnya sendiri masih tergolong kurang layak, kekurangan dalam perlengkapan mengajar dan belajar contohnya seperti buku panduan belajar belum tersedia, hanya terdapat meja lipat sekitar 30 meja dan tidak terdapat kursi dalam melakukan proses pembelajaran masih dalam keadaan duduk dilantai. Untuk proses pembelajaran dimulai dari pagi sampai siang, beberapa orang tua dari siswa tidak dapat menjemput disiang hari dikarenakan pekerjaan dan kesibukan lainnya sehingga sore hari baru dapat menjemput anak mereka. Untuk pengelola bernama Pak Ahsan Nawawi dan terdapat 2 guru bernama ibu Fatimah dan ibu Aaiy sebagai guru tetap pada sanggar Pandan Indah ini.

Pemahaman anak-anak imigran dan orang tua mereka mengenai bahaya penggunaan gadget dalam waktu yang lama menjadi poin penting dari tujuan pengabdian kali ini. Melalui pemberian informasi ini diperoleh hasil berupa peningkatan pemahaman dan tambahan informasi

mengenai bahaya penggunaan gadget dalam waktu yang lama di kalangan anak-anak imigran yang belajar di Sanggar Belajar (SB) Pandan Indah.

Informasi yang diberikan dalam sosialisasi pengabdian ini, dinilai sangat bermanfaat bagi anak-anak imigran yang menjalani Pendidikan pada Sanggar Belajar (SB) Pandan Indah dan diharapkan dapat diterapkan dalam keseharian mereka. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan terdokumentasi pada gambar no. 1 dan 2 pada halaman lampiran di akhir tulisan ini.

#### KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi bahaya penggunaan *gadget* dalam waktu lama pada anak-anak migran di Malaysia berjalan lancar dan mendapatkan respons positif dari anak-anak dan orang tua imigran pada sanggar belajar (SB) Pandan Indah, di jalan 3/3B Taman Pandan Indah Malaysia; Anak-anak sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang kami ajukan sebagai bentuk pemahaman atas sosialisasi yang diberikan. Orang tua mengapresiasi kegiatan ini dengan membuat aturan bagi anak-anak mereka waktu dan lamanya diperbolehkan menggunakan gadget.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada pengurus sanggar Pandan Indah yang telah membantu sehingga terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Januar Mahardhani A. Pemberdayaan

Masyarakat Melalui Pendidikan Nonformal Berkarakter Cinta Tanah Air. *J Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 2018;3(2):56-63.

doi:10.24269/jpk.v3.n2.2018.pp56-63

2. Maksam A, Surwandono S. Nasionalisme Tenaga Kerja Indonesia (TKI) Di Malaysia dalam Narasi Media Sosial. *Nation State J Int Stud*. 2018;1(2):159-179. doi:10.24076/NSJIS.2018v1i2.124
3. Ayunda R, Yusuf RR, Disemadi HS. Efektivitas Kebijakan Pemerintah Tentang Perlindungan Sosial Pekerja Migran Indonesia: Studi Hukum di Provinsi Kepulauan Riau. *JUSTISI*. 2021;7(2):89-104. doi:10.33506/js.v7i2.1248
4. Oktafia DP, Triana NY, Suryani RL. Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review: Duration Of Gadget Use On Personal Social In Preschool Age Children: Literature Review. *Borneo Nurs J BNJ*. 2022;4(1):31-47. doi:10.61878/bnj.v4i1.48
5. Rahmatullah IF, Risma R, Syarah S, Meisya P, Hopeman TA. Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Picu Kesulitan Membaca dan Mengantuk Saat Pembelajaran di Kelas pada Anak Sekolah Dasar. *IJEDR Indones J Educ Dev Res*. 2024;2(2):720-725. doi:10.57235/ijedr.v2i2.2021
6. Susanti S, Pulungan F, Rezki MA, Purba MP. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. 2024;2(1).

7. Siregar N, Rambe NY. Pendidikan Kesehatan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Anak Di Sd Negeri 200119 Kota Padang sidimpuan Tahun 2023. 2023;2(1).

## LAMPIRAN

Gambar 1,2 dan 3 adalah kebersamaan saat sosialisasi

Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

