



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



Sosialisasi Penggunaan *Gadget* Dalam Lingkungan Keluarga Jemaat GKPI Khusus Teladan

*Irvan Rolyesh Situmorang¹, Hommy Dorthy Ellyany Sinaga², Frenky Situmorang³,
Petrus Loo⁴

^{1,2,4}Manajemen, STIE Eka Prasetya, Indonesia

³Akuntansi, STIE Eka Prasetya, Indonesia

Keywords:

Penggunaan Gadget;
Lingkungan
Keluarga;

Abstract. *The use of gadgets in the family environment has become an increasingly pervasive phenomenon in everyday life. This study aims to increase family members' understanding and awareness of positive impacts and the prevention of negative impacts. The socialization methods involved include the organization of seminars and group discussions with active participation from family members. Educational materials tailored to the needs of modern families are presented to provide the latest information about digital safety, positive benefits, and strategies for healthy use of gadgets in the family context. Preliminary findings show an increase in family members' understanding of the potential positive risks and benefits of using gadgets, as well as changes in behavior toward their use. Through an interactive and informative socialization approach, it is hoped that families can optimize the benefits of digital technology while maintaining balance and harmony in the household environment. The implications of this community service can be a guide for similar efforts to form a smart society through the use of gadgets in the family context*

Corresponding author*

Email: Irvanrolyesh@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam era kemajuan teknologi informasi, penggunaan perangkat *gadget* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. *Gadget*, yang dapat berupa perangkat mekanis mini atau alat menarik yang relatif baru, memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi penggunanya, meskipun mungkin tidak selalu praktis. Termasuk dalam kategori ini adalah *smartphone*, *tablet*, dan berbagai perangkat digital lainnya. Penggunaan *gadget* tidak hanya memperluas akses terhadap informasi dan komunikasi, tetapi juga membentuk pola perilaku dan interaksi *sosial*, terutama di lingkungan keluarga. Di Indonesia, jumlah pengguna *smartphone* terus meningkat, dan sebuah lembaga riset menyatakan bahwa negara ini menduduki peringkat kelima sebagai pengguna *smartphone* terbanyak di dunia. Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Eka Prasetya



ini memberikan dampak signifikan pada bidang komunikasi, informasi, dan hiburan, sehingga terjadi peningkatan penggunaan *gadget*.

Pada masa sekarang, *gadget* telah menjadi kebutuhan esensial bagi masyarakat, tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga remaja dan bahkan anak-anak. *Gadget* menyediakan berbagai media menarik, seperti berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, dan berbagai hiburan seperti *game* yang dapat diakses secara online maupun *offline*, sehingga menarik perhatian masyarakat secara luas. Meskipun *gadget* menawarkan banyak keunggulan, dampak negatifnya juga semakin mencuat. Pendekatan komunikasi yang paling optimal dianggap bersifat transaksional, di mana proses komunikasi dianggap sebagai suatu dinamika yang saling berinteraksi secara timbal balik. (Alifiani et al., 2019).

Dalam era digital ini, kebutuhan akan *gadget* telah menjadi suatu kebutuhan pokok, di mana semua kalangan, termasuk anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua, kini memiliki beragam bentuk dan kebutuhan *gadget* di genggamannya. Kemajuan teknologi yang terus berkembang, ditambah dengan berbagai aplikasi menarik, menjadikan penggunaan *gadget* tidak dapat dihindari. Aplikasi atau fitur dari *gadget* yang dirancang dengan daya tarik khusus membuat anak-anak merasa betah bermain *gadget*, sehingga dampaknya membuat mereka enggan untuk bergerak, beraktivitas, dan berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar karena komunikasi sudah umumnya terwakili dalam dunia digital (Nurliana & Aini, 2021).

Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap dinamika keluarga, interaksi antaranggota keluarga, dan pembentukan nilai-nilai dalam lingkungan rumah tangga (Rakhmawati & Wahyu Lestari, 2020). Dengan perkembangan teknologi yang semakin meresap ke dalam rutinitas sehari-hari, penting bagi masyarakat untuk menyadari implikasi dan konsekuensi dari penggunaan *gadget*, terutama dalam konteks kehidupan keluarga. Keluarga, sebagai entitas terkecil dalam masyarakat, menjadi arena penting untuk memahami cara teknologi digital memengaruhi interaksi antarpersonal, waktu bersama, dan pembentukan nilai-nilai dalam lingkungan keluarga (Salem et al., 2021).

Perubahan dalam pola perilaku anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa dalam memanfaatkan teknologi dapat mengakibatkan penurunan kualitas interaksi sosial, meningkatkan risiko terhadap paparan konten yang tidak sesuai, dan memicu konflik di dalam lingkungan keluarga karena ketergantungan berlebihan pada *gadget* (Erdiana et al., 2022). Sebaliknya, melalui pendekatan sosialisasi yang sesuai, *gadget* dapat berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran, kreativitas, dan konektivitas keluarga. Dalam kerangka ini, kegiatan ini dimaksudkan untuk



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



mengeksplorasi sejauh mana sosialisasi penggunaan gadget dapat efektif di dalam lingkungan keluarga. Dengan mengenali tantangan, peluang, dan strategi untuk menggunakan gadget dengan bijak, kita dapat membantu keluarga mengelola dampak teknologi digital dengan dampak positif (Gulo et al., 2022). Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan program sosialisasi yang lebih efektif, mengadvokasi penggunaan *gadget* yang cerdas dan seimbang dalam lingkungan keluarga, serta meningkatkan mutu hubungan antarpersonal di dalam rumah tangga (Haq, 2021).

Banyak orang tua memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan agar anak tetap tenang dan tidak mengganggu kesibukan atau aktivitas orang tua. Anak pun merasa senang karena gadget menyediakan berbagai fitur lengkap, termasuk kamera, YouTube, Facebook, dan berbagai aplikasi dengan video lucu. Sebagian orang tua juga memberikan permainan video melalui gadget dengan harapan melatih keterampilan pemecahan masalah anak. Tanpa disadari, tindakan orang tua ini dapat membuat anak kehilangan minat terhadap lingkungan sekitarnya. Anak mungkin lebih suka menyendiri dan terlibat dalam dunianya sendiri, sehingga kepekaan terhadap komunikasi, baik dengan orang tua maupun dengan orang lain, berkurang. Lebih lanjut, jika penggunaan gadget tidak diawasi oleh orang tua, anak dapat mengakses aplikasi yang seharusnya tidak sesuai untuk mereka.

Dalam konteks dinamika keluarga, *gadget* dapat memberikan berbagai kelebihan, tetapi juga dapat menimbulkan sejumlah kerugian. Manfaat yang diperoleh melalui penggunaan *gadget* dalam lingkungan keluarga meliputi kemudahan akses informasi, perkembangan keterampilan teknologi di kalangan anggota keluarga, dan kemudahan dalam berkomunikasi dari jarak jauh (Haerunisya et al., 2023). *Gadget* juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan konektivitas di antara anggota keluarga, terutama dalam era di mana mobilitas menjadi keharusan. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* dalam konteks keluarga juga membawa sejumlah kerugian. Ketergantungan berlebihan pada teknologi dapat mengakibatkan isolasi sosial, penurunan kualitas interaksi interpersonal, dan pemborosan waktu yang seharusnya dihabiskan bersama keluarga (Suparman Putriyani S, 2020). Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai keluarga menjadi risiko nyata, sementara ketidakmampuan untuk mengatur penggunaan *gadget* dapat menjadi sumber konflik di dalam rumah tangga (Setyaningsih & Setyowatie, 2023).

Intensitas pemanfaatan *gadget* dapat diukur berdasarkan seberapa sering anggota keluarga menggunakannya dalam satu hari atau dalam satu minggu, tergantung pada frekuensi penggunaan



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Eka Prasetya



harian atau mingguan. Jika intensitas penggunaan gadget terlalu tinggi, baik dalam sehari maupun dalam satu minggu, kemungkinan besar keluarga akan lebih fokus pada *gadget* daripada melakukan kegiatan di luar rumah. Saat ini, kendala yang muncul adalah sulitnya mengendalikan penggunaan gadget, yang dapat menghambat komunikasi sehari-hari, termasuk dalam aktivitas kehidupan keluarga yang bersifat Kristen. Seperti terlihat pada dampak kecanduan pada anak-anak, kurangnya interaksi antar anggota keluarga, penundaan pekerjaan yang seharusnya menjadi prioritas, ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar, dan perilaku lain yang berpotensi merusak keharmonisan keluarga (Yulida & Wijaya, 2021).

Salah satu yang menjadi tempat sosialisasi penggunaan *gadget* ini adalah Jemaat GKPI Khusus Teladan. GKPI Khusus Teladan ini merupakan salah satu gereja yang ada di kota Medan (Loo & Situmorang, 2023). Berdasarkan hasil diskusi dan sesi tanya jawab dengan para jemaat, terungkap adanya efek negatif dan positif dari pemanfaatan *gadget*. Keuntungan yang diidentifikasi oleh anggota jemaat melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan keluarga yang berjauhan, mengakses Alkitab secara *online*, dan memanfaatkannya sebagai sarana untuk berbisnis *online* (Palar et al., 2018). Di sisi positif penggunaan *gadget*, terdapat aspek yang dianggap negatif oleh anggota jemaat, seperti kecanduan *gadget* yang dialami oleh anak-anak, ibu-ibu, dan kepala keluarga dalam menghabiskan waktu. Selain itu, terdapat kurangnya interaksi dalam lingkup keluarga dan keinginan untuk terlibat dalam perjudian online, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada keuangan keluarga (Handayani et al., 2020).

Maka dari itu, dengan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak positif dan negatif teknologi ini, jemaat GKPI Khusus Teladan dapat mengambil pendekatan yang seimbang dan cerdas terhadap penggunaan gadget. Hal ini dilakukan dalam usaha untuk memaksimalkan manfaatnya sambil mengurangi potensi risikonya. Selain itu, diperhatikan juga kurangnya interaksi sosial yang mungkin timbul akibat waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget*. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dasar untuk merinci strategi sosialisasi yang bertujuan untuk mengoptimalkan manfaat *gadget* dan mengelola risikonya, sehingga keluarga dapat mengadopsi teknologi ini dengan bijak dan seimbang.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa penyampaian edukasi dan berbagi pengalaman dari ibu-ibu mengenai konsekuensi positif dan negatif penggunaan gadget. Acara ini berlangsung

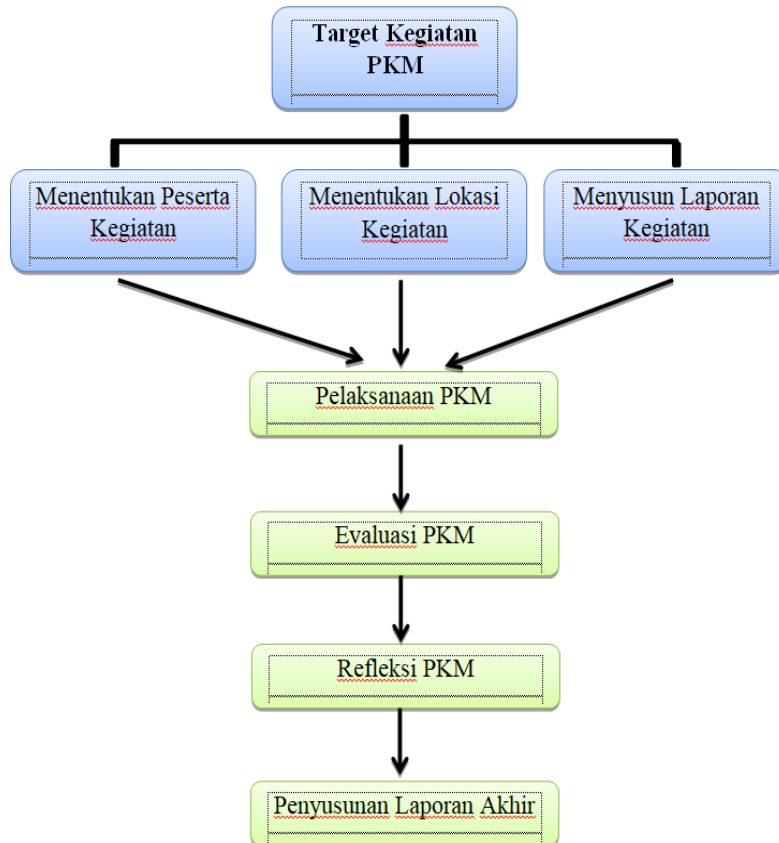


Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Eka Prasetya



selama dua hari dan diadakan di GKPI Jemaat Khusus Teladan di Medan, Sumatera Utara. Kegiatan pengabdian melibatkan partisipasi anggota, yang pada kesempatan ini terdiri dari dua mahasiswa. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini;



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 1 tergambar alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dimulai dengan penentuan lokasi pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). Setelah menetapkan target, tim PKM melakukan kunjungan ke GKPI Khusus Teladan dan meminta persetujuan dari Pendeta serta pengurus gereja, dengan maksud dan tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah memperoleh izin, tim PKM melaksanakan kegiatan tersebut dengan partisipasi jemaat dari GKPI Khusus Teladan, yang mayoritas terdiri dari ibu-ibu.

Tim PKM mengadopsi pendekatan sharing pengalaman, melibatkan baik tim PKM maupun jemaat GKPI Khusus Teladan. Dalam sesi sharing tersebut, dibahas cara-cara untuk mengatasi dampak negatif gadget dalam lingkup keluarga, terutama dalam mengatasi kurangnya interaksi antaranggota keluarga. Salah satu tindakan yang dapat diambil adalah mengajak anggota keluarga



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Eka Prasetya



untuk lebih aktif dalam berbagi pengalaman sehari-hari dan bermain bersama sebagai cara untuk mengurangi dampak negatif tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim telah memberikan pemahaman secara langsung terutama kepada para jemaat GKPI Khusus Teladan tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam keluarga. Adapun dampak positif dan negatif yang dialami oleh para jemaat adalah; Dampak positif yaitu

- a. Berkomunikasi
- b. Dapat mengakses informasi dengan cepat
- c. Menjadikan suatu bisnis atau pendapatan
- d. Menambah pengetahuan
- e. Memperbanyak relasi

Sedangkan dampak negatif yang sering muncul dalam keluarga jemaat GKPI Khusus Teladan adalah

- a. Kurangnya kebersamaan dan komunikasi dalam keluarga
- b. Kecanduan bermain *game* untuk anak-anak
- c. Mengarah ke perjudian *Online*
- d. Menjadi orang yang berkepribadian tertutup
- e. Gangguan Mental
- f. Adanya Tindakan Agresif dan Adikasi

Pada awalnya, *gadget*, yang awalnya dirancang untuk mempermudah interaksi antar individu, kini mulai menimbulkan dampak yang berlawanan, terutama bagi keluarga yang menggunakan *gadget* tersebut. Para pengguna *gadget* saat ini cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dengan perangkat mereka daripada berkomunikasi atau bersama-sama menghabiskan waktu dengan anggota keluarga lainnya (Fitriana et al., 2021). Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol inilah yang dapat mengganggu proses interaksi antar anggota keluarga, bahkan memunculkan masalah dalam keluarga yang dapat merusak keharmonisan.

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dibuat dalam dokumentasi berupa foto yang dibuat dalam Gambar 1 di bawah ini;



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Eka Prasetya



Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan PKM

Dari Gambar 1 merupakan kegiatan yang dilakukan di GKPI Khusus Teladan, dimana tim PKM melakukan presentase kepada para jemaat yang hadir. Dari foto ini dapat dilihat bahwa para jemaat sangat antusias mendengarkan berbagai dampak positif dan negatif yang dipaparkan oleh tim pelaksana PKM. Setelah acara selesai, tim PKM dan para jemaat melakukan foto Bersama.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai konsekuensi dari dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* secara



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Eka Prasetya



berlebihan memiliki efek merugikan pada komunikasi antara orang tua dan anak di dalam keluarga. Ketergantungan yang tinggi pada *gadget* mengakibatkan penurunan intensitas komunikasi langsung antara orang tua dan anak. Selain mempengaruhi interaksi komunikasi antaranggota keluarga, pemberian *gadget* yang berlebihan juga dapat mengganggu aspek fisik dan psikomotorik anak serta anggota keluarga lain yang memiliki ketergantungan pada *gadget*. Dampak perilaku fisik pada anak dapat mencakup kecenderungan untuk malas bergerak dan berinteraksi sosial dengan orang tua dan lingkungan sekitar. Sementara itu, dampak pada aspek psikomotorik terlihat dari kemalasan dalam beribadah, perilaku pemarah, egois, dan kecenderungan untuk menyendiri.

Bagi orang tua, risiko melibatkan kebanyakan waktu dalam penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kelalaian dalam mengurus rumah tangga, seperti mengorbankan keuangan untuk pembelian barang secara online. Dampak lainnya mencakup aspek agama dan moral, di mana baik anak-anak maupun orang tua dapat dengan mudah marah dan sering bertengkar dengan sesama anggota keluarga akibat ketidakpuasan terkait penggunaan *gadget*. Dengan diadakannya kegiatan ini, diharapkan semua jemaat dapat merancang strategi atau perencanaan mengenai penggunaan *gadget* dalam keluarga.

Hal ini diharapkan dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga, meningkatkan rasa peduli di antara anggota keluarga, dan mempromosikan komunikasi dan interaksi yang positif dalam lingkungan keluarga, terutama bagi para jemaat GKPI Khusus Teladan. Partisipasi yang antusias terlihat dari keterlibatan semua jemaat yang mengikuti kegiatan ini, yang ditunjukkan melalui berbagai pertanyaan langsung kepada tim PKM. Jawaban yang diberikan oleh tim PKM memberikan pencerahan bagi para jemaat dalam merancang kebijakan penggunaan *gadget* di keluarga mereka. Setelah acara selesai, tim PKM dan jemaat menikmati hidangan kecil yang telah disiapkan sebelumnya oleh tim PKM

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51-55. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.16>
- Erdiana, F., Wulandari, N., Septiani, N. K., Hadi, N., Mirfaqo, A., Kharomah Nur, P., Muhammad, A. A., Dahlan, A., Cireundeu, K., Ciputat, T., Selatan, K. T., 15419, B., Masyarakat, K., Jakarta, U. M., & Dahlan, J. K. H. A. (2022). Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Tingkat Sekolah Dadar. *Pengabdian Masyarakat*.



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Eka Prasetya



- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Gulo, Y. K., Zalukhu, N., & Saogo, S. N. (2022). Sosialisasi Dampak Negatif Gadget Terhadap Kehidupan Rohani Anak Dusun Payok Desa Lamoanak Kecamatan Menjalin. *Jurnal PKM Setiadharna*, 3(3), 147-156. <https://doi.org/10.47457/jps.v3i3.297>
- Haerunisya, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(1), 69-77. <https://doi.org/10.24002/giat.v2i1.7232>
- Handayani, L., Wijaya, C. S., & Dewi, M. K. (2020). Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.33019/jpu.v7i1.1963>
- Haq, N. U. (2021). Penggunaan Smartphone Terhadap Perubahan Pola Sosialisasi Pada Anak Usia Dini. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(2), 304-310. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>
- Loo, P., & Situmorang, I. R. (2023). Sosialisasi Cara Sehat Mengelola Keuangan Keluarga Kepada Para Ibu di GKPI Jemaat Khusus Teladan. *Jumas: Jurnal Masyarakat*, 2(2), 66-72. <https://doi.org/https://abdimasjumas.cattleyadf.org/index.php/Jumas/article/view/53/3> 9
- Nurliana, & Aini, N. (2021). *Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orangtua Dan Anak Dalam Keluarga Di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar*. 5(1), 101-109.
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1-8.
- Rakhmawati, D., & Wahyu Lestari, F. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Socialization the Harmful Effects of Gadgets Addiction. *Journal of Community Services*, 1(3), 159-164.
- Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Hasrin, A. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 561-566. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2305>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64-71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Suparman Putriyani S. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Pendidikan*, 1(2), 40-50.
- Yulida, L. S. G., & Wijaya, A. I. K. D. (2021). Penggunaan Gadget Bagi Keharmonisan Keluarga Kristiani Di Stasi Santo Paulus Slorok Paroki Santo Yusuf Blitar. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 120-127. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.328>