



# PENGARUH GADGET Pada ANAK-ANAK

Nando Yannuansa, dkk

Gadget merupakan teknologi yang tidak bisa dilepaskan sekarang ini. Hampir setiap lapisan masyarakat dipastikan memunyainya.

Tapi perlu diketahui selain efek positif gadget juga mempunyai efek negatif. Maka dari itu diperlukannya pengetahuan sehingga dapat memanager gadget sesuai kebutuhan.

Dalam buku ini terdapat Gadget dan jenis-jenisnya, UU yang mengatur gadget, sampai dampak baik positif maupun negative dari penggunaan gadget. Hal tersebut sangat berarti karena dengan mengetahuinya kita mampu secara bijak menggunakan gadget. Disamping itu perlunya memblokir situs-situs berbahaya yang berdampak tidak baik pada anak-anak. Maka perlunya demonstrasi cara memblokir situs berbahaya pada google dan youtube



Penerbit:  
LPPM UNHASY Tebuireng Jombang  
Gedung B Lt.1.  
Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng,  
Jombang, 61471 - Indonesia Telp : (0321) 861719.  
Mail : lppm.unhasy@gmail.com-lppm@unhasy.ac.id  
site : <http://www.lppm.unhasy.ac.id>



PENERBIT  
LPPM UNHASY  
TEBUIRENG JOMBANG

# **PENGARUH GADGET PADA ANAK-ANAK**

**Oleh  
Nanndo Yannuansa, dkk**

**Sanksi Pelanggaran Pasal 113  
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

# **PENGARUH GADGET PADA ANAK-ANAK**

Oleh:  
Nanndo Yannuansa, dkk.

**PENERBIT**



**LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG  
(2020)**

**Judul Buku**

**Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak**

**Penulis**

**Nanndo Yannuansa, S.Pd., M.Pd**

**Akmam Mutrofin S. Sy., M.H**

**Agung Samudra, S.Pd., M.Pd.**

**Rahma Ramadhani, S.Pd., M.Pd.**

**Humaidillah Kurniadi W., S.Si., S.Pd., M.Si**

**ISBN**

978-623-7872-25-2

**Desain Cover Winny Listyarini**

**Layout**

**Editor : Winny Listyarini**

**Penerbit:**

**LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG**

( Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat  
Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang)



**Alamat Redaksi:**

**Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng, Diwek, Jombang, Jawa Timur**

**Gedung B UNHAS Y Lt.1, Telp: (0321) 861719**

**E-mail: [lppm.unhasy@gmail.com](mailto:lppm.unhasy@gmail.com) / [lppm@unhasy.ac.id](mailto:lppm@unhasy.ac.id)**

**<http://www.lppm.unhasy.ac.id>**

**Cetakan Pertama, Juli 2020**

**i-x+61 hlm, 15.5 cm x 23.5 cm**

**Hak Cipta dilindungi Undang-undang**

**All Rights Reserved**

**Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit**

# **PRAKATA**

Alhamdulillah, Atas Rahmat Allah SWT. Sehingga diterbitkan buku Pengaruh Gadget Pada Anak-anak guna melengkapi pembendaharaan pengetahuan. Buku ini berguna bagi orang tua dan semua kalangan sebagai wawasan pentingnya pengawasan anak dalam penggunaan gadget

Buku ini merupakan hasil dari pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan oleh penulis. Guna menunjukkan pentingnya pengawasan anak dalam penggunaan teknologi khususnya gadget.

Kritik dan sarab yang membangun penulis tunggu dengan senang hati sehingga kedepannya mampu menyempurnakan buku ini. Semoga buku ini ermanaaft dan menjadi sebagian amal baik kepada Allah SWT

Jombang Juli 2020  
Penulis



# DAFTAR ISI

PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB 1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
1.1. <b>Gadget dan Pengaruhnya.....</b>	<b>2</b>
1.2. <b>Perjalanan waktu Gadget.....</b>	<b>3</b>
<b>BAB 2 Gadget.....</b>	<b>7</b>
2.1 Gadget.....	8
<b>Apa Itu Gadget???</b> .....	<b>8</b>
2.2 macam-macam Gadget.....	10
2.3. <b>Aplikasi di gadget.....</b>	<b>13</b>
2.4. <b>Fungsi Gadget .....</b>	<b>23</b>
<b>BAB 3 Anak dan Bahaya Gadget Terhadapnya .....</b>	<b>25</b>
3.1. <b>Pengertian Anak.....</b>	<b>26</b>
3.2. <b>Dampak Gadget pada Anak.....</b>	<b>26</b>
3.3. <b>Undang-Undang ITE.....</b>	<b>30</b>
<b>BAB 4 Demonstrasi Memblokir Situs Berbahaya.....</b>	<b>31</b>
4.1. <b>Pada Youtube .....</b>	<b>32</b>
4.2. <b>Memblokir kontens negatif di google.....</b>	<b>33</b>
<b>BAB 5 Gambar-Gambar Gadget dari Zaman ke Zaman.....</b>	<b>36</b>
5.1. <b>Pemutar Musik.....</b>	<b>37</b>
5.2. <b>Fotografi .....</b>	<b>42</b>
5.3. <b>fitur penyimpanan data.....</b>	<b>46</b>
5.4. <b>FItur Pintar (handphone) .....</b>	<b>55</b>
<b>BAB 6 Simpulan dan Saran .....</b>	<b>59</b>
6.1. <b>Simpulan.....</b>	<b>60</b>
6.2. <b>Saran.....</b>	<b>60</b>



<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>BIOGRAFI PENULIS.....</b>	<b>63</b>
<b>Sinopsis .....</b>	<b>65</b>

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Smartphone.....	4
Gambar 2 Komputer Pertama.....	5
Gambar 3 Laptop .....	6
Gambar 4 Macam-macam gadget.....	8
Gambar 5 Mp3.....	10
Gambar 6 Kamera.....	11
Gambar 7 Flashdisk.....	12
Gambar 10 Tampilan Facebook.....	15
Gambar 11 Log in twitter .....	16
Gambar 12 instagram.....	17
Gambar 13 Log in Snapchat .....	18
Gambar 14 Tampilan Google .....	19
Gambar 15 mesin pencari Yahoo .....	20
Gambar 16 UC Browser.....	20
Gambar 17 opera Mini .....	21
Gambar 18 Game Asphalt 3D .....	22
Gambar 19 Game Assassin's Creed.....	23
Gambar 20 Restricted mode.....	32
Gambar 21 Tampilan Google .....	33
Gambar 22 Tampilan google 2.....	34
Gambar 23 Tampilan Google 3 .....	34
Gambar 24 Tampilan google 4.....	35
Gambar 25 Thomas Edison dengan fonograf kedua, April 1878...37	
Gambar 26 Fonograf silinder lilin Edison, 1899 .....	38
Gambar 27 Pita Kaset.....	39
Gambar 28 Walkman.....	39
Gambar 29 Portabel CD player dan diskman.....	40
Gambar 30 Mp3 Player .....	41
Gambar 31 Ipod.....	41
Gambar 32 Google lay music .....	42
Gambar 33 Kamera obscura .....	42
Gambar 34 Kamera Plat Kering .....	43

Gambar 35 Kamera Kodak dan Kamera Film .....	43
Gambar 36 Compact Camera dan Canon .....	44
Gambar 37 Kamera TLR dan SLR analog.....	45
Gambar 38 Kamera digital .....	45
Gambar 39 Kamera dslr.....	46
Gambar 40 Punch Card .....	46
Gambar 41 Punch Tape.....	47
Gambar 42 Selectron Tube.....	47
Gambar 43 Magnetic Tape .....	48
Gambar 44 Compact Cassette.....	48
Gambar 45 Magnetic Drum.....	49
Gambar 46 Disket .....	49
Gambar 47 Zip Disk .....	50
Gambar 48 Hard Drive .....	50
Gambar 49 Hard Disk.....	51
Gambar 50 Laser Disk .....	52
Gambar 51 CD, DVD, HD-DVD dan Blu-Ray.....	52
Gambar 52 Memory Card.....	53
Gambar 53 USB Flash Drive.....	53
Gambar 56 Cloud Storage.....	55
Gambar 57 HP portabel pertama(1983).....	55
Gambar 58 1989: HP model lipat .....	56
Gambar 59 HP pertama jaringan GSM(1992) .....	57
Gambar 60 HP dengan layar sentuh menggunakan stylus. 1994	57
Gambar 61 HP dengan fungsi lainnya smartphone lahir2000 .....	57
Gambar 62 Layar sentuh dioperasikan dengan tangan 2007.....	58
Gambar 63 HP desain tipis dan enak digenggam 2018 .....	58

# **BAB 1**

## **Latar Belakang**

## **1.1. Gadget dan Pengaruhnya**

Sukarno pernah berkata “Beri aku 1.000 orang tua, niscaya akan kucabut semeru dari akarnya. Beri aku 10 pemuda niscaya akan kuguncangkan dunia”. Dari sini dapat diketahui pentingnya pemuda bagi kemajuan suatu bangsa. Karena nantinya pemuda yang akan menggantikan sebagai pemimpin generasi sesudahnya. Salah satu factor yang perlu dipunyai oleh seorang pemimpin adalah ia mampu memimpin dirinya. Pentingnya penanaman pendidikan karakter harus diperhatikan sejak dini sehingga penanamannya juga harus dilakukan secepat mungkin. Oleh karena itu sikap berperilaku dalam masyarakat akan sangat dilandasi oleh pendidikan yang utama dan pertama yaitu keluarga. Akan tetapi dalam kenyataannya tantangan pendidikan karakter semakin besar dengan berkembangnya pula teknologi dan media-media pada jaman sekarang. Banyak orang tua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan gadget sejak usia dini sebelum anak benar-benar menjadi pemuda yang tangguh hal tersebut dilakukan dengan dalih lebih aman dan memudahkan mengawasi anak-anak ketika main gadget daripada main di luar. Para orang tua biasanya tidak memikirkan pengaruh jangka panjang yang muncul

Semakin cepat dan pesatnya kemajuan teknologi sekarang tentunya juga akan membawa pada perubahan yang besar dalam berbagai macam hal kehidupan manusia. Begitu besarnya dampak gadget pada nilai-nilai kebudayaan. Gadget sudah dipastikan dimiliki oleh setiap manusia sekarang ini. Tidak hanya kalangan dewasa dan pekerja saja akan tetapi anak-anak bahkan balita sudah dipastikan mampu mengoperasikan gadget. Gadget digunakan oleh siapa orang dalam kegiatan hariannya. Hal tersebut juga membawa dampak tersendiri bagi penggunaannya. Nilai positifnya antara lain mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman.

Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul antara lain merusak mata, mengubah postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu saat istirahat (Puji Asmaul Chusna :2017) bahkan salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari dan Devi Wulandari(2018) menyimpulkan ada pengaruh antara penggunaan gadget dengan konsentrasi siswa. Hal tersebut tentunya juga berdampak pada prestasi siswa. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramdhan dkk(2018) dimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada siswa SD ternyata memberikan dampak negatif.

Dan oleh karena itu sebagai yang sedikit lebih mengerti tentang bagaimana cara memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar, kami berinisiatif mengadakan workshop “ Pengaruh Gadget Pada Remaja Dan Anak-Anak”. Dengan tujuan agar remaja atau khususnya orang tua yang sudah memiliki buah hati untuk tau dampak dan pengaruh gadget agar lebih bijak menggunakannya. Dari materi yang sudah di bentuk kami bermaksud menanamkan agar bagaimana caranya manusia tidak di manfaatkan oleh Gadget tetapi manusia yang memanfaatkan gadget. Disamping itu diharapkan dengan adanya kegiatan ini para orang tua bisa mengawasi anak-anaknya dalam hal manajemen gadget. Tentunya dalam kegiatan ini nantinya juga disertakan trik-trik cara dalam pemblokiran situs/akses kontens dewasa

## **1.2. Perjalanan waktu Gadget**

Gadget sudah tidak asing lagi ditelinga kita, akan tetapi apakah kita tahu gadget juga mengalami suatu evolusi baik dari segi fitur-fitur, kenyamanan, fungsi, kapasitas dll.

Berikut perjalanan waktu secara singkat beberapa gadget:

## Smart Phone.

**Handphone** atau yang populernya dikatakan **Smart Phone** merupakan bentuk gadget yang sering digunakan dan paling banyak dimiliki oleh hampir semua kalangan masyarakat. Perusahaan yang pertama kali menemukan smartphone adalah IBM pada tahun 1992. IBM merupakan suatu perusahaan yang ada di Amerika Serikat yang memproduksi berbagai macam perangkat elektronik.

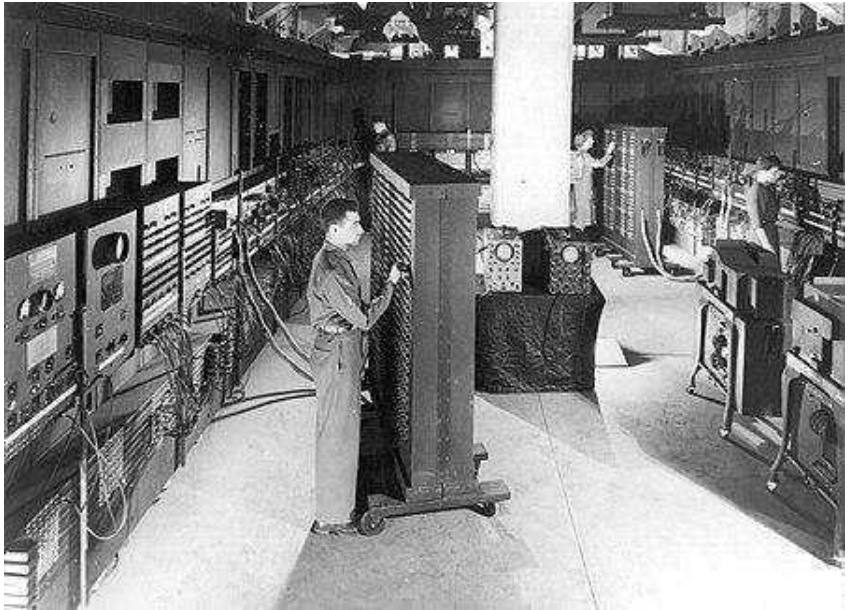


**Gambar 1 Smartphone**

## Laptop

Komputer jinjing atau yang biasa kita sebut sebagai laptop pertama kali ditemukan oleh Alan Kay asal Amerika tahun 1970. Ide-ide pembuatan computer jinjing berawal

dari keinginannya untuk lebih mempermudah dalam menggunakannya. Pendukung tercetusnya ide tersebut adalah Adam Osbore yang merupakan seorang penerbit **Shoftware** dan bekerja disebuah penerbitan buku di Amerika. Selanjutnya laptop pertama diluncurkan Pada tahun 1981 laptop dan diberi nama Osborne diluncurkan.



**Gambar 2 Komputer Pertama**

Sumber Wikipedia





**Gambar 3 Laptop**

**Sumber Wikipedia**

# **BAB 2**

## **Gadget**

## 2.1 Gadget

### Apa Itu Gadget???



**Gambar 4** Macam-macam gadget

Sumber Wikipedia

Memang tidak bisa dipungkiri lagi setiap sendi kehidupan pasti hamper semua terhubung dengan gadget. Akan tetapi apakah kita sendiri mengetahuinya dengan benar apa itu gadget?. Dalam bahasa Inggris gadget dapat diartikan sebagai seperangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Sedangkan gadget dalam Widiawati (2015) merupakan serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan dalam mempermudah pekerjaan/ kegiatan manusia atau dengan kata lain fungsi khusus yang dimiliki oleh seperangkat elektronik. Termasuk diantaranya smartphone dan netbook.

Dalam perjalanan waktu gadget semakin berkembang baik dari segi fitur-fitur terbaru maupun kemampuan-kemampuan yang memungkinkan membantu setiap pekerjaan manusia menjadi lebih cepat, praktis dan simple. Akan tetapi apakah setiap perangkat elektronik dapat dikatakan sebagai gadget?. Jawabannya tidak. Ada unsur khusus suatu perangkat elektronik dikatakan sebagai gadget. Unsur yang membedakan adalah unsur pembaharuannya. Artinya suatu perangkat elektronik kecil dapat dikatakan sebagai suatu gadget apabila dalam perjalanan waktu memunculkan bentuk-bentuk teknologi terbaru yang dapat membantu kehidupan manusia menjadi praktis. Contoh bentuk gadget yang sering kita jumpai dalam kehidupan kita adalah smartphone.

Sehingga dari uraian di atas gadget dapat kita simpulkan merupakan peralatan elektronik yang mempunyai fitur pembaharuan sehingga menjadikan kehidupan manusia lebih praktis.

## 2.2 macam-macam Gadget

Dewasa ini banyak sekali jenis gadget diantaranya, Iphone, dan android. Dalam masyarakat Gadget seringkali kita ketahui perangkat elektronik yang mempunyai bentuk telepon genggam yang mempunyai fungsi praktis dan berbentuk minimalis. Berikut macam-macam gadget dilihat dari fiturnya:

### 1) Gadget fitur musik

Handphone, speaker atau Mp3 Player merupakan bentuk contoh gadget music. Gadget fitur musik merupakan bentuk gadget yang mempunyai berbagai fungsi music gadget seperti ini paling banyak digemari oleh semua orang dan kalangan.



**Gambar 5 Mp3**

## 2) Gadget fitur foto

Gadget fitur foto juga disebut gadget foto atau gadget yang mempunyai fungsi fotografi. Merupakan bentuk gadget yang dilengkapi dengan fitur-fitur fotografi sehingga hasil yang didapat sangatlah mempunyai menyerupai gambar aslinya



**Gambar 6 Kamera**

## 3) Gadget fitur penyimpanan

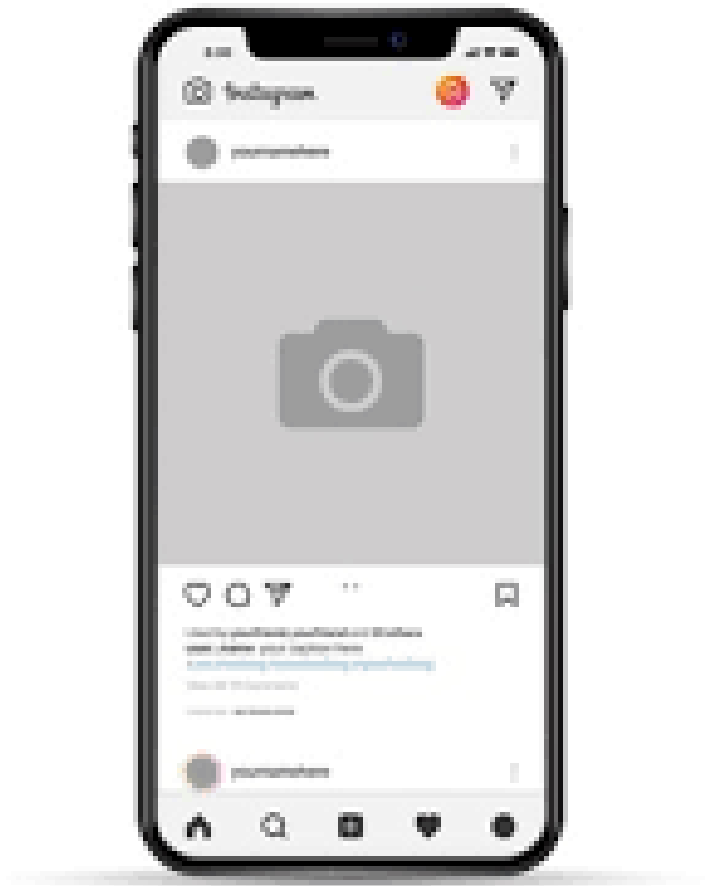
Penyimpanan sekarang merupakan bentuk gadget yang tidak pernah lepas dari anak-anak milenial. Karenanya fitur ini berfungsi menyimpan file-file ataupun mendokumentasikan sesuatu yang dianggap penting oleh penggunanya. Perjalanan fitur penyimpanan ini contohnya disket, flashdisk, hardisk portable maupun ssd.



**Gambar 7 Flashdisk**

**4) Gadget fitur pintar**

Gadget fitur pintar merupakan bentuk gadget yang hampir / mempunyai semua fitur-fitur yang sudah disebutkan. Sehingga membuat suatu pekerjaan menjadi lebih praktis dan fleksibel.



**Gambar 8 smartphone**

### **2.3. Aplikasi di gadget**

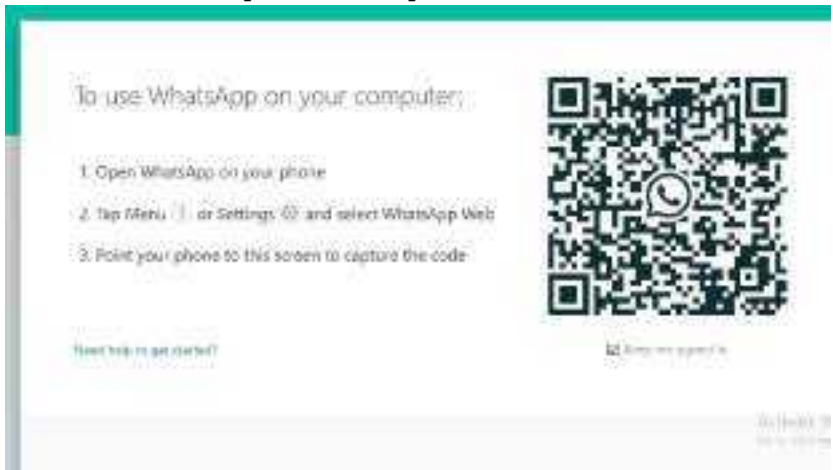
Fitur-fitur gadget yang menjadikan penggunaannya menjadi lebih praktis dan simple merupakan yang paling dicari. Berikut yang paling banyak diminati oleh berbagai macam kalangan yang paling populer.

#### **1) Jejaring Sosial**

##### **a) WhatsApp**



Sekarang ini Sort Massage Service atau yang sering kira sebut (SMS) mulai banyak tergantikan oleh fitur ini(whatsapp). Bentuk jejaring sosial yang bernama whatsapp mempunyai banyak menu yang menjadikan penggunanya lebih menyukainya ketika bersosial media. Whatshap akan mendeteksi secara langsung ketika nomor teman bersosial media sudah mempunyai aplikasi ini. Pada aplikasi ini kita tidak hanya dapat berkirim pesan dan bertelepon, kita juga dapat berkirim photo , video dll.



**Gambar 9 Webwhatshap**

## **b) Facebook**

Facebook merupakan bentuk jejaring sosial yang masih eksis dari tahun 2004. Hal tersebut mungkin dikarenakan facebook mampu meraih hati penggunanya dengan menambahkan dan memperbarui menu-menunya sehingga pengguna tidak bosan akan jejaring sosial yang satu ini.

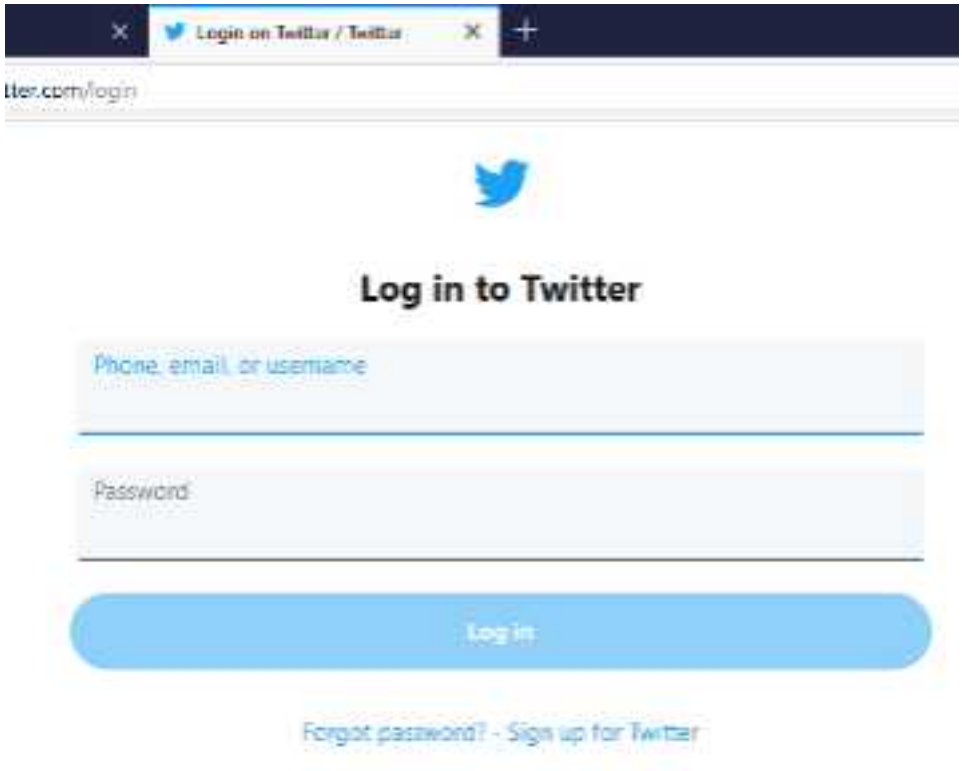
Keunggulan facebook salah satunya kita dapat mencari teman yang mungkin tidak dapat bertemu sekian lama.

**Gambar 10 Tampilan Facebook**

### c) Twiter

salah satu yang sering kita dengar dalam twitter adalah follower (pengikut). Microblogging adalah fungsi twitter.

Karena dalam twitter kita dapat ngeblog singkat atau istilah lainnya ngetwitt.

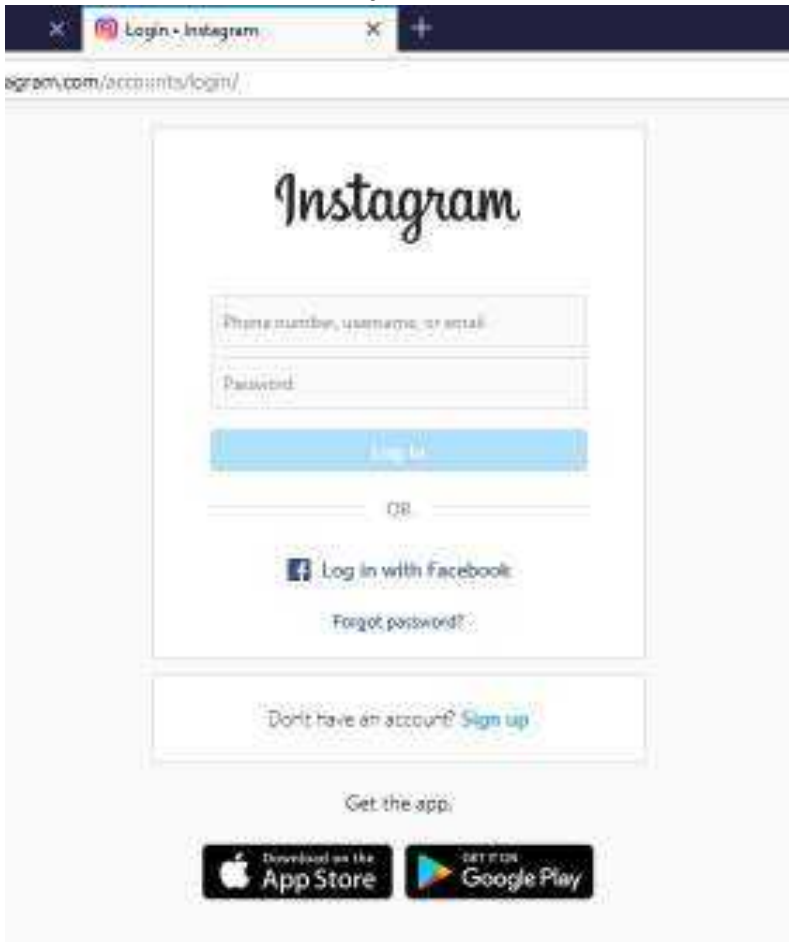


**Gambar 11 Log in twitter**

#### d) Instagram

Instagram merupakan bentuk aplikasi mengabadikan even yang menarik dengan mengupload ke jejaring yang dapat terhubung ke semua jejaring sosial. Foto-foto yang akan kita upload dalam istagram ada berbagai macam bentuk batasnya diantaranya polaroid

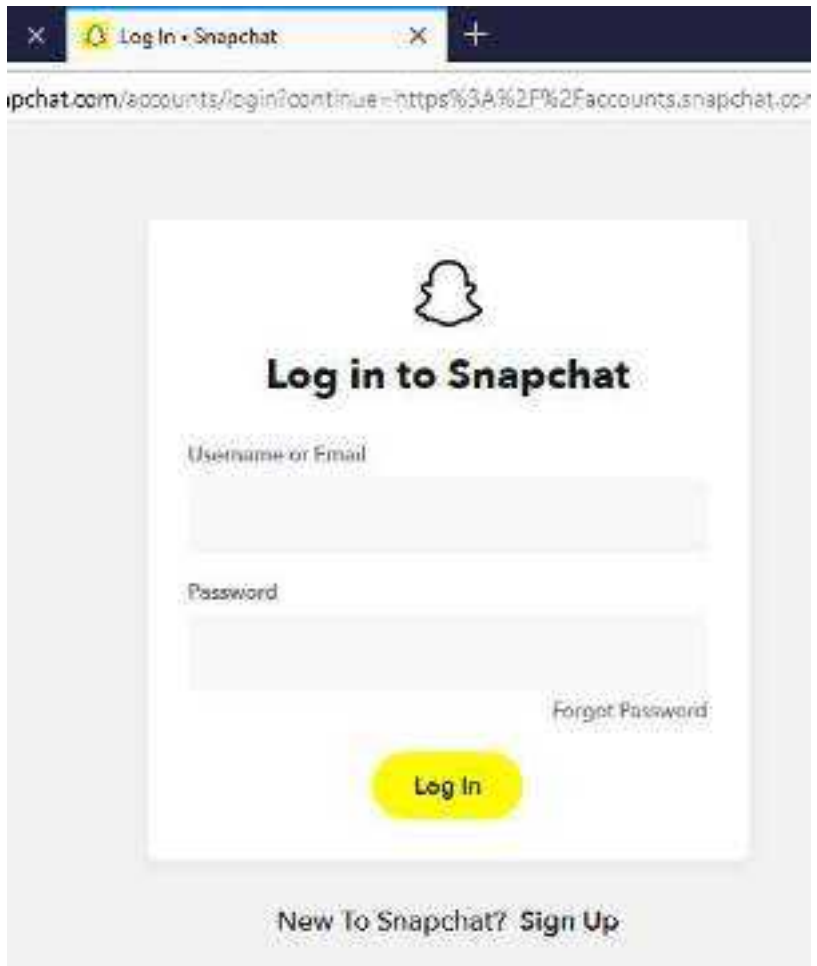
dan persegi. Sehingga foto yang diupload akan menjadi lebih menarik.



**Gambar 12 instagram**

e) Snabchat

Aplikasi ini hampir sama dengan intagram dimana kita dapat berbagi foto secara simpel



**Gambar 13 Log in Snapchat**

2) **Browsing**

Ada banyak aplikasi dalam browsing,  
diantaranya:

a) **Google**

Google lahir pada tahun 1997,  
walaupun pada awalnya kurang diminati

oleh user, namun sekarang google menjadi mesin pencari yang paling dipakai. Ada berbagai macam fitur yang ditawarkan dalam google sekarang ini. diantaranya, video, gambar, berita, dll,



**Gambar 14 Tampilan Google**

**b) Yahoo!**

Yahoo merupakan salah satu mesin pencari yang cukup populer disamping google.



**Gambar 15 mesin pencari Yahoo**

c) UC Browsr

UC broser mempunyai mekanisme penjelajahan yang cepat selain yahoo dan google



**Gambar 16 UC Browser**

d) Opera Mini

Karena bermacam-macam fitur yang dapat dibayangkan cukup sederhana dan simpel menjadikan Opera Mini mesin pencari yang diminati oleh penggunanya.



Gambar 17 opera Mini

### 3) Game

Ada banyak sekali Game yang menjadikan pengguna betah menggunakan gadget, diantaranya :

#### a) Asphalt 3D

Merupakan bentuk game racing dengan balutan 3D sehingga mampu membuat pengguna betah menggunakan gadget.





**Gambar 18 Game Asphalt 3D**

Sumber Wikipedia

b) Assassins Creed

Merupakan bentuk game petualangan yang terdapat efek darah bila lawan berhasil terbunuh.

# ASSASSIN'S CREED



**Gambar 19** GAME ASSASIN'S CREED

## **2.4. Fungsi Gadget**

Ada banyak fungsi gadget yang dapat kita manfaatkan diantaranya

- 1) Telephon
- 2) SMS
- 3) akses internet
- 4) memfoto/memvideo momen penting

- 5) **penyimpan dan mengirim file**
- 6) **Mengedit file**
- 7) **Bersosial media**

# **BAB 3**

## **Anak dan Bahaya Gadget Terhadapnya**

Anak-anak merupakan aspek penting dalam Negara dan bangsa, karena mereka generasi penerus bangsa yang harus dijaga. Berikut pembahasan tentang anak-anak. Anak adalah anugrah yang dititipkan oleh Tuhan Yang Maha Esa..

### **3.1. Pengertian Anak**

Seseorang dikatakan Anak apabila belum berusia 18 tahun dan merupakan masih dikatakan anak apabila dibawah berumur 21 tahun kecuali, anak yang sudah kawin sebelum umur 21 tahun, pendewasaan. dan pembubaran perkawinan yang terjadi pada seseorang sebelum berusia 21 tahun, tidak berpengaruh terhadap kedewasaan. (UU No 23 Tahun 2002 Pasal 1 ayat 1 dan 2 tentang Pengertian anak)

Anak adalah seseorang orang yang belum mencapai 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah nikah. (UU no 4 Tahun 1979 pasal 1 ayat 2 tentang Kesejahteraan Anak) Anak adalah seorang yang belum berusia 18 Tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan(Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak). Fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh Negara(UUD 1945 pasal 34). Hal tersebut bermakna bahwa anak mendapat perlindungan, kesejahteraan, pembinaan oleh Negara.

### **3.2. Dampak Gadget pada Anak**

#### **1. Daya Kembang Anak dari Radiasi Gadget**

Radiasi Elektromagnetik juga dihasilkan dari Radiasi Gadget. Walaupun Radiasi Gadget tak sekuat sinar X akan tetapi juga berpengaruh terhadap tubuh manusia. Radiasi tersebut akan berdampak akibat terkena secara terus-menerus dan diatara penyakit yang dihasilkan adalah sakit kepala, Alzhemer, tumor dan kanker. Hal tersebut akan sangat berbahaya

pada anak-anak karena paparan radiasi lebih lama.

## 2) Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak

Gadget ibarat pisau bermata dua, karena mempunyai dampak positif maupun negative terhadap perkembangan anak.

Adapun dampak positifnya antara lain:

- a. **Fungsi adaptif anak dapat berkembang**  
Fungsi adaptif seorang anak akan terbantu oleh Gadget artinya kemampuan seseorang dalam beradaptasi dan menyesuaikan diri mengikuti perkembangan jaman dan lingkungan. Jika gadget merupakan bentuk perkembangan zaman, maka mau tidak mau seorang anak harus tahu cara penggunaannya karena hal tersebut merupakan salah satu fungsi adaptif dalam perkembangan teknologi sekarang ini. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.
- b. **Pengetahuan anak yang bertambah**  
Bentuk Nilai positif lain yaitu dengan menggunakan gadget akan dapat memberikan anak kesempatan dalam mengakses informasi. Pengerjaan tugas via online/internet merupakan tuntutan tersendiri dimasa sekarang
- c. **Jaringan pertemanan anak yang semakin luas**
- d. **Mengembangkan komunikasi**

- e. mempermudah perkembangan komunikasi, dan
- f. kreatifitas anak lebih berkembang.

Dampak negative dari gadget antara lain,

- a. Ketergantungan anak akan gadget,

Dalam hal ini gadget sudah menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dalam setiap aktivitas anak. Anak lebih suka bermain Gadget dari pada dengan teman sebayanya. Hal tersebut bisa saja membuat anak sulit berkonsentrasi dalam komunikasi dengan teman sebayanya hal tersebut akan menjadikan anak malas bersosialisasi, bergerak dan beraktivitas.

- b. Daya konsentrasi yang turun

Berlebihannya dalam menggunakan gadget pada anak akan mempunyai dampak turunnya daya konsentrasi dan menjadikan anak ketergantungan dalam mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat dikerjakan sendiri oleh anak.

- c. Akses Informasi Negatif

Internet merupakan bentuk akses tak terbatas yang dapat kita dapatkan. Dalam internet terdapat informasi positif maupun negative. Akses tersebut dapat dijangkau oleh anak-anak yang tidak ada pengawasan ketat oleh orang tuanya.

- d. Berkurangnya sosialisasi

Sosialisasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak karena gadget anak lebih memilih gadget daripada bersosialisasi hal tersebut berdampak psikologis anak

diantaranya krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

**e. Radiasi**

Bentuk radiasi elektromagnetif mampu dipancarkan oleh gadget, meskipun tidak terlihat dan tidak dapat dirasakan langsung. Oleh karena itu orangtua harusnya bijak dalam melakukan pengawasan dan selektif terhadap instrument permainan yang ada di gadge.

**f. Terganggunya fungsi PFC (Pre Frontal Cortex)**

Kecanduan gadget yang mampu mempengaruhi perkembangan otak anak. Kontrol emosi, diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya merupakan bentuk fungsi PFC atau Pre Frontal Cortex. Anak kecanduan gadget salah satu contohnya **game online**, akan mengakibatkan hormon dopamine diproduksi secara berlebihan oleh otak yang mengakibatkan terganggunya fungsi PFC.

**g. Introvert**

Introvert merupakan bentuk kurang kedekatan antara orang tua dan anak. Hal tersebut dapat disebabkan oleh gadget. Anak-anak akan lebih memilih gadget daripada yang lainnya karena gadget lebih menarik sehingga gadget adalah segala-galanya bagi anak-anak. Anak-anak akan merasa galau, sedih dan gelisah jika dipisahkan atau dilarang menggunakan gadget tersebut. Sebagian besar waktu



mereka habis untuk bermain dengan gadget.

### **3.3. Undang-Undang ITE**

#### **a. Pengertian Undang-Undang ITE**

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU No 11 tahun 2008) adalah UU yang didalamnya diatur hal-hal berkaitan informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum. UU ini mempunyai yurisdiksi yang bersifat mengikat pada setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.

#### **b. Undang-Undang ITE**

Terdapat 4(empat) undang-undang yang berhubungan dengan informasi yaitu

1. UU No. 36 tahun 1999 tentang telekomunikasi,
2. UU No. 32 tahun 2002 tentang penyiaran,
3. UU No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik,
4. UU No. 14 tahun 2008 tentang keterbukaan informasi.

# **BAB 4**

## **Demonstrasi Memblokir Situs Berbahaya**

Memblokir situs yang berkontens negative sangat diperlukan agar kedepannya anak-anak kita lebih terjaga. Berikut demonstrasi memblokir kontens dewasa pada YouTube dan Google.

#### 4.1. Pada Youtube

Langkah awal orang tua dapat membuat "Restricted Mode/mode terbatas" dimana pada fitur tersebut ketika orang tua menginginkan kontrol hal-hal berbau porno dan berbahaya pada YouTube.

Caranya, buka aplikasi YouTube pada halaman bagian yang paling bawah selanjutnya klik [Restricted Mode: Off] dan selanjutnya akan ada pilihan dalam mengaktifkan ON-OFF pada

Restricted Mode seperti gambar berikut ini. Pilih tombol [On] jika menginginkan aktif dan pilih [Save].



**Gambar 20 Restricted mode**

Restricted mode yang awalnya "Off" selanjutnya menjadi "On" jika settingan berhasil. Selanjutnya pastikan password YouTube tidak diketahui oleh buah hati orangtua dan usahakan buah hati orang tua tidak

mempunyai akses untuk masuk ke kontens dewasa lain yang mampu membuat settingan berubah.

#### 4.2. Memblokir kontens negatif di google

Sama halnya dengan youtube, pada Google Search ada pengaturan penelusuran "SafeSearch Filter" atau "Filter Telusur Aman". Langkah dalam mengaktifkan adalah dengan :

Masuk/login ke Google dan klik [pengaturan] selanjutnya pilih [pengaturan Penelusuran] (lihat gambar dibawah).



**Gambar 21 Tampilan Google**

Selanjutnya saudara buka layar "Setelan Penelusuran" seperti gambar dibawah ini. Pada pilihan "Filter TelurusAman" atau "SafeSearch Filters" klik [Aktifkan TelusurAman]. selanjutnya pilih [Gembok TelusurAman] agar setingan terkunci.



**Gambar 22 Tampilan google 2**

selanjutnya saudara akan memperoleh proses aktivasi telusur aman/safe searching seperti yang ada di gambar di bawah ini. Klik tombol [Gembok Telusur Aman] dan tunggu sampai proses selesai 100 % (lihat gambar dibawah selanjutnya).



**Gambar 23 Tampilan Google 3**

Selanjutnya apabila langkah ini sukses, layar penelusuran dalam Google akan ada teks "SafeSearch is Locked" dan ada 3 bola berwarna kuning, merah dan biru yang menyatakan telah aktifnya SafeSearch. (lihat gambar dibawah selanjutnya)



**Gambar 24 Tampilan google 4**

**Pengaktifan pencarian aman harusnya dilakukan pada tiap peramban/aplikasi. Akses penggunaan harus dibatasi supaya anak tidak membuat peramban baru**

# **BAB 5**

## **Gambar-Gambar Gadget dari Zaman ke Zaman**

## 5.1. Pemutar Musik



**Gambar 25 Thomas Edison dengan fonograf kedua, April 1878**

Sumber Wikipedia





**Gambar 26 Fonograf silinder lilin Edison, 1899**

Sumber Wikipedia



**Gramofon dikembangkan Emile Berliner berhasil  
mengembangkan alat ini pada 1887**



**Gambar 27 Pita Kaset**

Sumber Wikipedia



**Gambar 28 Walkman**

Sumber Wikipedia



**Gambar 29 Portabel CD player dan diskman**

sumber wikipedia



**Gambar 30 Mp3 Player**

**Sumber Wikipedia**



**Gambar 31 Ipod**

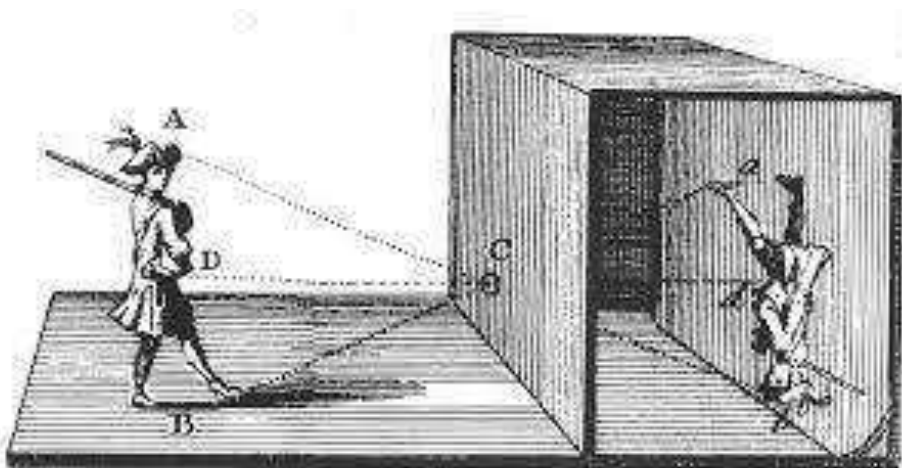
**Sumber Wikipedia**



**Gambar 32 Google lay music**

Sumber Wikipedia

## 5.2. Fotografi



**Gambar 33 Kamera obscura**

Sumber Wikipedia



**Gambar 34 Kamera Plat Kering**

Sumber foto.co.id



**Gambar 35 Kamera Kodak dan Kamera Film**

Sumber foto.co.id



**Gambar 36 Compact Camera dan Canon**

**Sumber foto.co.id**



**Gambar 37 Kamera TLR dan SLR analog**

**Sumber foto.co.id**



**Gambar 38 Kamera digital**

**Sumber foto.co.id\**

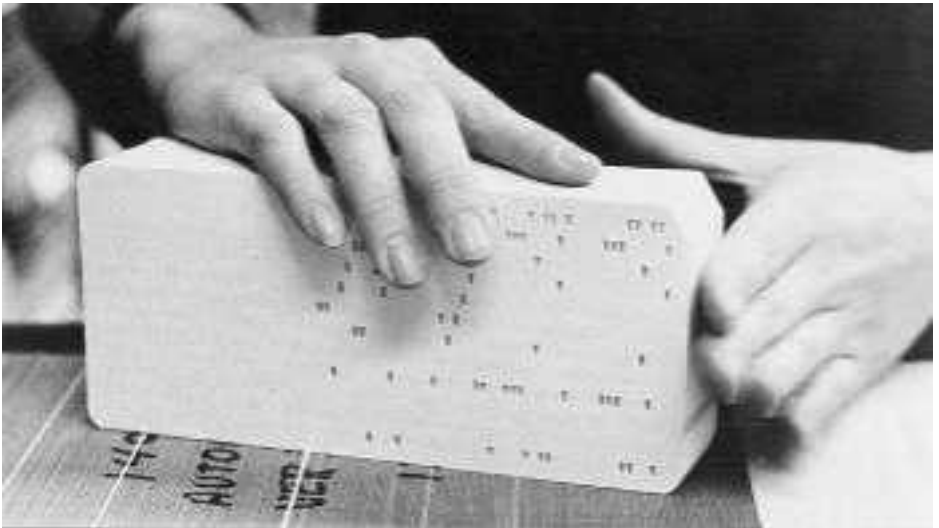




**Gambar 39 Kamera dslr**

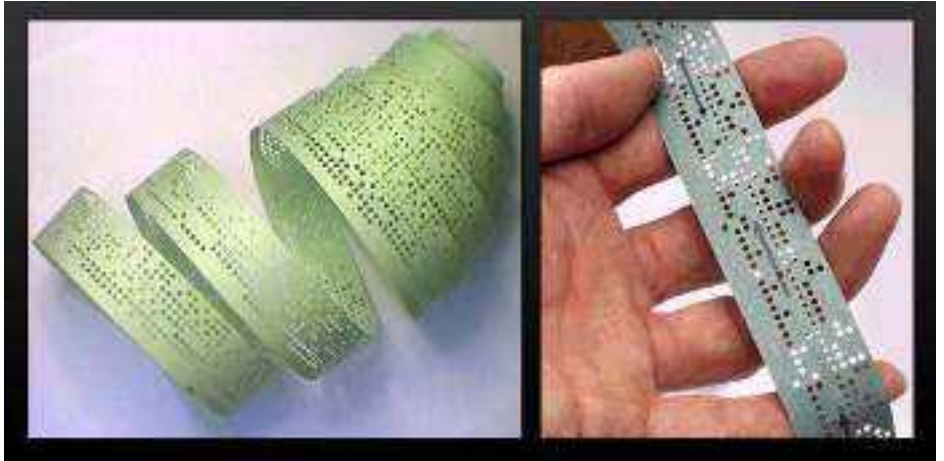
Sumber foto.co.id

### **5.3. fitur penyimpanan data**



**Gambar 40 Punch Card**

Sumber jadiberita.com



**Gambar 41 Punch Tape**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**Gambar 42 Selectron Tube**

Sumber jadiberita.com



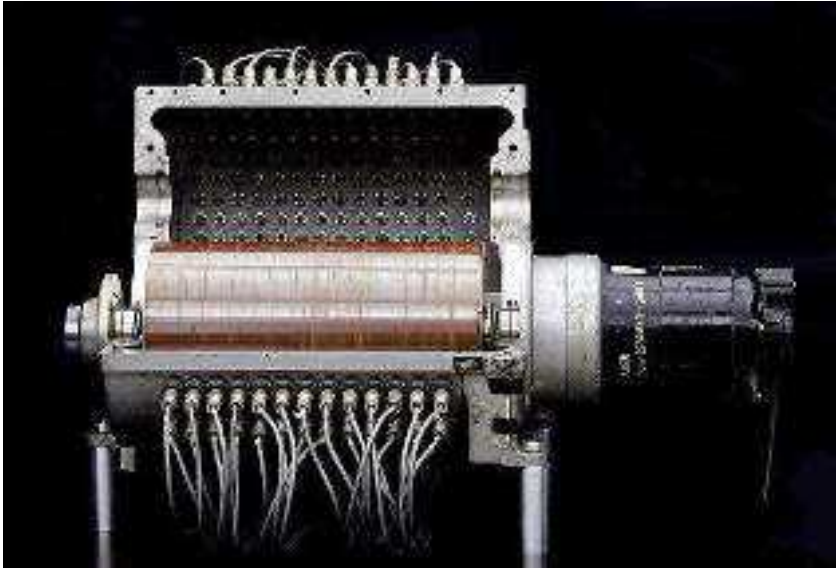
**Gambar 43 Magnetic Tape**

Sumber jadiberita.com



**Gambar 44 Compact Cassette**

Sumber jadiberita.com



**Gambar 45 Magnetic Drum**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**Gambar 46 Disket**

Sumber jadiberita.com



**Gambar 47 Zip Disk**

Sumber jadiberita.com



**Gambar 48 Hard Drive**

Sumber jadiberita.com



**Gambar 49 Hard Disk**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**Gambar 50 Laser Disk**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**Gambar 51 CD, DVD, HD-DVD dan Blu-Ray**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**Gambar 52 Memory Card**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**Gambar 53 USB Flash Drive**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)





**Gambar 54 External Hard Disk**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**SSD (Solid State Drive)**

Sumber [jadiberita.com](http://jadiberita.com)



**Gambar 56 Cloud Storage**

Sumber jadiberita.com

#### **5.4. Fitur Pintar (handphone)**



**Gambar 57 HP portabel pertama(1983)**

**Sumber brilio.net**



**Gambar 58 1989: HP model lipat**

**Sumber brilio.net**



**Gambar 59** HP pertama jaringan GSM(1992)

**Sumber brilio.net**



**Gambar 60** HP dengan layar sentuh menggunakan stylus. 1994

**Sumber brilio.net**



**Gambar 61** HP dengan fungsi layaknya smartphone lahir 2000

**Sumber brilio.net**



**Gambar 62** Layar sentuh dioperasikan dengan tangan 2007

**Sumber brilio.net**



**Gambar 63** HP desain tipis dan enak digenggam 2018

**Sumber brilio.net**

# **BAB 6**

## **Simpulan dan Saran**

### **6.1. Simpulan**

Gadget merupakan alat yang tidak bisa kita tinggalkan dewasa ini. Akan tetapi manajemen gadget sangat kita perlukan agar kedepannya kita mampu menjadikan gadget sebagai sarana menggapai cita-cita

### **6.2. Saran**

Manajemen gadget sangat diperlukan dewasa ini. Terutama penggunaan gadget pada anak-anak sehingga kedepannya tidak terjerumus kedalam hal-hal negatif

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto. 2011. Internet untuk Anak  
Tercinta. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.**
- Nurmalasari dan Devi Wulandari. 2018. Pengaruh Penggunaan  
Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap  
Pakisjaya Karawang. Jurnalilmu Pengetahuan Dan  
Teknologi Komputer. VOL. 3. NO. 2FEBRUARI2018E-  
ISSN: 2527-4864**
- Puji Asmaul Chusna. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada  
Perkembangan  
Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi  
Sosial Keagamaan**
- Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng  
Rini Haerani. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget  
Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah  
Dasar. PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018. 9-20**
- UU RI Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan  
nasional.**





## BIOGRAFI PENULIS



**Nanndo Yannuansa, M.Pd**, Lahir di Kediri Jawa Timur 09 Januari 1990. Memperoleh gelar Sajana strata satu Pendidikan Matematika di Fakultas FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun 2011 dan Magister Pendidikan Matematika di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pengalaman mengajar penulis dimulai dari tahun 2009. Pada saat itu

bersamaan sebagai mahasiswa penulis mengabdikan diri sebagai pengajar di Madrasah Ibtidaiyah YPSM Bulupasar (2009 – 2011), Pengajar SMP Islam Gurah Kediri (2010 – 2015), Pengajar SMP Muhammadiyah Kota Kediri (2011 – 2014), Pengajar Tidak Tetap Universitas Nusantara PGRI Kediri (2015 – 2016), Pengajar Tidak Tetap Universitas Wahidiyah Kediri (2015 – 2016), Dosen Tetap Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng (2016 – Sekarang). Buku berjudul *Algoritma Prim dan Aplikasinya* merupakan karya pertama penulis.



**Akmam Mutrofin, S.Sy., M.H**, Lahir di Pati Jawa Tengah , 30 Januari 1985. Memperoleh Gelas Sarjana Hukum Keluarga Islam di Institut Keislaman Hasyim Asy'ari (IKAHA) dan gelar Magister Program Studi Hukum Keluarga di Universitas Hasyim Asy'ari (UNHASY). Saat ini aktif mengajar sebagai Dosen Tetap di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang.



**Agung Samudra, S.Pd., M.Pd**, Lahir di Pasir Kalimantan, 28 Agustus 1989. Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan Teknik Mesin Otomotif Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dan Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (PTK) Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Saat ini aktif mengajar sebagai Dosen Tetap di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang.



**Rahma Ramadhani, M. Pd.** Menyelesaikan S1 Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Malang pada Tahun 2012, dan lulus program S2 Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang. Kemudian mengajar Matematika Teknik (I,II,III), Statistik dan Probabilitas, KWU, Ekonomi Teknik, dan Manajemen Konstruksi di Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang mulai tahun 2016 sampai dengan sekarang



**Humaidillah Kurniadi Wardana** lahir di Sumenep, 18 Nopember 1987. Penulis adalah dosen tetap di Program Studi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Hasyim Asy'ari. Gelar S.Si dan S.Pd bidang fisika diperoleh dalam program **double degree** di Universitas Negeri Malang (UM) tahun 2011. Gelar M.Si bidang fisika instrumentasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) lulus tahun 2015. Penulis aktif dalam penelitian di bidang fisika medis dan energi terbarukan. Hasil publikasi penulis bisa di lihat di **Google Scholar**: Humaidillah Kurniadi Wardana. Saran dan kritik bisa disampaikan di alamat email: [bhindere.adi3@gmail.com](mailto:bhindere.adi3@gmail.com).

# Sinopsis

Gadget merupakan teknologi yang tidak bisa dilepaskan sekarang ini. Hampir setiap lapisan masyarakat dipastikan mempunyainya. Tapi perlu diketahui selain efek positif gadget juga mempunyai efek negatif. Maka dari itu diperlukannya pengetahuan sehingga dapat memanage gadget sesuai kebutuhan.

Dalam buku ini terdapat Gadget dan jenis-jenisnya, UU yang mengatur gadget, sampai dampak baik positif maupun negative dari penggunaan gadget. Hal tersebut sangat berarti karena dengan mengetahuinya kita mampu secara bijak menggunakan gadget.

Disamping itu perlunya memblokir situs-situs berbahaya yang berdampak tidak baik pada anak-anak. Maka perlunya demonstrasi cara memblokir situs berbahaya pada google dan youtube