

PENGENALAN HIDROPONIK: SOLUSI MENGURANGI KECANDUAN GADGET PADA ANAK

Nove Kurniati Sari^{*1}, Banyuriatiga²

^{1,2}Agribisnis, Pertanian, Universitas Borneo Tarakan

e-mail: ^{*1}novekurniatisari@borneo.ac.id, ²banyuria3@borneo.ac.id

Abstraksi

Masalah utama yang dihadapi saat ini adalah peningkatan penggunaan perangkat digital, terutama pada kalangan Anak usia di bawah 10 tahun, yang dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak negatif pada perkembangan Anak. Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan Orang tua yang memiliki Anak usia di bawah 10 tahun, mengenai sistem kebun hidroponik dan potensinya dalam mengurangi kecanduan gadget pada Anak. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah dan diskusi interaktif untuk menyajikan materi terkait konsep dasar, manfaat, dan teknik penerapan pekebunan hidroponik. Sesi diskusi memberi kesempatan peserta mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, sehingga pemahaman mereka tentang hidroponik semakin mendalam. Pembahasan mencakup potensi pekebunan hidroponik dalam mengembangkan kreativitas, kesadaran lingkungan, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab anak-anak. Aktivitas berkebun hidroponik diharapkan dapat mengalihkan perhatian Anak dari gadget ke kegiatan produktif dan edukatif. Simpulannya, hidroponik berpotensi besar mengurangi kecanduan gadget anak-anak. Keterlibatan Anak dalam aktivitas berkebun hidroponik dapat mengembangkan kemampuan dan kebiasaan yang lebih sehat dan produktif, sehingga efektif mengalihkan perhatian mereka dari layar gadget.

Kata kunci: gawai; hidroponik; kebun; ponsel cerdas

Abstract

The main problem currently faced is the increasing use of digital devices, especially among children under the age of 10, which can cause addiction and have a negative impact on children's development. The purpose of this Community Service activity is to increase the understanding and knowledge of parents who have children under the age of 10 regarding the hydroponic garden system and its potential to reduce gadget addiction in children. This activity uses interactive lecture and discussion methods to present materials related to the basic concepts, benefits, and techniques for implementing hydroponic farming. The discussion session gives participants the opportunity to ask questions and express their opinions so that their understanding of hydroponics deepens. The discussion includes the potential of hydroponic farming in developing children's creativity, environmental awareness, social interaction, and sense of responsibility. Hydroponic gardening activities are expected to divert children's attention from gadgets to productive and educational activities. In conclusion, hydroponics has great potential to reduce children's gadget addiction. Children's involvement in hydroponic gardening activities can develop healthier and more productive skills and habits, effectively diverting their attention from gadget screens.

Keywords: gadgets; garden; hydroponics; smartphone

PENDAHULUAN

Penggunaan perangkat digital di kalangan anak-anak semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Kondisi kecanduan gadget dikenal sebagai *Screen Dependency Disorder* (SDD). Penelitian yang

dilakukan oleh Sjamsuddin (2022), mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat menyebabkan Gangguan Ketergantungan Layar atau *Screen Dependency Disorder*. Hal ini mendorong perilaku *sedentary* (aktivitas yang dilakukan di luar waktu tidur dengan pengeluaran energi yang sangat rendah) pada anak yang dapat mengurangi kebugaran aerobik vital, yang mana hal ini penting bagi kesehatan saraf anak, terutama dalam struktur dan fungsi otak. Sekitar 70% orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang berusia enam bulan hingga empat tahun untuk bermain perangkat digital saat mereka sedang melakukan pekerjaan rumah tangga. Selain itu, sekitar 65% Orang tua juga melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak-anak mereka saat berada di tempat umum (Alawiyah, Mulkiyan, and Muh.erwin 2022).

Gadget (gawai) merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus sehingga membuat pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien (Julianingsih et al. 2021). Salah satu jenis *gadget* yang sering digunakan adalah *smartphone*, yang memiliki tampilan fisik berupa layar sentuh yang merupakan komputer berbasis sentuh pada telepon dengan kemampuan komputasi canggih. *Smartphone* menyediakan berbagai fitur-fitur seperti kamera, kalender, jam alarm, dan gim. *Smartphone* juga dilengkapi dengan konektivitas dan berbagai fungsi lainnya, seperti PDA (*Personal Digital Assistant*), unit navigasi GPS (*Global Positioning System*), dan berbagai aplikasi yang memudahkan aktivitas sehari-hari (Kumar 2024; O'Regan 2016). *Gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, memungkinkan penggunaannya untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan menjalankan berbagai aktivitas dengan lebih efisien dan praktis. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan di kalangan anak-anak dapat menimbulkan dampak negatif.

Basic dan Viduka, (2014) dalam publikasinya menyampaikan bahwa, penggunaan perangkat seluler oleh anak-anak di bawah usia 10 tahun menimbulkan risiko kesehatan, etika, dan sosial, yang membutuhkan pertimbangan usia, akses Internet, dan keamanan informasi untuk melindungi kesehatannya. Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar *gadget*, baik untuk bermain gim, menonton video, maupun beraktivitas di media sosial, yang dapat berdampak negatif terhadap perkembangan mereka. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan motorik anak. Menurut (Lake and Arina Chusnatayaini 2023), dampak tersebut antara lain gangguan perkembangan sosial dan emosional, penurunan aktivitas fisik yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas, serta ketergantungan digital yang mempengaruhi konsentrasi dan pola tidur Anak. Sementara pendapat lain mengenai dampak penggunaan *gadget* berlebihan pada Anak adalah (Zain et al. 2022), bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif pada perkembangan Anak usia dini dengan memengaruhi nilai-nilai kognitif, sosial-emosional, agama dan moral, bahasa, serta aspek fisik-motorik. Selain itu, penggunaan *gadget* berdampak negatif pada kehidupan sosial, kesehatan, keterlambatan bicara, dan keterampilan kognitif anak, serta berpotensi memengaruhi pendidikan mereka dalam jangka panjang. Penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak buruk pada anak, termasuk masalah sosial-emosional, kesehatan, dan ketergantungan digital. Diperlukan suatu cara untuk mengalihkan fokus Anak ke hal lain yang dapat mengurangi penggunaan *gadget*. Dengan menciptakan taman pendidikan yang memungkinkan anak-anak bermain sambil belajar dapat membantu mengalihkan fokus mereka dari penggunaan *gadget* dan meningkatkan hasil belajar (Anwar, Sugiharto, and Rifa'I 2023). Salah satu aktivitas yang dapat dilakukan adalah berkebun. Namun, implementasi kebun hidroponik sebagai strategi pengurangan kecanduan *gadget* pada anak-anak menghadapi tantangan utama, seperti ketersediaan lahan yang terbatas, terutama di daerah perkotaan yang padat penduduk. Selain itu, tidak semua keluarga memiliki ruang yang cukup untuk membangun kebun hidroponik di rumah. Selanjutnya, orang tua juga perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memelihara sistem hidroponik, sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan agar aktivitas berkebun dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi anak-anak.

Mencari alternatif aktivitas yang menarik dan bermanfaat bagi Anak sangatlah penting agar Anak dapat menggunakan *gadget* seminim mungkin. Kegiatan berkebun dapat meningkatkan integrasi visual-motorik bagi Anak prasekolah, terutama pada Anak yang memiliki kesulitan dalam belajar (Sommerfeld et al. 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Monsur et al., 2024, berkebun secara langsung di pusat penitipan

Anak secara signifikan mengurangi perilaku menetap pada anak-anak prasekolah, bahkan di daerah beriklim semi-kering, menyoroti pentingnya memasukkan berkebun di pusat penitipan Anak sebagai strategi pencegahan obesitas. Aktivitas berkebun membantu anak-anak mengembangkan keterampilan penting seperti inisiatif, kepercayaan diri, literasi, matematika, dan keterampilan sains, yang akan membantu mereka lebih sukses di sekolah dan mengeksplorasi lingkungan. Aktivitas berkebun dapat memperkenalkan atau memperkuat keterampilan kognitif pada anak-anak, seperti menanam, merawat kebun, dan memperoleh pengetahuan dasar biologi (Juhandi et al. 2023; Ventis 1992). Dengan demikian, aktivitas berkebun dapat menjadi solusi kreatif karena dapat mengajarkan keterampilan motorik dan kognitif, meningkatkan kesadaran akan lingkungan dan keberlanjutan, serta membangun interaksi sosial dan menanamkan rasa tanggung jawab.

Mekanisme kebun hidroponik dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak adalah dengan menyediakan aktivitas yang menarik dan bermanfaat bagi anak. Melalui kebun hidroponik, anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan yang produktif, kreatif, dan edukatif, sehingga teralihkan dari penggunaan gadget yang berlebihan. Berkebun hidroponik dapat mengembangkan keterampilan motorik, kesadaran lingkungan, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab pada anak-anak, yang akan membantu mengurangi kecanduan *gadget*. Dalam penelitian (Aris Wahyu Kuncoro et al. 2023), hidroponik bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak dan memberikan pengalaman berharga tentang tanggung jawab dalam merawat lingkungan. Aktivitas berkebun hidroponik dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik, kesadaran lingkungan, dan interaksi sosial, serta menanamkan rasa tanggung jawab, sehingga dapat mengurangi kecanduan *gadget*.

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan, kegiatan PkM ini bertujuan untuk memperkenalkan sistem kebun hidroponik kepada Orang tua, khususnya Orang tua yang memiliki anak di bawah umur 10 tahun, di mana kebun hidroponik sebagai solusi untuk membantu anak-anak mereka dalam mengurangi kecanduan perangkat digital. Keterlibatan Orang tua dalam keberhasilan program kebun hidroponik untuk mengurangi ketergantungan *gadget* pada anak sangat penting. Orang tua harus berperan aktif dalam mendukung dan memantau aktivitas berkebun hidroponik anak-anak mereka di rumah. Partisipasi orang tua dalam menyediakan lahan, membangun sistem hidroponik, serta mendampingi anak-anak dalam merawat tanaman akan sangat menentukan keberhasilan program ini. Selain itu, orang tua juga perlu memberikan penguatan dan motivasi agar anak-anak tetap antusias dalam melakukan kegiatan berkebun, sehingga dapat mengurangi waktu mereka untuk menggunakan gadget. Aktivitas berkebun hidroponik dimaksudkan untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari layar perangkat digital ke aktivitas yang produktif, kreatif, dan edukatif, serta mengembangkan kreativitasnya. Selain itu aktivitas berkebun juga dapat memberikan pengalaman berharga tentang tanggung jawab dalam merawat lingkungan. Para orang tua dapat memberikan penghargaan dan dukungan, serta melibatkan anak-anak dalam membuat perencanaan dan pemeliharaan kebun hidroponik. Menjaga rasa ingin tahu dan antusiasme anak-anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan bervariasi juga penting untuk memastikan mereka tetap tertarik dan konsisten dalam berkebun hidroponik.

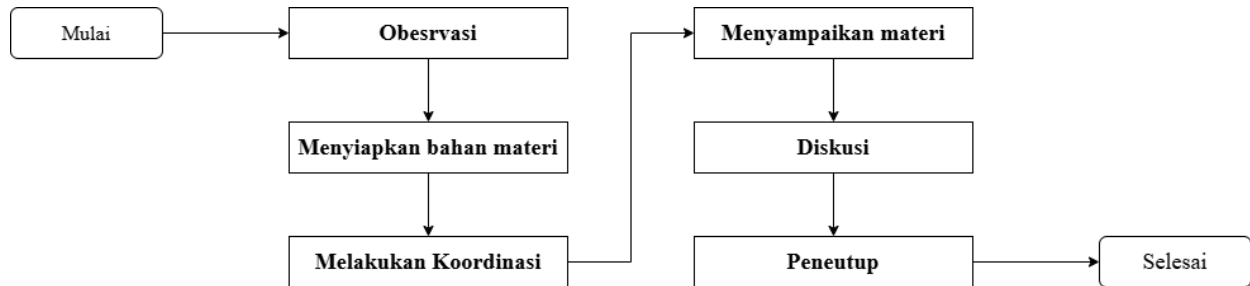
METODE PELAKSANAAN

PkM merupakan wujud dari implementasi Tri Dharma perguruan tinggi untuk memberikan ide-ide dan pengetahuan baru kepada masyarakat. Kegiatan PkM penting membangun kolaborasi dan sinergi antara dunia akademik dan konteks sosial (Syaddam 2024). Kegiatan akan menjadi sarana penting untuk mempererat hubungan antara dunia akademis dan konteks sosial sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh dua orang Dosen dari Universitas Borneo Tarakan, Fakultas Pertanian, Jurusan Agribisnis adalah terlibat dalam memperkenalkan dan mengajarkan perkebunan hidroponik kepada masyarakat, terutama Orang tua yang memiliki Anak usia di bawah 10 tahun. Di mana kegiatan ini sebagai solusi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada Anak.

1. Tahapan Penelitian

Kegiatan PkM ini menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi dan diskusi untuk mendiskusikan isu-isu terkait dengan pengenalan dan pengajaran sistem perkebunan hidroponik kepada Orang tua dan anak-anak sebagai solusi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Ceramah memungkinkan

penyampaian informasi secara komprehensif, sementara diskusi memfasilitasi pertukaran ide dan pemahaman yang lebih rinci mengenai solusi untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak. Tahapan dari pelaksanaan kegiatan ini diperlihatkan pada Gambar 1.



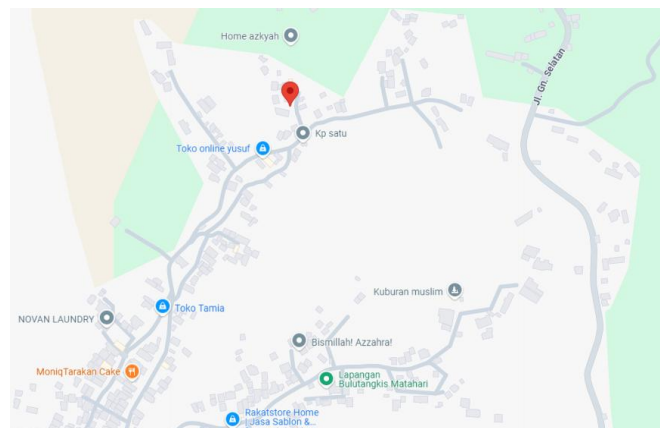
Gambar 1. Tahapan penelitian

Adapun tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan. Dari hasil observasi, daerah tersebut cukup padat dan banyak anak kecil, serta beberapa bidang tanah cocok untuk berkebun. Temuan utama dari observasi awal adalah bahwa daerah tersebut padat penduduk dengan anak-anak yang berpotensi mendapatkan manfaat dari kegiatan berkebun sebagai alternatif penggunaan gadget yang berlebihan.
- 2) Menyiapkan bahan dan materi yang akan disampaikan kepada masyarakat.
- 3) Melakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait, seperti warga, tokoh masyarakat, atau Ketua RT (Rukun Tetangga), untuk mempersiapkan kegiatan. Koordinasi dengan pihak terkait seperti warga, tokoh masyarakat, atau Ketua RT dilakukan melalui kunjungan langsung dan komunikasi via jaringan. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam kegiatan ini adalah menyesuaikan jadwal dan memastikan semua pihak dapat berpartisipasi dalam persiapan kegiatan.
- 4) Menyampaikan materi dan melakukan edukasi kepada masyarakat, khususnya orang tua dan anak-anak.
- 5) Melakukan diskusi interaktif untuk membahas isu-isu yang berkaitan dengan kegiatan.
- 6) Melaksanakan kegiatan penutup, seperti evaluasi partisipatif dan refleksi bersama dengan masyarakat. Diskusi terbuka dan antusiasme masyarakat dalam kegiatan ini menjadi indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan PkM.

2. Waktu dan Lokasi Pengabdian

Kegiatan PkM ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2022 di daerah Kampung Satu Skip, Kota Tarakan. Dengan memperkenalkan dan mengajarkan sistem dan cara berkebun hidroponik kepada Orang tua sebagai solusi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Adapun peta lokasi kegiatan pengabdian ditampilkan dalam bentuk Tangkapan layar dari Google *maps* yang diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Lokasi pengabdian

3. Metode Pengabdian

3.1. Metode Ceramah

Dalam kegiatan ini, metode ceramah digunakan oleh Narasumber untuk memberikan penjelasan dan penyampaian informasi secara lisan kepada peserta. Peserta akan diberikan pemahaman tentang suatu bidang ilmu (Syaddan 2024). dalam hal ini masyarakat akan diberikan pemahaman mengenai pekebunan hidroponik dan manfaatnya sebagai alternatif aktivitas untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan hidroponik, bagaimana aktivitas berkebun hidroponik dapat mengalihkan perhatian Anak dari layar *gadget*, serta pengembangan kreativitas dan tanggung jawab Anak melalui kegiatan tersebut. Selain itu, peserta juga berkesempatan untuk berdiskusi dan bertanya kepada Narasumber. Melalui presentasi yang interaktif dan kesempatan untuk berdiskusi, peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai manfaat dan praktik berkebun hidroponik sebagai alternatif untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak.

3.2. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah forum interaktif di mana peserta dan Narasumber berdiskusi tentang masalah yang dihadapi saat ini. Dalam diskusi, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan berbagai permasalahan terkait dan mencari solusi bersama-sama (Syaddan 2024). Melalui metode diskusi, pemateri dapat mengidentifikasi dan mendalami permasalahan terkait pengenalan hidroponik sebagai solusi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada Anak secara lebih komprehensif, sehingga dapat menemukan solusi yang tepat. Beberapa permasalahan utama yang diidentifikasi peserta adalah kurangnya pemahaman tentang hidroponik, kesulitan mengalihkan anak-anak dari *gadget*, dan kendala dalam memulai aktivitas berkebun hidroponik di rumah.

PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Dosen, memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan Masyarakat, yang mana hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Nurul Aini et al. 2024; Pranajaya, Susetyo, and Andriani 2023) pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Salah satu hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman orang tua serta anak tentang pertanian. Hal ini berpotensi untuk menumbuhkan minat dan ketertarikan mereka terhadap sektor pertanian. Indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman ini antara lain adalah kemampuan peserta untuk menjelaskan konsep dasar dan manfaat bertanam hidroponik, serta antusiasme mereka dalam berdiskusi dan mengajukan pertanyaan terkait teknik budidaya. Kegiatan PkM ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mencari aktivitas alternatif yang menarik dan bermanfaat bagi anak-anak, agar mereka dapat menggunakan *gadget* dengan durasi yang lebih singkat dan mengalihkan perhatian ke kegiatan yang lebih produktif dan mendidik, seperti berkebun hidroponik. Aktivitas pertanian seperti berkebun melalui sistem hidroponik diharapkan dapat mengalihkan perhatian Anak dari layar *gadget* ke aktivitas yang produktif, kreatif, dan mendidik. Melalui pengenalan dan pengajaran sistem kebun hidroponik, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan kreativitas, kesadaran lingkungan, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab, sehingga dapat mengurangi kecanduan *gadget*.

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta mengenai kebun hidroponik serta manfaatnya untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Melalui penggunaan metode ceramah dan diskusi, peserta mampu memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konsep dasar, manfaat, dan teknik bercocok tanam hidroponik. Aktivitas berkebun hidroponik diharapkan dapat mengalihkan perhatian Anak dari layar *gadget* ke aktivitas yang produktif, kreatif, dan mendidik, serta mengembangkan kreativitas, kesadaran lingkungan, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab. Dengan terlibat langsung dalam proses menanam, merawat, dan memanen hasil, anak-anak memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan berharga, yang dapat mengalihkan minat mereka dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Sebelum menyampaikan materi, terlebih dahulu diperkenalkan Narasumber kepada para peserta. Peserta yang mengikuti kegiatan ini, yaitu Orang tua dari lingkungan

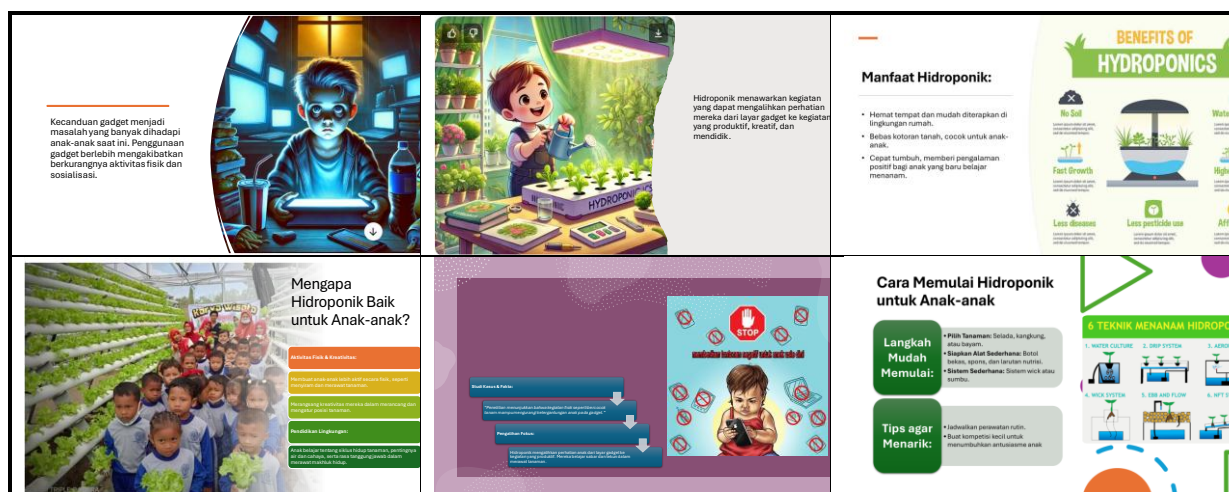
masyarakat sekitar. Peserta dan Narasumber berkumpul di lokasi PkM. Kegiatan ini hanya difokuskan kepada Orang tua karena tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada orang tua mengenai kebun hidroponik dan manfaatnya untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak. Dengan membekali orang tua, diharapkan mereka dapat menerapkan aktivitas berkebun hidroponik di rumah dan mengajarkannya kepada anak-anak mereka. Melibatkan anak-anak secara langsung dalam kegiatan ini akan membutuhkan proses yang lebih kompleks, seperti penyesuaian materi dan metode penyampaian yang sesuai dengan usia anak. Oleh karena itu, fokus kegiatan ini adalah pada orang tua sebagai agen perubahan yang akan menularkan minat dan keterampilan berkebun hidroponik kepada anak-anak mereka di kemudian hari. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan

2. Penyampaian Materi

Dalam menyampaikan materi, Narasumber menyajikan informasi yang singkat dan mudah dipahami oleh peserta tentang sistem kebun hidroponik. Materi mencakup pengenalan hidroponik, yaitu teknik bercocok tanam tanpa menggunakan tanah dengan memanfaatkan air yang diperkaya dengan nutrisi. Manfaat hidroponik antara lain dapat menghasilkan tanaman dengan produktivitas tinggi, efisien dalam penggunaan air, dan memudahkan kontrol terhadap hama serta penyakit tanaman. Hidroponik dinilai baik untuk anak-anak karena dapat mengembangkan kreativitas, tanggung jawab, dan kesadaran lingkungan. Aktivitas berkebun hidroponik diharapkan dapat mengalihkan perhatian Anak dari layar *gadget* ke aktivitas yang produktif dan mendidik. Hal ini dapat berdampak positif pada pengurangan penggunaan *gadget* pada anak. Studi kasus dan fakta menunjukkan bahwa anak-anak yang TERLIBAT dalam kegiatan hidroponik menunjukkan peningkatan antusiasme, rasa ingin tahu, dan pemahaman tentang pertanian. Mereka juga menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab dalam merawat tanaman. Untuk memulai hidroponik bagi anak-anak, dapat dimulai dengan sistem yang sederhana dan mudah, seperti menggunakan botol bekas atau wadah yang tersedia di rumah. Orang tua dapat melibatkan anak-anak dalam setiap tahap penanaman, mulai dari persiapan media tanam, penanaman bibit, hingga pemanenan. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar dan mengembangkan kemampuan bercocok tanam secara bertahap. Paparan materi yang disampaikan oleh Narasumber disajikan melalui *slide* presentasi, beberapa *slide* yang ditampilkan diperlihatkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Materi presentasi

Slide-slide yang diperlihatkan pada Gambar 4, berfungsi sebagai alat bantu visual untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman peserta mengenai konsep dasar sistem kebun hidroponik, manfaat, serta teknik penerapannya. Slide ditampilkan pada layar dan dicetak dalam bentuk fisik untuk memudahkan peserta dalam mengamati dan mempelajari materi. Dengan memanfaatkan slide presentasi, Narasumber dapat menyampaikan informasi dan penjelasan secara lebih terstruktur dan komprehensif, sehingga peserta dapat memperoleh pemahaman yang mendalam terkait aktivitas berkebun hidroponik dan potensinya sebagai solusi untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak.

3. Diskusi

Sesi diskusi merupakan kesempatan bagi para peserta untuk mengajukan pertanyaan serta menyampaikan pendapat mereka terkait materi yang telah dipaparkan. Tujuan dari sesi diskusi ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta mengenai sistem hidroponik serta potensinya untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak. Diskusi merupakan bagian penting dari kegiatan ini, karena memungkinkan peserta untuk terlibat secara aktif dengan materi yang disampaikan dan memperoleh pemahaman yang lebih mengenai bagaimana aktivitas berkebun hidroponik dapat diterapkan untuk mengalihkan perhatian Anak dari layar gadget. Melalui diskusi interaktif, para peserta dapat menggali lebih dalam konsep-konsep yang telah dibahas sebelumnya serta meminta klarifikasi atau informasi tambahan dari Narasumber. Peserta juga dapat menanyakan mengenai cara-cara efektif untuk memanfaatkan kegiatan berkebun hidroponik yang dapat mengembangkan kreativitas, kesadaran lingkungan, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab pada anak-anak. Diskusi dalam kegiatan ini diperlihatkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Sesi diskusi

4. Penutup

Penutup kegiatan dilakukan dengan memberikan kesimpulan dan penegasan kembali mengenai potensi sistem kebun hidroponik untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak. Setelah acara, Peserta serta Anak dari beberapa peserta yang ikut ke lokasi kegiatan, diajak meninjau lokasi kebun hidroponik yang berada di sekitar area kegiatan, serta diberikan sayur-sayuran hasil panen dari kebun hidroponik tersebut. Dalam hal memastikan peserta benar-benar memahami teknik hidroponik, sesi diskusi terbuka secara interaktif diadakan guna mengetahui pemahaman Peserta. Selama sesi ini, peserta didorong untuk berbagi pemahaman, pengalaman, dan pertanyaan atau masalah yang masih ada. Tim PkM memantau dengan saksama tingkat keterlibatan dan pemahaman Peserta, agar dapat mengatasi kesenjangan pengetahuan yang teridentifikasi. Pendekatan interaktif ini membantu memperkuat konsep-konsep utama dan memberikan kesempatan bagi peserta untuk menerapkan pengetahuan barunya. Peninjauan lokasi kebun hidroponik dan pemberian sayur kepada peserta diperlihatkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan di lokasi hidroponik

Tujuan peninjauan lokasi dan pemberian hasil kebun hidroponik kepada peserta adalah untuk menyediakan sarana pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi Peserta untuk merasakan langsung manfaat serta hasil perkebunan hidroponik. Di mana hal ini bertujuan memberikan pengalaman praktis mengenai proses dan manfaat berkebun hidroponik, terutama bagi anak-anak yang ikut serta. Dengan memperkenalkan kebun hidroponik secara nyata, diharapkan anak-anak dapat lebih tertarik dan bersemangat terlibat dalam aktivitas bercocok tanam, sehingga dapat mengalihkan perhatian dari layar *gadget*.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh Dosen dan Mahasiswa Universitas Borneo Tarakan, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan Peserta mengenai sistem hidroponik serta manfaatnya untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada Anak. Melalui penggunaan metode ceramah dan diskusi, peserta mampu memperoleh pemahaman tentang konsep dasar, manfaat, dan teknik bercocok tanam hidroponik. Sesi diskusi interaktif membantu memastikan Peserta agar dapat benar-benar memahami konsep-konsep tersebut dan memberikan kesempatan bagi Peserta untuk berbagi pemahaman,

pengalaman, serta mengajukan pertanyaan atau masalah yang masih ada. Tim PkM juga memantau tingkat keterlibatan dan pemahaman peserta, sehingga dapat mengatasi kesenjangan pengetahuan yang teridentifikasi. Melalui pendekatan interaktif ini, konsep-konsep utama semakin diperkuat dan peserta didorong untuk menerapkan pengetahuan baru mereka. Aktivitas berkebun hidroponik diharapkan dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari layar gadget ke aktivitas yang produktif, kreatif, dan mendidik, serta mengembangkan kreativitas, kesadaran lingkungan, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab.

Kesimpulan dari kegiatan ini adalah, sistem berkebun hidroponik memiliki potensi yang besar untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak. Dengan melibatkan anak-anak dalam aktivitas berkebun menggunakan sistem hidroponik, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas, kesadaran lingkungan, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab. Kegiatan-kegiatan ini dapat secara efektif mengalihkan perhatian anak-anak dari layar *gadget*, serta mendorong kebiasaan yang lebih sehat dan produktif. Secara keseluruhan, pemanfaatan hidroponik menjadi solusi yang menjanjikan dalam hal mengatasi masalah kecanduan *gadget* yang semakin meningkat di kalangan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, Desi, Mulkiyan Mulkiyan, and Muh.erwin. 2022. "Problematika Dan Pendampingan Anak Yang Mengalami Gangguan Gadget." *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim dan Bimbingan Rohani* 8(1): 36–53. doi:10.47435/mimbar.v8i1.890.
- Anwar, Muh. Farid Nurul, Friesta Bagus Sugiharto, and M. Rifa'I. 2023. "Sosialisasi Bahaya Gawai Dan Taman Edukatif Sabagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN Bunulrejo 04 Kota Malang." *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan* 3(2): 89–94. doi:10.29303/interaktif.v3i2.102.
- Aris Wahyu Kuncoro, Dwi Kristanto, Hasan Ipmawan, Pambuko Naryoto, Koen Hendrawan, and Marini. 2023. "Pengembangan Tanaman Hidroponik Dan Kreativitas Anak Di Taman RPTRA Petukangan Berseri." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)* 3(2): 187–93. doi:10.55606/jpkmi.v3i2.1634.
- Basic, Ana, and Dejan Viduka. 2014. "Harmful Effects of Mobile Phone Use Amongst Children." *Bizinfo Blace* 5(2): 1–14. doi:10.5937/Bizinfo1402001B.
- Juhandi, April Laksana, Faturohman, Ina Khodijah, Achmad Nashrudin Priatna, Riska Ferdiana, and Santia. 2023. "Literasi Digital: Sinergitas TNI, Polri Dan Akademisi Pada Kajian Pengabdian Kepada Masyarakat Dari Perspektif Remaja Milenial Sebagai Pengguna Media Sosial Dalam Pandangan Hukum Di SMA 1 Mancak Kabupaten Serang." *Seminar Umum Pengabdian Kepada Masyarakat (SEUMPAMA)* 1(1): 136–45.
- Julianingsih, Dwi, Anggy Giri Prawiyogi, Ellen Dolan, and Desy Apriani. 2021. "Utilization of Gadget Technology as a Learning Media." *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3(1): 43–45. doi:10.34306/itsdi.v3i1.522.
- Kumar, Rohit. 2024. "Replicated Hardware Architecture for High End Phones and Mobiledevices." *International Journal of Engineering Science and Humanities* 14(1): 28–36. doi:10.62904/dtvpv251.
- Lake, Vhania, and Arina Chusnatayaini. 2023. "The Influence of Gadget Media on Early Childhood Development: Literature Review." *Journal for Quality in Women's Health* 6(1): 1–6. doi:10.30994/jqwh.v6i1.153.
- Monsur, Muntazar, Tristen Hefner, Jason Van Allen, Nazia Afrin Trina, S. Y. Andalib, and Nilda Cosco. 2024. "Effects of Childcare Hands-On Gardening on Preschoolers' (3–5 Years) Physical Activity in Semi-Arid Climate Zone." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 21(5): 548. doi:10.3390/ijerph21050548.
- Nurul Aini, Fhanisa Ayu Salsabila, Desi Fitriyani, Nurhayati, Dwi Yuli Astuti, Dinda Pramesti, Dani Trianto, Muhammad Habib Ainun N, and Saharruddin. 2024. "Pemberdayaan Kelompok Wanita Tani (KWT) Melalui Pembuatan Pestisida Nabati Di Dusun Rejodadi." *Jurnal ETAM* 4(2): 71–79. doi:10.46964/etam.v4i2.722.

- O'Regan, Gerard. 2016. "The Smartphone and Social Media." In , 179–87. doi:10.1007/978-3-319-33138-6_15.
- Pranajaya, Eka, Dwinanto Priyo Susetyo, and Neneng Yanti Andriani. 2023. "Edukasi Pertanian Urban Farming with Fun Learning Pada Anak Usia Dini Di Tingkat Sekolah Dasar." *Journal of Community Service and Society Empowerment* 2(01): 27–35. doi:10.59653/jesse.v2i01.391.
- Sjamsudddin, Irfan Nafis. 2022. "Pengembangan Video Singkat Screen Dependency Disorder Pada Anak Berbasis Perspektif Ibu." *Perilaku dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior* 4(2): 19. doi:10.47034/ppk.v4i2.6281.
- Sommerfeld, Aime, Amy McFarland, Tina M. Waliczek, and Jayne Zajicek. 2021. "Use of Gardening Programs as an Intervention to Increase Children's Visual-Motor Integration." *HortTechnology* 31(5): 589–94. doi:10.21273/HORTTECH04887-21.
- Syaddam, Syaddam. 2024. "Workshop Pengembangan TIK : Digital Marketing Pemerintah Daerah." *Madiun Spoor : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(2): 150–57. doi:10.37367/jpm.v4i2.405.
- Syaddan, Syaddan. 2024. "Sosialisasi Keamanan Data Di Dunia Siber Untuk Meningkatkan Kewaspadaan SMK 1 Negeri Tarakan Terhadap Ancaman Cybercrime." *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2): 289–99. doi:10.55506/arch.v3i2.103.
- Ventis, Deborah G. 1992. "Gardening as a Cognitive Activity." *Day Care & Early Education* 19(3): 32–34. doi:10.1007/BF01617081.
- Zain, Zarina Mohd, Fatin Nur Najidah Jasmani, Nurul Hadirah Haris, and Suzei Mat Nurudin. 2022. "Gadgets and Their Impact on Child Development." In *International Academic Symposium of Social Science 2022*, Basel Switzerland: MDPI, 6. doi:10.3390/proceedings2022082006.