

Bijaksana dalam Penggunaan Gadget : Sekolah Orangtua dan Pendampingan Siswa

Nur Wulan Agustina¹, Agus Murtana², Sri Handayani³

¹Program Studi D3 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Klaten

²Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Klaten

³Program Studi Ners Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Klaten

*Penulis Koresponden, e-mail: nurwulanagustina404@gmail.com. HP : 081328144414

ABSTRAK

Di era digital ini gadget telah banyak digunakan oleh anak-anak. Gadget menjadi salah satu media pemenuhan kebutuhan hiburan. Penggunaan gadget yang tidak sesuai kebutuhan akan menimbulkan dampak negative pada anak. Peran orangtua sangat diperlukan untuk mencegah terjadinya dampak negative dari penggunaan gadget pada anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu orangtua dan anak bijak dalam menggunakan gadget. Kegiatan ini berupa sekolah orangtua dan pendampingan pada siswa. Sasaran dalam kegiatan ini adalah orangtua dan siswa MI Muhammadiyah Gading I wilayah Klaten Utara Jawa Tengah, sebanyak 60 orang yang terdiri dari orangtua dan siswa. Kegiatan dilakukan dengan 3 tahap, tahap pertama yaitu survey mencari masalah dan menemukan solusi. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan yang dilakukan secara daring dan terakhir adalah tahap evaluasi tentang keterlaksanaan kegiatan dan ketercapaian tujuan. Hasil menunjukkan kegiatan berjalan dengan lancar, peserta aktif bertanya dan menanggapi pemateri serta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Orangtua dan siswa antusias dalam menyusun kesepakatan dalam penggunaan gadget, dan orangtua dan siswa paham tentang dampak positif dan negative dari penggunaan gadget. Melihat hasil yang ada dapat disimpulkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini efektif membantu orangtua dan siswa bijaksana dalam penggunaan gadget.

Kata Kunci : Orangtua, Penggunaan Gadget, Pendampingan Siswa.

ABSTRACT

In this digital era, gadgets have been used by children. Gadgets are one of the media to fulfill entertainment needs. The use of gadgets that are not as needed will have a negative impact on children. The role of parents is needed to prevent the negative impact of using gadgets on children. This community service activity aims to help parents and children in using gadgets wisely. This activity is in the form of parents' school and mentoring for students. The targets in this activity were parents and students of MI Muhammadiyah Gading I in North Klaten, Central Java, there were 60 people consisting of parents and students. The activity was held in 3 stages, the first stage was a survey to find problems and find solutions. The second stage was the implementation stage which was carried out online and the last was the evaluation stage regarding the implementation of activities and the achievement of goals. The results showed that

the activity ran smoothly, participants actively asked and responded to the presenters and participated in the activity from beginning to end. Parents and students are enthusiastic in making agreements on the use of gadgets, and parents and students understand the positive and negative impacts of using gadgets. Seeing the results, it can be concluded that this community service activity is effective in helping parents and students in using gadgets wisely.

Keywords: Parents, Use of Gadgets, Student's Assistance.

PENDAHULUAN

Pada abad 21 anak-anak dihadapkan dengan era digital, dimana gawai akan setiap hari digunakan. Gawai merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman, dan dapat membantu merubahan pola pikir, sikap dan karakter manusia (Chaidirman, Indriastuti, & Narmi, 2019). Sejak masih balita, anak-anak abad ini sudah terampil menggunakan gawai. Dengan jari-jari yang mungil, anak-anak dapat menggunakan gawai mulai dari bermain game, mengambil foto, hingga berselancar di dunia maya (Fahrurrozi & Sutrisno, 2018). Banyak orangtua yang merasa kalah dibandingkan anak-anaknya untuk urusan teknologi.

Penggunaan gawai pada anak secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orangtua dapat menimbulkan dampak negatif pada psikologis anak. Dampak yang muncul seperti anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan kesehatan mata, tangan, otak terganggu (Radliya, Apriliya, & Zakiyyah, 2017).

Peran orang tua sangat diperlukan sebagai upaya menjaga anak agar tidak memperoleh dampak negative dari gawai. Selain dampak positif gawai juga memiliki banyak kemanfaatan, bagi siswa dengan penggunaan gawai yang tepat akan membantu anak menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Dengan gawai akan lebih mempermudah dan efisien dalam berkomunikasi (Timbowo, 2016).

Banyaknya informasi yang melimpah datang dari segala penjuru dunia dapat diakses melalui internet menjadi sulit apabila orangtua harus mengawasi aktivitas anak berinternet. Kemungkinan dengan sengaja atau tidak sengaja anak akan menemukan konten radikal, antitoleransi, pornografi, penipuan, ataupun hoax.

Penggunaan gawai yang salah oleh siswa dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi (Timbowo, 2016). Peran orangtua dan guru sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar dapat mempergunakan teknologi secara bijak dan tepat sehingga anak mendapatkan manfaat yang positif.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada beberapa orangtua siswa didapatkan data yang disampaikan orangtua bahwa adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan aktivitas kesehariannya, salah satunya dalam mengakses informasi. Namun kemajuan teknologi saat ini membuat anak sibuk dengan gadgetnya untuk melakukan game atau dikhawatirkan akan melihat informasi yang kurang pantas. Tentunya kita sebagai orang tua menginginkan kemajuan teknologi tersebut memberikan manfaat positif sebanyak-banyaknya bagi tumbuh kembang anak, terutama tumbuh kembang psikologisnya dan terhindar dari konten-konten berbau kekerasan dan pornografi yang dapat merusak mental anak.

Berdasarkan studi literatur di atas dapat dikemukakan bahwa perlu peran orang tua dalam upaya pendampingan anak dalam penggunaan gawai. Dampak negatif yang sering dialami pengguna-pengguna gawai yaitu berkurangnya interaksi dengan orang lain, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, menumbuhkan sikap egosentris, menurunnya konsentrasi, terganggunya perkembangan anak. Dengan demikian, orang tua perlu mengetahui dampak tersebut dan cara mencegahnya. Sosialisasi penggunaan gawai sesuai kebutuhan perlu dilakukan untuk mencegah munculnya dampak negatif.

Melihat latar belakang yang ada maka pada pengabdian ini perlu dilakukan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan orangtua dalam mengawasi putra-putri agar bijaksana dalam penggunaan gadget. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertema bijaksana dalam penggunaan gadget : sekolah orang tua dan pendampingan siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dengan tema bijaksana dalam penggunaan gadget : sekolah orang tua dan pendampingan siswa ini dilakukan dengan sasaran adalah orangtua dan siswa MI Muhammadiyah Gading I wilayah Klaten Utara Jawa Tengah. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan. Tahap pertama merupakan perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. Pada tahap ini melakukan perencanaan kegiatan yang meliputi identifikasi kebutuhan, identifikasi potensi dan kelemahan yang ada, menentukan jalan keluar dan kegiatan yang akan dilakukan, dan membuat pengorganisasian kegiatan.

Kegiatan tahap pertama dimulai dengan survei lapangan oleh tim pengabdian tim pengabdian melakukan diskusi dengan pihak mitra dalam hal ini adalah Kepala Sekolah MIM Gading I. Berikut hasil survey lapangan yang dilakukan dengan :

Tabel 1
Hasil Survey Dan Solusi Yang Di Tawarkan

Permasalahan	Solusi
Orangtua sering memberikan gadget kepada anak karena meminta dengan memaksa Belum ada kebijaksanaan orangtua dalam penggunaan gadget pada anak Meninginkan anak menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan Kebanyak gadget digunakan untuk bermain game	Membuat kebijaksanaan untuk penggunaan gadget pada anak dan pendampingan
Orangtua belum mengetahui dengan pasti dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak Anak lebih individual, susah dipanggil dan dimintai bantuan	Edukasi dampak positif dan negative penggunaan gadget pada orangtua dan anak
Meninginkan anak untuk tidak mengakses informasi yang tidak bagus	Edukasi kepada orangtua dalam melakukan penguncian aplikasi atau konten yang tidak layak untuk anak

Pada tahap kedua merupakan pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa solusi yang telah disetujui. Kegiatan dilaksanakan secara online melalui *google-meet*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu hari, kegiatan dilakukan secara berkelanjutan dimulai dari sosialisasi kepada orangtua dan siswa.



Gambar 1 Dokumentasi kegiatan sosialisasi

Di tahap yang ketiga yaitu evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi yang dilakukan melalui tanya jawab tentang materi bijaksana dalam penggunaan gadget : sekolah orangtua dan pendampingan siswa. Evaluasi dilakukan baik pada siswa maupun orangtua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di MI Muhammadiyah Gading I yang terletak di Santren, Belangwetan, Klaten. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2021. Peserta mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir. Kegiatan ini dilakukan dengan didasarkan membantu peserta memberikan solusi dari masalah yang dihadapi.

Terkait masalah yang dihadapi orangtua yaitu anak meminta gadget dengan memaksa dan masalah keinginan orangtua yang menginginkan anak menggunakan gadget sesuai kebutuhan, maka dalam kegiatan ini diberikan solusi yaitu orangtua membuat kebijakan penggunaan gadget pada anak. Kontribusi mendasar dari kegiatan ini adalah menumbuhkan kebijaksanaan siswa dalam penggunaan gadget dengan pendampingan orangtua.

Dalam kegiatan ini orangtua dan anak diminta untuk membuat kesepakatan terkait waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan gadget. Orang tua harus

Bijaksana dalam Penggunaan Gadget, Nur Wulan Agustina, Agus Murtana, Sri Handayani_____ memberikan batas waktu bagi anak dalam menggunakan gadget miliknya. Dengan adanya pembatasan ini maka akan mencegah dampak negative bagi psikologis anak.

Masalah psikologis dapat muncul akibat penggunaan gadget yang salah. Munculnya sikap antisosial atau bersikap individualis terjadi akibat anak terlalu lama menggunakan gadget yang menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, Suntoro, & Nurmalisa, 2016). Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur.

Seperti yang diketahui bahwa usia sekolah dasar merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Seringnya siswa sekolah dasar berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi social, kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya (Fahrurrozi & Sutrisno, 2018).

Kondisi ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada siswa sekolah dasar. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada gadget. Untuk anak usia tahun orangtua biasanya membatasi penggunaan gadget selama 1 jam, dan untuk anak usia 7 tahun dapat diberikan waktu selama 2 jam (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2018). Hal ini dimaksudkan agar anak tidak kecanduan gadget yang memberikan beragam hiburan.

Upaya selanjutnya adalah orang tua harus mendampingi anak dalam menggunakan gadgetnya. Pendampingan ayah atau bunda bagi anak pada saat menggunakan gadgetnya dapat memberikan kesempatan bagi orang tua untuk membantu anaknya dalam menggunakan gadgetnya secara tepat (Fahrurrozi & Sutrisno, 2018). Misalnya, saat anak sedang memainkan game orang tua baik dapat

membantunya agar anak dapat dengan mudah mengerti game atau permainan tersebut. Selain itu, pendampingan orang tua bagi anak saat menggunakan gadgetnya juga dapat meningkatkan hubungan emosional antara orang tua dan anak.

Melalui pendampingan orang tua kepada anak saat menggunakan gadget tentunya dapat meningkatkan peran keluarga dalam mendidik anak di era digital. Karena tentunya kita mengharapkan kemajuan teknologi saat ini dapat bermanfaat bagi anak baik untuk meningkatkan kemampuan berfikir serta pembentukan mental anak. Orang tua sebagai penanggung jawab utama atas anak. Maka dalam proses pendidikannya harus menjalin kerjasama secara baik (Suryameng, 2019). Sehingga peran orang tua dalam mendidik anak dapat mencetak generasi cerdas serta berakhlak mulia di era digital seperti sekarang ini.

Terkait masalah adanya orangtua yang belum mengetahui dengan pasti dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak maka dilakukan edukasi dampak positif dan negative penggunaan gadget. Dengan begitu orangtua dapat mengarahkan anak pada konten-konten positif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan permainan yang sehat dan mendidik seperti puzzle, penyusunan balok berwarna, informasi pengetahuan di sertai gambar kartun anak yang lucu, dan konten-konten positif lainnya (Ramadhani, Iswinarti, & Zulfiana, 2019). Selain memberikan hiburan edukatif bagi anak, konten-konten positif tersebut juga dapat melatih daya ingat dan berfikir anak di usia dini. Setelah dilakukan edukasi menunjukkan hasil orangtua dan siswa paham tentang dampak positif dan negative penggunaan gadget.

Pada masalah terakhir yaitu orangtua kurang mengetahui cara agar konten kurang pantas tidak dilihat oleh anak maka dilakukan edukasi penguncian aplikasi atau konten yang tidak layak untuk anak. Pada kegiatan ini orangtua diminta mencoba untuk mencegah konten video yang tidak pantas muncul di aplikasi youtube.

Evaluasi hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan didapatkan data kegiatan berjalan lancar, peserta aktif mendengarkan, menyimak dan menanyakan hal-hal baru yang mereka peroleh. Evaluasi pengetahuan orangtua dan siswa tentang efek

Bijaksana dalam Penggunaan Gadget, Nur Wulan Agustina, Agus Murtana, Sri Handayani_____ penggunaan gadget pada anak melalui tanya jawab langsung menunjukkan hasil yang positif yaitu peserta mampu menjawab semua pertanyaan yang diberikan dengan benar. Pertanyaan yang diberikan tentang dampak positif dan negative penggunaan gadget.

Selain memberikan pengetahuan hasil pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan sebuah kesepakatan tentang penggunaan gadget antara orangtua dan anak. Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema bijaksana dalam penggunaan gadget : sekolah orang tua dan pendampingan siswa diharapkan dapat membantu orangtua lebih selektif dan aktif dalam mendidik anak menggunakan gadget.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema bijaksana dalam penggunaan gadget : sekolah orang tua dan pendampingan siswa, berjalan lancar dan dapat dikatakan efektif dan membantu meningkatkan pengetahuan orangtua dan siswa dalam penggunaan gadget. Orangtua dan siswa antusias dalam menyusun kesepakatan dalam penggunaan gadget dan orangtua dan siswa paham tentang dampak positif dan negative dari penggunaan gadget.

REKOMENDASI

Kegiatan sosialisasi penggunaan gadget pada anak ini harus terus disosialisasikan, mengingat kemungkinan dampak negative yang dapat muncul apabila anak menggunakan gadget secara berlebihan. Orangtua harus lebih selektif dan melakukan pemantau serta membatasi penggunaan gadget pada anak sesuai kebutuhan usianya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada orangtua dan siswa MI Muhammadiyah Gading I Klaten yang telah berperan aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaidirman, Indriastuti, D., & Narmi. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Journal of Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33–41.
- Fahrurrozi, & Sutrisno. (2018). Pendampingan Orang Tua dalam menghadapi Era Digital bagi Siswa SD Setiabudi Kecamatan Karet Jakarta Selatan. *Jurnal Pemberdayaan Sekolah Dasar (JPSD)*, 1(1), 19–22. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/10214>
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Ramadhani, R. F., Iswinarti, I., & Zulfiana, U. (2019). Pelatihan Kontrol Diri untuk Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.22219/jipt.v7i1.7837>
- Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(6).
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(November).
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi. *Acta Diurna*, V(2), 1–2. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/91480-ID-manfaat-penggunaan-smartphone-sebagai-me.pdf>

