

MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI MASA PANDEMI DI PONDOK PESANTREN NAFIDATUNNAJAH

M. Novri Pratama¹, Muhammad Ridwan², Binsar³, Rizal Dwicahyo⁴,
Gomes Predinico⁵, Syechan Niandi Assidqi⁶, Novitasari⁷.

¹⁻⁷Universitas Pamulang

Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Bar., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417,

Telepon: (021) 7412566

¹⁻⁷Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: *¹novrip07@gmail.com, ²ridwanunited006@gmail.com, ³sinagabariangbinsar@gmail.com,

⁴rizaldwicahyo12@gmail.com, ⁵gomespredinico98@gmail.com, ⁶syechanniandi.a@gmail.com, ⁷novitassarri08@gmail.com

Abstrak

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi gadget, seperti iPad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki gadget banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata. Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gadget sehingga diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Kata Kunci: Mengatasi Gadget Pada Anak di Masa Pandemi.

Abstract

In today's modern era, information and communication technology is increasingly experiencing rapid progress and becoming more sophisticated. It is shown by the presence of gadget technology, such as iPads, tablets, smartphones, computers and televisions, which are useful to facilitate all activities. This will give rise to the assumption that everyone has a gadget that provides many benefits in terms of communication, business and work affairs, searching for information remotely, or just for entertainment. Basically, children are not yet ready to be given a gadget, this will result in children will turn into excessive consumptive behavior towards the use of gadgets so that strict supervision is needed in using gadgets in their daily activities.

Keywords: Overcoming Gadgets in Children during the Pandemic.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu gadget. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari Mitsalia (2016) bahwa dalam kelompok kasus maupun kelompok kontrol, sebanyak 38 orang semuanya dapat mengoperasikan gadget atau smartphone.

Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa gadget tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah lanjut usia yang berusia 60 tahun ke atas saja, melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016).

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun (Fauziddin, 2016). Sejalan dengan pendapat

Prastiti (2008) bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Namun berbeda pendapat Salvin (2008) mengungkapkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia kisaran 3-5 tahun. Sedangkan menurut Patmonodewo (2003) bahwa anak usia dini berusia antara 3-6 tahun.

Survei selama 3 tahunan yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa anak-anak di Indonesia hanya 1,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai untuk memilih menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube (Mobarok, 2016).

Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gadget sehingga diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka (Kurnia, 2014). Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan Novitasari (2016), yang terdapat di daerah Kompleks Perumahan Pondok Jati dari anak semua sudah menggunakan gadget yang berupa

smartphone maupun tablet pc. Anak-anak lebih sering menggunakan gadget untuk memainkan aplikasi permainan, baik itu permainan bersifat edukatif maupun non edukatif.

Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh gadget terhadap proses pembelajaran anak berpengaruh dalam proses pembelajaran anak sehingga anak menjadi lebih mengandalkan handphone daripada memilih harus belajar (Harfiyanto, Utomo, & Budi, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian Aisyah (2015) menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan gadget untuk bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orangtua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti, dan Pramudyawardani (2015) bahwa sekitar 63% anak yang menghabiskan waktu maksimal 30 menit untuk sekali bermain game, sementara 15% diantaranya bermain game selama 30-60 menit, sisanya dapat berinteraksi dengan gadget lebih dari satu jam. Penelitian dari Trinika (2015) bahwa pemakaian gadget tergolong tinggi pada anak usia dini yaitu lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian perharinya. Pemakaian gadget yang baik yaitu tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya. Sedangkan pemakaian gadget minimal 2 jam namun berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada anak harus melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar (Feliana, 2016).

Proses tumbuh kembang secara alami yang dialami anak dapat terganggu karena mempergunakan gadget, sehingga anak usia dini sangat tidak disarankan untuk menggunakan gadget (Sari Mitsalia, 2016). Selain itu, gadget kerap dijadikan para orangtua untuk mengalihkan anak-anak supaya tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya sehingga para orangtua menyediakan fasilitas gadget untuk anaknya yang masih tergolong masih berusia dini (Widiawati Sugiman, 2014). Hal ini seharusnya orangtua mengawasi saat anak mempergunakan gadget sehingga terjalin interaksi antara anak maupun orangtua sehingga menimbulkan dampak negatif dari penggunaan gadget, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas yang sesuai dengan usianya (Novitasari, 2016).

Orangtua percaya bahwa penggunaan gadget menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini

antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), bahkan mengalami ketergantungan. Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orangtua ataupun orang lain akan memburuk (Jurka & Samec, 2012). Menurut Park (2014) bahwa anak-anak dengan ketergantungan gadget yang tinggi, memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Peneliti menggali lebih dalam terkait fenomena dengan menyebarkan kuisioner terbuka kepada 7 orang ibu yang memiliki anak usia dini 0-6 tahun dan dilakukan secara acak. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa anak-anak dari ketujuh ibu tersebut sangat antusias dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-harinya serta anak-anak sering membicarakan tentang gadget kepada orangtua. Selain itu, terdapat anak yang kerap berubah keadaan emosinya dalam menggunakan gadget yang menyebabkan anak tersebut sering membantah perintah orangtua saat anak sedang bermain gadget. Kemudian, dari hasil kuisioner terbuka tersebut rata-rata orangtua melihat anak tetap bermain dengan teman yang seusianya meskipun masih sering menggunakan gadget serta dalam penggunaan gadget anak sering bercerita terkait dengan seberapa lama anak tersebut menggunakan gadget. Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dipaparkan oleh peneliti maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengawasan ibu dari anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan gadget?

II. METODE PELAKSANAAN

1 Pihak Yang Terlibat

Pihak yang terlibat dalam kegiatan PKM ini adalah guru pembimbing, panitia PKM, orang tua, serta anak-anak Tangerang Raya. Sebelum dilaksanakannya program, TIM PKM membicarakan program ini dengan teman sekelas agar mendapatkan satu demi satu masukan terkait program kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan kompak dan sukses. Kami pun membicarakan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing kami yaitu Bapak Achmad Lutfi Fuadi, S.Kom., M.Kom, agar mendapatkan dukungan dan arahan yang baik sehingga program kegiatan ini memiliki tujuan yang sesuai dan juga dapat lancar dengan apa yang TIM PKM harapkan.

3.2 Waktu dan Tempat Kegiatan

- Waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat tentang Mengatasi Kecanduan Gadget pada anak dimasa pandemi
- Dilaksanakan pada Kamis, 28 Oktober 2021, pukul 15.30 WIB serta beralokasi di daerah

Kampung Pondok Miri RT 02/06 Desa
Rawakalong Tangerang Selatan.

Sarana dan Alat yang Digunakan

1. Lembar informasi,
2. Lokasi,
3. Proyektor dan laptop,
4. Materi edukasi memahami cara penggunaan gadget yang baik,
5. Edukasi, dan
6. Spanduk dan poster 4. Tahap Diskusi

Tahap ke empat, peserta dengan penulis melakukan diskusi untuk mengevaluasi hasil dari pelatihan Microsoft Power Point ini. Dengan melakukan sesi tanya jawab, peserta dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan kepada penulis mengenai materi yang belum mereka pahami.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan melalui monitoring internal dari tim pelaksanapengabdian masyarakat yaitu evaluasi berulang setelah diberikan pengetahuan dan keterampilan dengan melakukan kunjungan ulang untuk melihat keefitfan dan keberhasilan program.

4.1 Jadwal Kegiatan (1 Hari)

No	Kegiatan	Waktu			
		Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4
1	Observasi dan Survei Lokasi				
2	Perizinan Mitra				
3	Penyusunan Proposal Kegiatan				
4	Penyusunan Materi				
5	Briefieng Kelompok PKM Dipimpin Oleh Dosen Pendamping				
6	Pelaksanann				
7	Evaluasi Pelaksanaan				

8	Perumusan Hasil & Kesimpulan				
9	Publikasi				
10	Pelaporan				

IV. SIMPULAN

Gadget memiliki dampak yang dapat menyebabkan kecanduan terutama bila anak terbiasa bermain dengan gadget. Anak akan terus menerus menggunakan gadget dan perkembangan interaksi social menjadi terhambat.

Selain perkembangan interaksi social menjadi terhambat kesenangan yang didapat dari kecanduan gadget juga dapat membuat anak anak menghindari dari tanggung jawab dan tugas mereka.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Buana, D. R. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. National Research Tomsk State University, Universitas Mercu Buana
- Diah Saputri, Adek dkk. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3.
- Hana Pebriana, Putri. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interkasi Soaial Pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (1), 1- 11.
- Setianingsih, dkk. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DAPAT MENINGKATKAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS. Gaster: Jurnal Kesehatan 16 (2), 191-205
- Ayuningtyas, D., Misnaniarti, M., & Rayhani, M. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental pada Masyarakat di Indonesia dan Strategi Penanggulangannya. Jurnal Ilmu Masyarakat, 9(1).