

EDUKASI SMARTPHONE DAN MEDIA DIGITAL TERHADAP ANGGOTA TAMAN BACAAN MASYARAKAT KOLONG CIPUTAT

Peri Sopian Nurhasin¹, Adam Khoirul Al Mustofa², Alexander Adi Wiranto³, Aulia Rahman⁴, Hadi Ramadhan⁵, Muhamad Hadi Yusuf⁶, Mukhlis Aryanto⁷, Ogig Wibowo⁸, Panji Sri Widodo⁹, Rizki Kurniawan¹⁰

¹⁻¹⁰Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹perisopiannurhasin@gmail.com

Abstrak

Smartphone adalah sebuah gadget elektronik kecil seperti PC yang memiliki kemampuan luar biasa untuk mendownload data-data terbaru dengan perkembangan dan fitur-fitur terkini, sehingga orang menjadi lebih fungsional untuk akses informasi dan wawasan yang lebih luas. Namun, sebenarnya tidak banyak siswa yang menggunakan ponsel dengan baik. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberi pemahaman tentang bahaya *smartphone* dan media digital kepada anak-anak TBM Kolong, juga untuk meningkatkan jiwa sosial dan kreativitas anak sedini mungkin. Dalam kegiatan ini kami menggunakan metode demonstrasi, kami menunjukkan dan menjelaskan dampak baik dan buruknya penggunaan *smartphone* dan media digital, dengan upaya tersebut anak-anak dapat mengetahui beragam aplikasi-aplikasi *smartphone* dan media digital yang berdampak baik dan buruk bila dilakukan secara berlebihan, serta membuat kreasi menggambar bersama sebagai media untuk mengeksplor kreativitas anak dan meningkatkan jiwa sosial. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat di TBM Kolong Ciputat ini yaitu pemahaman anak-anak mengenai bahaya *smartphone* dan media digital masih sangat minim sehingga dibutuhkan perhatian ekstra untuk anak-anak tersebut supaya dapat mengetahui dampak negatif dari *smartphone* dan media digital, serta anak-anak membutuhkan lebih banyak interaksi dengan lingkungannya untuk mengasah kemampuan non-verbal atau jiwa sosial mereka. Diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini anak-anak dapat mengetahui dengan baik dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* dan media digital, dan terus mengeksplor kreativitas nya dengan media apapun.

Kata kunci: Edukasi, kreativitas, Smartphone.

I. PENDAHULUAN

Dalam masa perkembangan yang cepat dan inovatif ini, orang tua tidak diragukan lagi berperan penting dalam kehidupan anak-anak mereka. Salah satunya adalah dengan memfasilitasi *smartphone* pada anak-anak. *smartphone* adalah sebuah perangkat elektronik kecil seperti PC yang memiliki kemampuan unik untuk mengunduh data terbaru dengan berbagai kemajuan dan fitur terbaru, sehingga orang menjadi lebih pragmatis untuk menerima informasi dan pengetahuan yang luas. Menurut Id.andrography (2014:1) ponsel telah berubah secara umum sedemikian rupa sehingga

saat ini bukan alat untuk korespondensi tetapi sebagai bagian dari gaya hidup di mana telepon seluler digunakan untuk megabadikan momen di sekitar kita.

Sekarang ini, pengguna *smartphone* telah sampai pada siswa sekolah dasar. Memang, anak-anak pun sekarang lebih pintar dalam menggunakan *smartphone* daripada orang tua mereka. Namun, tidak banyak siswa yang menggunakan *smartphone* dengan bijak, hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dirujuk oleh Nikmah (2013:3) bahwa hampir 99% siswa memiliki ponsel dengan memiliki prestasi belajar yang kurang, dan hampir tidak ada siswa yang tidak memiliki ponsel.

smartphone yang mereka miliki sebagian besar digunakan untuk main-main, mendengarkan musik, menonton vidio di

Youtube atau mengakses aplikasi web lainnya. Di balik penggunaan smartphone ada manfaat yang tepat untuk membantu siswa belajar. Jadi sebenarnya orang tua perlu mengontrol dan mengawasi penggunaan smartphone pada anak agar tidak terjadi akibat yang merugikan atau disalahgunakan. Seperti yang dikatakan oleh Violence & Gore (dalam Dewanti, 2016:126), bahwa dampak negatif smartphone akan terjadi karena penyalahgunaan smartphone itu sendiri.

Maka dari itu untuk mengatasi dampak negatif dari smartphone dan digital kami akan memberikan edukasi bagaimana cara menggunakan smartphone dengan bijak dan sesuai dengan usia mereka. Sebab, seandainya mereka tidak diajarkan sejak dini, maka di khawatirkan akan kemungkinan terganggunya interaksi dan perkembangan belajar mereka karena minimnya edukasi pemanfaatan ponsel dengan baik.

II. METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini kami menyiapkan dua metode yaitu metode demonstrasi dan kreativitas.

Untuk metode demonstrasi kami menunjukkan dan menjelaskan dampak baik dan buruknya penggunaan smartphone dan media digital, dengan upaya tersebut anak-anak dapat mengetahui beragam aplikasi-aplikasi smartphone dan media digital yang berdampak baik dan buruk bila dilakukan secara berlebihan.

Beragam dampak yang dapat dilihat dan nyatanya berpengaruh langsung pada mental dan perkembangan anak, hingga anak beranjak dewasa.

Psikolog anak RS Awal Bros Batam, Maryana, M psi, Psi menyebutkan, pola pikir beginilah yang salah "Smartphone memang bermanfaat untuk perkembangan anak, tapi tidak boleh berlebihan, harus ada aturan," kata Maryana.

Anak-anak muda seharusnya tidak boleh menjadi Screen addict, yang dimaksud Screen addict lebih pada ketergantungan pada layar, baik pada ponsel, tablet, atau televisi. Bentuk layar apa pun tidak statis. Paparan tontonan dan permainan ini juga memicu anak jadi kurang memiliki rasa empati dan simpati terhadap lingkungan sosialnya. Berikut adalah beberapa contoh kesejahteraan emosional anak-anak yang dapat terganggu :

- Risiko perangkat untuk anak-anak dapat menyebabkan masalah kesehatan emosional dan perubahan perilaku, hingga depresi.
- Anak-anak menjadi agresif dan pemarah jika orang tua mereka tidak mengizinkan mereka untuk menggunakan ponsel atau tablet. Sifat pemarah juga akan mempengaruhi berbagai kemampuan, terutama dalam hal keterbatasan, pemikiran, dan pengendalian perasaan. Padahal, kemampuan ini menyusun alasan untuk pencapaian di masa depan.
- Anak-anak dapat mengembangkan masalah mental yang berbeda, seperti ketegangan ADHD dan autisme pada anak-anak.

Dampak ponsel tentu bisa diatasi dengan cara yang berbeda, seperti membuat jadwal dengan anak-anak, misalnya membuat jadwal menonton atau bermain bersama.

Orang tua adalah contoh untuk anak-anak di rumah. Anak-anak akan meniru orang tua mereka. Oleh karena itu, Orang tua harus mengurangi penggunaan gadget saat berada di rumah.

Tidak perlu khawatir anak-anak akan terpapar kesenangan bermain dengan ponsel dari lingkungan sekitar. Orang tua pada dasarnya menyusun hubungan dan pandangan anak-anak sejak awal. Ketika anak-anak dapat dikendalikan di rumah, mereka akan lebih siap untuk mengelola keadaan. Cara orang tua mendidik anak-anak di rumah adalah variabel penentu. Tak perlu takut dengan dampak pengaruh candu gadget dari luar.

Lalu untuk kreativitas kami membuat kreasi menggambar bersama sebagai media untuk mengeksplor kreativitas anak dan meningkatkan jiwa sosial.

Selain kedua hal di-atas, kegiatan ini di isi dengan melakukan Warming up dan Ice Breaking agar anak-anak tetap bersemangat. Lalu memberikan kuis yang harus di jawab oleh anak-anak, dan diberi hadiah untuk anak yang dapat menjawab, dan terakhir menutup acara dengan photo bersama dan membagikan snack untuk anak-anak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah kami lakukan dengan tema "Edukasi Smartphone Dan Media Digital Serta Praktik Kreasi Terhadap Anggota Taman Bacaan Masyarakat Kolong Ciputat" bersama anak-anak TBM Kolong ini, dapat kami simpulkan ada beberapa poin diantaranya :

Pemahaman anak-anak mengenai bahaya smartphone masih sangat minim. Maka dari itu butuh perhatian ekstra untuk anak-anak tersebut supaya dapat memahami dampak negatif dari smartphone.

Anak-anak membutuhkan interaksi dengan lingkungannya untuk mengasah kemampuan non-verbal atau jiwa sosial mereka.

Dan yang terakhir ntuk meningkatkan Pemahaman anak-anak mengenai bahaya smartphone dan meningkatkan jiwa sosial mereka, kami menggunakan metode mendukasi anak-anak sambil bermain.

PEMBAHASAN

Pada dasarnya anak-anak akan mampu memahami bila di edukasi dengan baik. Dengan terealisasinya kegiatan PKM ini kami sedikit banyaknya membantu memberikan edukasi mengenai Smartphone dan kreativitas terhadap anak-anak di TBM Kolong Ciputat.

Terbukti setelah acara selesai dan kami memberikan quis kepada anak-anak, mereka dengan cepat dapat menjawab pertanyaan yang kami berikan. Besar harapan kami ilmu yang kami bagikan dapat bermanfaat bagi anak-anak anggota TBM Kolong ciputat.



Gambar 1 : Photo Bersama Anggota TBM



Gambar 4 : Ice Breaking dan Games



Gambar 2 : Pemberian Materi serta Edukasi



Gambar 3 : Praktik Bersama



Gambar 5 : Pemberian Hadiah Pemenang Games



Gambar 6 : Pemberian Plakat



Gambar 7 : Pemberian cenderamata

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pemahaman anak-anak mengenai bahaya smartphone masih sangat minim. Maka dari itu butuh perhatian ekstra untuk anak-anak tersebut supaya dapat memahami dampak negatif dari smartphone.

Anak-anak membutuhkan interaksi dengan lingkungannya untuk mengasah kemampuan non-verbal atau jiwa sosial mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Genbest, 2018, "Kisah Taman Baca Kolong Ciputat, Diremehkan Satpol PP hingga Hidupkan Mimpi Anak-anak" Diakses dari <https://genbest.kompas.com/read/2018/10/15/15562041/kisah-taman-baca-kolong-ciputat-diremehkan-satpol-pp-hingga-hidupkan> Pada 10 Juni 2021
- Puryanto, 2020, "Teknologi Pendidikan Era Digital" Diakses Dari <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/teknologi-pendidikan-era-digital> Pada 10 Juni 2021
- Rizal Fadli, 2021, "Bahaya Kecanduan Gadget pada Anak Milenial" Diakses dari <https://www.halodoc.com/artikel/bahaya-kecanduan-gadget-pada-anak-milenial> Pada 10 Juni 2021
- Rs Awal Bros, 2019, "Pengaruh Gadget Bagi Tumbuh Kembang Anak" Diakses dari <http://awalbros.com/anak/pengaruh-gadget-bagi-tumbuh-kembang-anak/> Pada 10 juni 2021
- Rusdiana K, 2020 "Peran Orang Tua Terhadap Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone" Diakses dari <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9166/1/SKRIPS I%20-%20KUNTI%20RUSDIANA%20-%202023040160054.pdf> Pada 10 juni 2020