

manuskrip warta 2020

by adinda ratna dwi septianingrum

Submission date: 24-Jun-2020 02:06PM (UTC+0700)

Submission ID: 1348942485

File name: warta_tanggal_24_juni.doc (614.5K)

Word count: 3289

Character count: 21240

BIJAK MENDAMPINGI ANAK PRA SEKOLAH MENGUNAKAN GADGET

¹ Wisnu Sri Hertinjung, ² Adinda Ratna Dwi Septianingrum, ³ Yuliana Pratiwi Sumarno Putri
Universitas Muhammadiyah Surakarta
email: ¹wh171@ums.ac.id, ²adindaaratnaa22@gmail.com, ³f100160105@student.ums.ac.id

Abstrak

Gadget menjadi perangkat yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, sekalipun pada anak pra sekolah. Anak pra sekolah (Taman Kanak-kanak), merupakan generasi Alfa yang sejak lahir telah berinteraksi dengan teknologi. Namun sebagaimana perangkat teknologi yang lain, gadget selain memiliki manfaat juga memiliki dampak negatif. Penggunaan gadget yang tidak dipantau, dapat membawa dampak yang merugikan bagi tumbuh kembang anak. Peran orangtua dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget menjadi hal yang sangat penting. Hanya saja, masih terdapat kendala, seperti kurangnya pemahaman orangtua mengenai tumbuh kembang anak pra sekolah, dampak positif dan negatif gadget, serta keterbatasan keterampilan orangtua untuk menerapkan aturan yang konsisten terkait penggunaan gadget. Kendala-kendala ini perlu diatasi agar orangtua dapat berperan optimal dan gadget yang digunakan mendukung perkembangan pengetahuan anak. Karena itu, penyuluhan tentang pendampingan gadget untuk anak pra sekolah perlu dilakukan. Peserta penyuluhan terdiri dari orangtua siswa Baithul Athfal 22 yiah Trangsas 01, guru, dan pengurus Aisyiyah Ranting Trangsas berjumlah 36 orang. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan diskusi kelompok. Efektivitas psikoedukasi diketahui dari kuesioner yang diisi oleh peserta, sebelum dan sesudah penyuluhan. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh $Z = -3,134$ dengan $p = 0,002$ ($p < 0,05$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan pengetahuan orangtua sebelum dan sesudah penyuluhan. Secara kualitatif, mayoritas ibu merasa cemas dan khawatir ketika anaknya bermain gadget; ibu berharap anak dapat mengurangi kebiasaannya bermain gadget dan menggunakannya sebatas untuk fasilitas belajar. Hal yang mayoritas akan ibu lakukan adalah memberikan batasan waktu, jenis tontonan, dan berusaha dapat mendampingi anak saat bermain gadget.

Kata kunci : Anak pra sekolah, gadget, psikoedukasi

Abstract

Gadgets be a device that could not be separated of life, even on child pre-school. Pre school children (Taman Kanak-kanak), is the Alpha generation that has been born with technology. As device other technology, Gadgets have benefit also have a negative impact. The use of gadgets that are not monitored, can bring have an adverse impact on child development. The role of parents in accompanying child while using gadgets to be a very important. Unfortunately, still have constraints parents as the understanding on children development pre school, the impact of positive and negative gadgets, and the limited skill of parents to apply the rules of consistent related to the use of gadgets. This problem needs to be overcome that parents can serve optimal and gadgets used capable of supported the development of knowledge children. Therefore, counseling about assistance gadgets for the pre-school children to be done. The counseling participants consisted of parents of Baithul Athfal Aisyiah Trangsas 01, teachers, and administrators of Aisyiyah Ranting Trangsas. The method used in this counseling is lectures and group discussion. The effectiveness of psychoeducation is revealed from

questionnaires filled out by the participants, before and after counseling. Based on the analysis of data using wilcoxon signed rank test, $z = -3,134$ with $p = 0,002$ ($p < 0,05$), it means there were very significant differences between parents knowledge before and after counseling. Qualitatively, the majority of mother feel anxious and worried when he played gadgets; mother hope the child can reduce his habit of playing gadgets and use them to the extent of learning facilities; what the majority of mothers do is provide time limits, types of viewing, and try to assist children when playing gadgets.

Keywords: pre-school children, gadgets, psychoeducation.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat. Pada kehidupan sehari-hari banyak aktivitas yang berkaitan dengan teknologi misalnya saja *gadget* sebagai bentuk modernitas. *Gadget* merupakan salah satu istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang memiliki arti perangkat elektronik kecil dengan kegunaan khusus. Dari berbagai hal, terdapat satu hal dimana *gadget* sangat berbeda dengan perangkat elektronik lain yakni unsur "kebaruan". Maksudnya, dari hari ke hari *gadget* selalu datang dengan menyuguhkan teknologi mutakhir yang menjadikan hidup manusia menjadi lebih mudah. *Gadget* merupakan salah satu perangkat teknologi yang multifungsi dan perkembangannya sangat cepat. Pengguna *gadget* bukan hanya kalangan dewasa saja, bahkan saat ini anak-anak pun sudah sangat mengenal *gadget*. Anak-anak pra sekolah saat ini disebut *Generasi Alpha* yaitu generasi yang lahir setelah tahun 2010. Anak-anak generasi Alpha ditandai dengan karakteristik lebih terdidik karena peluang mendapatkan pengetahuan yang lebih besar, akrab dan sangat tergantung dengan teknologi, memiliki jarak terjauh dari generasi sebelumnya.

Orangtua yang memiliki anak generasi Alpha memiliki tantangan dalam cara mengasuh dan mengelola anak-anak mereka. Peran teknologi bagi kehidupan memang luar biasa besar, namun di sisi lain, keberadaan teknologi juga membawa dampak negative yang tidak sedikit. Hasil penelitian Elfiadi (2018) menerangkan bahwa pengenalan *gadget* semenjak anak berusia dini dapat memberi pengaruh serta dampak yang artinya baik secara mental ataupun secara fisik pada anak tersebut, dampak serta pengaruh yang ditimbulkan dari *gadget* bisa pengaruh positif ataupun negatif. Santrock (2012) menjelaskan ada dua dampak *gadget* yakni positif dan negatif, dampak positifnya adalah anak dapat terdidik dan termotivasi dari berbagai macam tayangan program pendidikan, dampak negatifnya adalah anak menjadi melupakan pekerjaan rumah, tidak adanya interaksi timbal balik menjadikan anak pelajar yang pasif, tayangan dengan role model yang agresif, mengajarkan pada anak mengenai stereotip, serta berbagai tayangan yang tidak senyatanya ada di kehidupan. Hasil penelitian dari Herodotou (2018) mengungkapkan bahwa terdapat dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia 2-5 tahun yakni peningkatan perkembangan pada kemampuan menulis dan membaca (literasi), pemecahan masalah pada anak sains, serta *self efficacy* pada anak. Disisi lain penelitian lain juga mengungkapkan mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak seperti hasil penelitian dari Mulyadi (2011) memaparkan bahwa anak dapat menonton berbagai tayangan yang konten yang negatif (kriminal, kekerasan, film horor serta film yang tidak nyata dalam kehidupan), karena belum mampu membedakan mana kehidupan yang nyata dengan imajinasi maka sangat

diperlukan pendampingan dari kedua orangtua anak tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih, Ardani, dan Khairati (2018), dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia pra sekolah.

Dampak negatif dari penggunaan teknologi atau *gadget* pada anak ini dapat diminimalisir, apabila orangtua dapat berperan optimal dalam pengasuhan. Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pendampingan di saat anak-anak menggunakan *gadget*. Hal yang masih banyak ditemui adalah orangtua memberikan fasilitas *gadget* kepada anak, namun kurang paham mengenai *gadget* yang digunakan anaknya tersebut. Orangtua kurang memahami fasilitas-fasilitas apa yang ada di dalamnya, fitur-fitur apa yang bisa diakses oleh anak, bagaimana menghindarkan anak dari tayangan kekerasan dan pornografi yang ada di *gadget*, bahaya atau resiko apa yang mungkin bisa terjadi pada anak jika penggunaannya tidak dibatasi. Hal lain adalah sebagian orangtua justru menjadikan *gadget* sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak di saat orangtua sibuk, ataupun orangtua yang tidak konsisten dalam mengatur penggunaan *gadget* oleh anak. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian mengenai alasan mengapa orangtua memperkenalkan *gadget* kepada anak, yaitu: 1) *gadget* dianggap sebagai sarana untuk memperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *gadget* dianggap sebagai media pendidikan yang dapat meningkatkan wawasan anak; dan 3) *gadget* dianggap sebagai media hiburan yang membuat anak tidak cerewet dan rewel (Zaini & Soenarto, 2019).

Berdasarkan konsep Psikologi Pendidikan, anak usia pra sekolah, secara formal telah memiliki hak untuk belajar di Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan TK termasuk pendidikan formal yang ditujukan untuk anak 4-6 tahun. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 Ayat (3) menjelaskan bahwa Taman Kanak-kanak adalah pendidikan yang diselenggarakan dalam rangka mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Dari sisi perkembangan kognitif anak TK, Piaget (dalam Santrock, 2012) menyebutkan masa anak-anak dengan pendidikan TK telah memasuki tahap praoperasional dimana anak-anak mulai merepresentasikan dunia dengan menggunakan kata-kata, bayangan dan gambar. Pada tahap inilah perkembangan kepribadian mulai dibentuk dan akan berkembang seiring pertambahan usia anak, dan menjadi tugas utama orangtua agar proses pembentukan kepribadian ini dapat berjalan secara optimal, dan juga dapat mendeteksi lebih dini apabila anak mengalami masalah dalam perkembangannya. Novrinda, Nina, & Yulidesni (2017) menjelaskan bahwa masalah kepribadian anak akan berdampak pada munculnya masalah-masalah lain pada anak seperti: (1) agresifitas; (2) kecemasan; (3) ketakutan; (4) pemalu, (5) tidak terbuka/toleran. Usia anak di bawah 5 tahun juga merupakan masa emas perkembangan anak, karena pada masa ini aspek fisik, kognitif, bahasa, dan sosial berkembang pesat. Para ahli juga menyebutkan bahwa 90% perkembangan otak anak terjadi pada fase 5 tahun kehidupannya. Dengan demikian, peran orangtua pada masa ini menjadi sangat penting, apalagi pada masa modern dimana sejak lahir anak telah terpapar oleh kecanggihan teknologi.

Berdasarkan penjelasan di atas, tampak bahwa orangtua dari anak TK perlu memiliki pemahaman yang benar mengenai karakteristik perkembangan anak, serta bagaimana dapat berperan dalam mendampingi anak saat anak menggunakan gadget. Pelaksana akan melakukan kegiatan pengabdian ini kepada para orangtua dari Baitul Athfal (BA) Aisyiyah Trangsan 01. BA Aisyiyah Trangsan 01 bertempat di ¹⁹ndungan RT 02 RW 10 Trosemi, Gatak Sukoharjo. Lokasi BA Aisyiyah ¹h Trnagsan 01 ini sangat strategis karena berada di pinggir jalan raya kecamatan Gatak. Kecamatan Gatak adalah salah satu Kecamatan di Kabupaten Sukoharjo dengan luas daerah 1.947 Ha, jarak Kecamatan ke ibu kota Sukoharjo ± 24 km sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten, sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Kartasura, sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Baki dan sebelah Barat berbatasan ¹¹ dengan Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali. Kecamatan Gatak terdiri dari 14 desa yaitu: Sanggung, Kagokan, Blimbing, Krajan, Geneng, Jati, Trosemi, Luwang, Klaseman, Tempel, Sragen, Wirona ²gan, Trangsan, Mayang. Jumlah penduduk kecamatan Gatak pada tahun 2019 sebanyak 53.150 jiwa yang terdiri dari 26 ¹72 jiwa penduduk berjenis kelamin laki-laki dan 26.578 jiwa berjenis kelamin perempuan. Kecamatan Gatak memiliki sarana pendidikan yaitu 24 Taman Kanak-kanak, 36 SD/MI, 4 SMP, 1 SMA dan 1 SMK. Penduduk kecamatan Gatak rata-rata berpendidikan SD/MI sebanyak 5.145 jiwa, SLTP sebanyak 9.425 jiwa, SLTA 13.414 jiwa, D I/II sebanyak 304 jiwa dan S1 sebanyak 2.289 jiwa. Pekerjaan mayoritas dari orang tua di kecamatan Gatak adalah sebagai buruh pabrik dan tukang batu. Kesibukan ibu yang bekerja sebagai buruh pabrik dan ayah yang bekerja sebagai tukang batu menyebabkan intensitas komunikasi anak dengan orang tua menjadi berkurang, sehingga pengawasan dan pendampingan orang tua kepada anak ketika bermain gadget menjadi kurang optimal.

Karakteristik orangtua dari siswa BA ini adalah 90% berpendidikan SLTA dan SLTP, dan sisanya sarjana dan SD. Dari jenis pekerjaannya, mayoritas orangtua/wali merupakan pegawai swasta yaitu karyawan pabrik dan buruh, sementara sebagian kecil sebagai pegawai dan wirasawasta. Dari tingkat ekonominya, rata-rata ekonomi keluarga dari siswa BA berada pada tingkat menengah ke bawah. Menurut informasi dari guru, orangtua/wali siswa memiliki kemauan yang besar untuk terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh pihak sekolah dan orangtua senang jika diberi informasi mengenai perkembangan anak mereka di sekolah. ¹

Hasil penelitian Sari & Mitsalia (2016) menerangkan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget yang dimiliki untuk bermain game dan menonton kartun dibandingkan untuk keperluan lain. Selain itu hasil penelitian Pebrina (2017) juga menemukan bahwa anak lebih tertarik menggunakan ga¹get untuk bermain daripada belajar, kebiasaan itu membuat interaksi anak dengan teman sebaya dalam bermain diambil alih oleh gadget sehingga keterampilan sosial anak menjadi terganggu. Di dalam gadget atau *smartphone* tersedia fasilitas lengkap yang dapat memenuhi kebutuhan anak akan hiburan/rekreasi, misalnya berupa game, media sosial, video, dan lain-lain, maupun materi belajar, seperti mengenal huruf, angka, atau ²berbagai objek/gambar. Hal ini tentu saja sangat menarik bagi anak-anak sehingga anak-anak ¹ menjadi lebih sering menggunakan gadget dibandingkan untuk belajar atau bermain di luar rumah dengan teman-teman sebayanya (Delima, Arianti, & Pramudyawardani, 2015).

Berdasarkan studi literature yang dilakukan oleh pelaksana, terdapat beberapa teknik intervensi yang telah terbukti berhasil untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak. T¹⁵ik parent-child game merupakan teknik bermain yang melibatkan anak dan orangtua terbukti dapat menurunkan *smartphone addiction* pada anak usia 8-10 tahun (Ramanda, 2018).

Alternatif solusi lainnya untuk mengatasi dampak negatif dari gadget, salah satunya adalah peran orang tua. Pemahaman yang benar mengenai perkembangan psikologis anak, serta dampak penggunaan gadget, akan membantu orangtua dalam mengambil sikap yang tepat dalam pengasuhan. Salah satu teknik yang dapat meningkatkan pemahaman kognitif adalah melalui psikoedukasi. Beberapa bukti keberhasilan psikoedukasi dalam meningkatkan pemahaman antara lain dari penelitian berikut. Penelitian Imanda (2018), membuktikan bahwa Psikoedukasi dan Mind Mapping memiliki pengaruh terhadap peningkatan control social orangtua dalam penggunaan gadget anak. Selain itu, pelatihan control diri juga dapat menurunkan kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah (Ramadhani, Iswinarti, & Zuliana, 2019). Psikoedukasi juga dapat meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan internet sehat. Berdasarkan referensi di atas, dapat disimpulkan bahwa psikoedukasi cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman. Dengan demikian, pelaksana berencana melakukan pengabdian masyarakat dengan memberikan psikoedukasi mengenai cara bijak mendampingi anak dalam menggunakan gadget.

Dengan pengabdian ini diharapkan orang tua mampu untuk lebih memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak, serta dapat bersikap bijaksana dalam mendampingi anak menggunakan gadget.

18

2. METODE

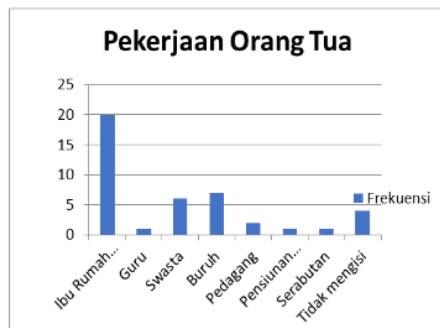
Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed methods* atau metode penelitian perpaduan antara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data yang digunakan adalah *Wilcoxon Signed Rank Test* dan deskriptif kualitatif.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

- Pengabdian ini akan dilaksanakan di BA Aisyiyah Trangsang 01 Gatak Sukoharjo, terhadap para orangtua/wali siswa dan seluruh jajaran guru dan staf.
- Kegiatan meliputi: Pembukaan dan pengenalan, pemaparan materi, diskusi dan tanya jawab, membangun komitmen, dan penutup.
- Media yang digunakan dalam penyuluhan tersebut adalah tayangan *power point* yang berisi materi tentang karakteristik anak usia TK, dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam perkembangan anak, serta bagaimana peran orang tua dalam menangani dampak negatif penggunaan gadget pada anak.
- Untuk mengetahui efektivitas pemberian penyuluhan, akan dilakukan pengukuran dengan memberikan skala kepada orang tua wali sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan. Apabila terjadi peningkatan skor setelah penyuluhan, maka dapat dimaknakan bahwa peserta penyuluhan memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai dampak penggunaan gadget bagi anak dan cara mendampingi anak secara bijak saat menggunakan gadget.

Karakteristik responden :

Berdasarkan pada data yang diambil dari identitas orang tua atau walimurid siswa BA Aisyiyah Trangsang 01 didapatkan dua karakteristik dari responden yakni mengenai pekerjaan dan pendidikan terakhir. Hasilnya sebagai berikut:



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif non-parametrik dengan Wilcoxon Signed Rank Test didapatkan skor $Z = -3,134$, dengan $p = 0,002$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest. Hal ini berarti psikoedukasi Bijak Mendampingi Anak menggunakan Gadget, efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta. Pada bagian positif ranks memiliki nilai 23 yang menunjukkan bahwa 23 orangtua/walimurid dari 36 orangtua/walimurid mengalami peningkatan terhadap pengetahuan dalam pendampingan saat penggunaan gadget. Namun, pada bagian negative ranks memiliki nilai 5 yang menunjukkan bahwa terdapat 5 orangtua/walimurid yang sesudah diberikan perlakuan (pemaparan materi dan tanya jawab) mengalami penurunan pengetahuan terhadap pendampingan anak dalam penggunaan gadget. Pada bagian ties terdapat nilai 8 yang menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest sama. Pada bagian mean di tabel descriptive statistic menunjukkan mean posttest 13,31 yang lebih tinggi dari pada mean pretest 12,06 hal ini menunjukkan bahwa pemaparan materi dan tanya jawab mengenai bijak mendampingi anak pra sekolah menggunakan gadget dinilai efektif bagi orangtua/walimurid.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa teknik psikoedukasi dapat menjadi alternative dalam merubah atau meningkatkan pemahaman orangtua/walimurid mengenai penggunaan gadget pada anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Imanda (2018), yang membuktikan bahwa Psikoedukasi dan Mind Mapping memiliki pengaruh terhadap peningkatan control social orangtua dalam penggunaan gadget anak. Selain itu, pelatihan control diri juga dapat menurunkan kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah (Ramadhani, Iswinarti, & Zuliana, 2019). Psikoedukasi juga dapat meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan internet sehat.

Peningkatan skor pada peserta penyuluhan merupakan indikasi yang baik karena bekal pemahaman ini sangat penting untuk mendukung orangtua dalam berperan mendampingi anak menggunakan gadget. Dua sisi mata uang pada gadget, menyebabkan orangtua perlu waspada terhadap sisi negatifnya. Hal ini sebagaimana hasil penelitian Pebrina (2017), juga menemukan bahwa anak lebih tertarik menggunakan gadget untuk bermain daripada belajar, kebiasaan itu membuat interaksi anak dengan teman sebaya dalam bermain diambil alih oleh gadget sehingga keterampilan sosial anak menjadi terganggu. Di dalam gadget atau smartphone tersedia fasilitas lengkap yang dapat memenuhi kebutuhan anak akan hiburan/rekreasi, misalnya berupa game, media social, video, dan lain-lain, maupun materi belajar, seperti mengenal huruf, angka, atau berbagai objek/gambar. Hal ini tentu saja sangat menarik bagi anak-anak sehingga anak-anak menjadi lebih sering menggunakan gadget dibandingkan untuk belajar atau bermain di luar rumah dengan teman-teman sebayanya (Delima, Arianti, & Pramudyawardani, 2015). Keberadaan orangtua untuk memediasi anak saat bermain gadget menjadi penting, agar anak dapat mengoptimalkan sisi positif dan mendapatkan manfaat dari gadget yang ia gunakan.

Dari sisi perkembangan kognitif anak TK, Piaget (dalam Santrock, 2012) menjelaskan bahwa masa anak-anak dengan pendidikan TK telah memasuki tahap praoperasional dimana anak-anak mulai merepresentasikan dunia dengan menggunakan kata-kata, bayangan dan gambar. Pada tahap inilah perkembangan kepribadian anak dibentuk dan berkembang secara pesat, orangtua seyogyanya bersedia untuk belajar memahami perkembangan kepribadian pada anak, hal tersebut berguna untuk mendeteksi lebih dini apakah anak mengalami masalah dalam perkembangannya. Novrinda, Nina, & Yulidesni (2017) menjelaskan bahwa masalah kepribadian anak akan berdampak pada munculnya masalah-masalah lain pada anak seperti: (1) agresifitas; (2) kecemasan; (3) ketakutan; (4) pemalu, (5) tidak terbuka/toleran. Pendampingan dari orangtua menjadi penting agar anak tidak terjebak pada penggunaan

gadget yang merugikan, misalnya dengan bermain game yang mengandung kekerasan atau agresifitas.

Dari data kualitatif yang didapatkan, dapat diketahui bahwa orangtua telah memahami bahwa gadget memiliki dua sisi yakni positif dan negatif. Dampak positif gadget bisa menjadi fasilitator anak dalam belajar serta dapat mengembangkan kecerdasan anak. Adapun dampak negatifnya yakni anak menjadi lupa waktu, serta tidak dapat fokus terhadap lingkungan sekitar²⁴. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Elfiadi (2018) yang menyatakan bahwa gadget memiliki dampak yang positif dan negatif. Selain itu Mulyadi juga mengungkapkan bahwa perlunya pendampingan aktif dari orang tua ketika anak menggunakan gadget, hal ini juga menjadi keinginan para orang tua untuk melakukan pendampingan dengan cara membatasi waktu bermain gadget, mendampingi saat menggunakan, serta pemberian gadget pada usia tertentu saat sudah dirasa mampu mengontrol dirinya sendiri. Alasan orangtua memberikan gadget menurut hasil penelitian Zain dan Soenarto (2019) diantaranya adalah agar anak tidak rewel ketika orang tua sibuk, hal ini juga diungkapkan oleh orangtua/walimurid, meskipun demikian orangtua/walimurid juga mengungkapkan bahwa akibat gadget anak menjadi malas belajar.

Materi pelatihan dapat membantu orangtua untuk dapat bersikap secara tepat dalam menghadapi anak yang menggunakan gadget. Sharing yang dilakukan saat pelatihan, membuat orangtua dapat berbagi pengalaman dengan nara sumber maupun orang tua lainnya dalam mengelola anak bermain gadget. Orangtua memahami bahwa anak perlu diberi batasan waktu, pilihan tayangan ataupun konten yang sesuai dengan usianya dan bermanfaat untuk belajara, mendampingi saat anak menggunakan gadget, dan tidak menjadikan gadget sebagai pengasuh pengganti. Orangtua juga berkomitmen untuk meluangkan waktu lebih banyak dalam beraktivitas bersama anak sehingga ikatan batin antara orangtua dan anak menjadi lebih kuat, dan keinginan anak untuk menggunakan gadget menjadi berkurang.

Foto kegiatan:



Pengisian kuesioner oleh salah satu peserta



Pemaparan materi



Saat pemaparan materi



Sesi tanya jawab

4. KESIMPULAN

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik psikoedukasi yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini dapat membantu orangtua untuk dapat lebih paham dan menjadi bekal untuk dapat bersikap secara tepat saat berhadapan dengan anak yang sedang menggunakan gadget. Selain itu sesi diskusi dan tanya jawab membuat orangtua dapat berbagi pengalaman secara langsung dengan narasumber atau orangtua lainnya. Hasil data kualitatif menunjukkan bahwa orang tua paham akan dampak positif ataupun dampak negatif gadget hal ini membuat orangtua lebih memahami lagi bahwa anak perlu didampingi saat menggunakan gadget agar orangtua juga turut dalam menentukan jenis tontonan anak, memberi batasan waktu, tidak menjadikan gadget sebagai pengganti pengasuh, penggunaan gadget untuk sebatas fasilitas belajar anak agar lebih mudah. Pada pengabdian ini orangtua juga berkomitmen untuk meluangkan waktu lebih banyak dalam beraktivitas bersama anak sehingga ikatan batin antara orangtua dan anak menjadi lebih kuat, dan keinginan anak untuk menggunakan gadget menjadi berkurang.

5. PERSANTUNAN

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada Fakultas Psikologi UMS yang telah memberi kesempatan untuk melakukan pengabdian masyarakat, kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta selaku pihak yang telah memberikan suntikan dana demi terlaksananya pengabdian masyarakat ini, serta kepada guru, staff, dan orangtua/walimurid dari BA Aisyiyah Trangsan 01 Gatak Sukoharjo

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

19%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

11%

2

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

1%

3

Submitted to Universitas PGRI Semarang

Student Paper

1%

4

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

1%

5

www.scribd.com

Internet Source

1%

6

repository.unika.ac.id

Internet Source

1%

7

ejournal.umm.ac.id

Internet Source

1%

8

Submitted to Universitas Jenderal Soedirman

Student Paper

1%

9

Submitted to iGroup

<1 %

10

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

11

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

12

Muhammad Zaini, Soenarto Soenarto. "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019

Publication

<1 %

13

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

14

repository.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

15

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

16

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

17

Liza Meidzul Jannah, Teysar Adi Sarjana, Edjeng Suprijatna. "PENGARUH PERUBAHAN SPASIAL MIKROKLIMATIK AMONIA PADA ZONA PENEMPATAN DAN PANJANG KANDANG BERBEDA TERHADAP

<1 %

PERFORMA AYAM BROILER PERIODE STARTER", JURNAL ILMIAH PETERNAKAN TERPADU, 2020

Publication

18

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

19

noves.student.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

20

jurnal.umsb.ac.id

Internet Source

<1 %

21

dspace.uii.ac.id

Internet Source

<1 %

22

robbiathul.blogspot.com

Internet Source

<1 %

23

blog.unikom.ac.id

Internet Source

<1 %

24

Submitted to Universitas Andalas

Student Paper

<1 %

25

Vitrianingsih Vitrianingsih, Sitti Khadijah, Inayati Ceria. "hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di tk gugus ix kecamatan depok sleman yogyakarta", Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati, 2018

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On