

PENYULUHAN DAMPAK GAWAI PADA ANAK MELALUI PROGRAM ORANG TUA SADAR GAWAI

EDUCATING THE IMPACT OF USING GADGET TO CHILDREN THROUGH PARENTS GADGET AWARE

Rahmatika Kayyis^{1)*}, Nihayati²⁾, Siti Khoiriyah³⁾

¹⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univ. Muhammadiyah Pringsewu Lampung,
email: kayyis@umpri.ac.id

²⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univ. Muhammadiyah Pringsewu Lampung,
email: nihayati@umpri.ac.id

³⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univ. Muhammadiyah Pringsewu Lampung,
email: sitikhoiriyah@umpri.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan gawai ditengah masa pandemi COVID 19 sekarang ini sudah tidak bisa dihindarkan lagi. Baik buruknya dari pemanfaatan gawai ini harus diambil sebagai resiko atas tuntutan pendidikan jarak jauh yang digalakan oleh pemerintah. Kita sebagai orang tua wajib mengetahui dan mengawasi penggunaan gawai tersebut karena penggunaan gawai yang tidak bijak bisa saja malah menjadi sebuah ancaman serius pada perkembangan anak yang terkait pada moral, ahlak, aqidah, serta budaya anak generasi penerus kita. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan penyuluhan kepada orang tua wali murid terhadap dampak penggunaan gawai pada anak. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi: survey dan penyuluhan Dampak dari kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran akan dampak gawai pada anak yang diukur dengan: 1) terciptanya kesadaran para orang tua tentang penggunaan gawai secara bijak, 2) peningkatan pengetahuan orang tua tentang upaya preventif menekan dampak negative dari penggunaan gawai pada anak, 3) peningkatan pengetahuan orang tua akan bahaya penyalah gunaan gawai oleh anak.

Kata Kunci: Covid 19, Daring, Sadar gawai, Orang tua, Anak

ABSTRACT

The use of gadgets during the COVID 19 pandemic is now unavoidable. The pros and cons of using this device must be taken as a risk for the demands of distance education that are promoted by the government. We as parents are obliged to know and supervise the use of these devices because the use of devices that are not wise can become a serious threat to children's development related to morals, morals, aqidah, and the culture of our future generations of children. The purpose of this community service is to provide information to the parents of students on the impact of using devices on children. The method of implementing this service activity includes surveys and counseling. The impact of this activity is to increase awareness of the impact of devices on children as measured by 1) creating awareness of parents about using devices wisely, 2) increasing parental knowledge about preventive efforts to reduce the negative impact of using devices on children, 3) increasing knowledge of parents about the dangers of misuse of devices by children.

Keywords: Covid 19, Online, Gadget Aware, Parents, Children

PENDAHULUAN

Indonesia telah dihadapkan pada pandemic Covid 19 yang menjangkiti seluruh dunia. Pandemi Covid 19 ini mau tidak mau mengubah seluruh aspek kehidupan yang ada. Tak terkecuali dalam

dunia pendidikan, tercatat lonjakan kasus Covid 19 setelah kasus pertamanya mencuat pada bulan Maret 2020. Pemerintah dengan sigap merespon apa yang terjadi dengan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan

Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID 19) bahwa berkenaan dengan penyebaran Corona Virus (Covid 19) yang semakin meningkat maka kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan.

Salah satu kebijakan yang ada dalam surat edaran tersebut adalah proses belajar dari rumah dengan ketentuan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring (online) atau jarak jauh. Hal ini direspon masyarakat Indonesia dengan beragam respon antara lain mahal biaya pembajaran online terkait dengan gawai yang digunakan dan kuota yang dipakai, belum meratanya sinyal internet, dan adaptasi kelas luring menjadi daring. Hal yang sangat dirasakan oleh sebagian besar orang tua wali murid adalah penggunaan gawai yang digunakan ketika belajar daring.

Berdasarkan studi awal dengan menyebarkan angket kepada orang tua wali sebanyak 50 orang dimana mereka memiliki anak yang bersekolah ditingkat SD, SMP, dan SMA ditemukan fakta bahwa: 1) 57% orang tua sepenuhnya menyerahkan gawai (*gadget*) berupa *smartphone* kepada anak untuk mengerjakan tugas online, 2) 20% orang tua masih mengawasi penggunaan gawai (*gadget*) bahkan membantu tugas daring yang diberikan sekolah, 3) 17% orang tua membelikan gawai (*gadget*) baru yang khusus digunakan untuk pembelajaran daring anaknya, 4) 6% orang tua tidak mampu

menyediakan fasilitas pembelajaran online. Berdasarkan hasil temuan diketahui bahwa sebagian besar orang tua memilih menyerahkan penggunaan gawai sepenuhnya kepada anak tanpa pengawasan bahkan diketahui juga orang tua malah membelikan gawai baru kepada anak untuk digunakan sebagai fasilitas pembelajaran daring.

Temuan awal ini sejalan dengan yang menyebutkan bahwa penggunaan gawai di Indonesia meningkat secara signifikan dengan berbagai merek dan tipe tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Indonesia juga diprediksi masuk dalam empat besar populasi penggunaan gawai terbesar di seluruh dunia dan jumlah yang menggunakan gawai meningkat hampir dua kali lipat dikalangan anak-anak (dari 38 persen menjadi 72 persen.) [1]. Hal ini wajib menuntut perhatian kita sebagai orang tua bahwa penggunaan gawai tanpa pengawasan orang tua bisa berdampak baik positif maupun negative pada anak kita.

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap siswa. Dengan studi komparasi hasil penelitian yang dilakukan olehnya ditemukan bahwa penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Tanpa pengawasan yang bijak, siswa akan mengalami kecanduan pada aplikasi gadget seperti game online, jejaring social, internet, dan aplikasi lainnya [2]. Hal ini selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan

bahwa jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya karena ketergantungan terhadap gadget tersebut. [3]. Ketika gadget tidak berada digenggaman anak maka ia akan meminta terus. Ketergantungan ini dapat menyebabkan semangat belajar siswa kurang, konsentrasi belajar menurun sehingga tingkat prestasinya menurun [4].

Penggunaan gadget secara berlebihan dan menjadi ketergantungan. Kurniawati (2020) menambahkan oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan untuk mengawasi siswa dalam menggunakan gadget. Memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, akan tetapi harus dengan adanya pengawasan orang tua [5]. Oleh karena itu tujuan pengabdian ini adalah memberikan penyuluhan kepada orang tua wali murid terhadap dampak penggunaan gawai pada anak.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam masa Pandemi Covid 19 yaitu pada bulan November 2020. Sasaran pengabdian ini adalah para orang tua wali tingkat SD yang tergabung dalam *Whatsapp Group*. Oleh karena kebijakan *Study From Home* yang digalakkan oleh pemerintah serta meminimalisir penyebaran covid 19 dengan kontak langsung dengan orang tua wali maka rancangan kegiatan pengabdian menyesuaikan dengan protocol yang ada yaitu dengan metode daring. Rencana

kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah melalui beberapa tahapan:

1. Survei untuk temuan awal sebelum melaksanakan pengabdian yaitu menyebarkan angket dengan mengambil sampel secara acak dari para orang tua wali yang menyekolahkan anak dari tingkat SD, SMP, SMA.
2. Survei kedua dilaksanakan untuk menyalisir sampel yang digunakan untuk diadakan pengabdian, didapatkan sampel *Whatsapp group* untuk para orang tua wali SD. Dengan mengambil *Whatsapp group* SD Muhammadiyah Ambarawa Pringsewu Lampung kami sebagai tim pelaksana pengabdian diijinkan untuk ikut masuk sebagai anggota dalam grup tersebut yang mengindikasikan bahwa kami mempunyai akses untuk memberikan penyuluhan secara interaktif.
3. Pembuatan media edukasi DAMPAK GAWAI PADA ANAK yang berbentuk poster digital dengan pertimbangan bahwa poster digital lebih mudah untuk dibagikan lewat berbagai macam platform jejaring media social. Isi dalam poster ini memuat hasil penelitian bahwa pengawasan penggunaan penggunaan gadget dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadilah (2011) yaitu hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan

- gadget (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan di buka (4) Modelling yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat selalu menaruh gadget dengan baik (6) Orang tua dapat selalu menaruh gadget dengan baik (7) Mengajak anak untuk belajar bersama
4. Publikasi poster, poster yang telah melalui tahap revisi atau perbaikan kemudian dishare atau bagikan dalam *Whatsapp grup* yang telah ditentukan,
5. Evaluasi akhir dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara interaktif dan daring dilakukan selama masa penyuluhan yaitu dengan mengetik dan membalas pesan dalam *Whatsapp group*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Surat Edaran yang telah dikeluarkan oleh Kemendikbud tentang pembelajaran daring yang dilakukan selama musim pandemic covid 19 mengharuskan siswa untuk belajar di rumah dengan menggunakan gawai (Gadget) yang terhubung dengan internet. Gawai atau gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring soial, hobi, bahkan hiburan. [6] Menurut pengertian ini gadget atau gawai yang dimaksud adalah Smartphone yang terkoneksi dengan internet. Sementara yang dimaksud digital poster berasal dari poster itu sendiri yang berarti media yang bersifat persuasive, yaitu bermaksud menarik

perhatian dengan menyatukan gambar, warna, tulisan, dan kata-kata [7].

Berdasarkan rencana kegiatan yang telah dibuat maka tahapan renaca yang dilakukan adalah mekakukan survey kedua yaitu menyisir sampel yang digunakan untuk diadakan pengabdian, didapatkan sampel *Whatsapp group* untuk para orang tua wali dari tingkat SD, SMP, dan SMA. Sampel yang diambil adalah *Whatsapp group* SD Muhammadiyah Ambarawa Pringsewu Lampung. Hal ini dikarenakan sekolah tersebut menjalankan kebijakan yang sama yaitu *Study from Home* dan memiliki karakteristik seperti kebanyakan sampel lainnya.

Setelah itu rencana kegiatan selanjutnya adalah Pembuatan media edukasi DAMPAK GAWAI PADA ANAK yang berbentuk poster digital dengan pertimbangan bahwa poster digital lebih mudah untuk dibagikan lewat berbagai macam platform jejaring media social. Isi dalam poster ini memuat hasil penelitian bahwa pengawasan penggunaan penggunaan gadget dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdahulu yaitu hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget [8]. Hal-hal tersebut diantaranya: (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam menggunakan gadget (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan di buka (4) Modelling yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat selalu menaruh gadget dengan baik (6) Orang tua

dapat selalu menaruh gadget dengan baik (7) Mengajak anak untuk belajar bersama.

Dalam pembuatan poster ini beberapa poin wajib diindahkan agar terciptanya poster yang menarik untuk dibaca oleh khalayak ramai yaitu:

- 1) Isi yang wajib disesuaikan dengan topic yang ada,
- 2) Ilustrasi yang dipakai, dengan menggunakan foto yang diambil dari kebiasaan masyarakat agar poster lebih mengena,
- 3) Bahasa yang digunakan haruslah menarik untuk dibaca,
- 4) Komposisi dari poster sehingga membuat yang melihat tertarik akan isi poster.

Setiap poster yang sudah melalui tahapan diksusi dan perbaikan revisi hingga layak terbit. Kemudian poster yang sudah layak terbit ini akan digunakan untuk penyuluhan dampak gawai (gadget) kepada orang tua wali.

Tahap yang terakhir yaitu publikasi poster dengan metode penyuluhan. Dalam kegiatan ini penyuluhan diawali dengan menyebarkan poster digital ke masing-masing Whatsapp group wali murid SD Muhammadiyah Ambarawa. Penjelasan akan poster tersebut diikuti dengan video interactive yang dibuat dengan aplikasi bandicam. Evaluasi terakhir dilakukan tanya jawab antara tim pengabdian dan peserta. Dari hasil tanya jawab interactive baik dilakukan dengan mengetik dan membalas

pesan dalam Whatsapp group dan selama penyuluhan berlangsung.

Terdapat beberapa temuan yang dibagi dalam keunggulan dan kekurangan. Keunggulan dalam pengabdian ini adalah sampel yang dijadikan sebagai subjek pengabdian sangat membutuhkan informasi berkenaan dengan cara bijak menggunakan gawai pada anak. Dari hasil yang kami ketahui selama masa penyuluhan bahwa para orang tua sebagian besar belum mengerti tentang dampak penggunaan gawai pada anak tanpa pengawasan bijak orang tua. Kekurangannya adalah karena pengabdian ini bersifat daring maka tingkat kedekatan interaksi dirasa kurang jika dibandingkan dengan pengabdian secara langsung. Sinyal merupakan masalah terbesar kedua. Walaupun ini hanya teknis akan tetapi sangat berpengaruh pada penyampaian penyuluhan. Yang ketiga adalah tim pengabdian kepada masyarakat tidak bisa menysisir siapa saja yang benar-benar ada atau online pada saat penyuluhan berlangsung. Hal ini dikarenakan yang dipakai adalah platform yang dipakai merupakan Whatsapp.



Gambar 1. Poster orang tua sadar gawai: dampak gawai pada anak



Gambar 2. Hal meminimalisir dampak negatif gawai pada anak

KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi terakhir yang dilaksanakan dapat diketahui bahwa tujuan pengabdian ini telah tercapai yaitu 1) terciptanya kesadaran para orang tua tentang penggunaan gawai secara bijak, 2) peningkatan pengetahuan orang tua tentang upaya preventif menekan dampak negative dari penggunaan gawai pada anak, 3) peningkatan pengetahuan orang tua akan bahaya penyalahgunaan gawai oleh anak. Untuk kedepannya rekomendasi yang dilakukan agar tidak mendapat kendala yang berarti yaitu 1) Memilih platform dimana pesertanya bisa terlihat apakah sedang online atau tidak, 2) Platform tersebut juga menghadirkan komunikasi interaktif secara online dengan bantuan webcam, 3) Lebih banyak menghadirkan tanya jawab interaktif daripada penggunaan video untuk penyuluhan.

SARAN

Pembelajaran daring memanglah mengharuskan siswa menggunakan gadget atau gawai untuk tetap berinteraksi dengan keilmuan dan materi yang diajarkan. Akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan

atau bisa menyebabkan ketergantungan pada anak tanpa pengawasan bisa berdampak negative pada anak itu sendiri. Pengawasan orang tua wajib dilakukan agar anak bisa secara bijak menggunakan gawai hanya untuk keperluan pembelajaran daring saja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diucapkan kepada SD Muhammadiyah Ambarawa atas perijinan yang diberikan untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Serta kepada orang tua wali yang telah memberikan waktunya untuk dapat bergabung dalam kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- [1] Warisyah, Y. 2015. Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini: Prosding Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- [2] Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 2 No. 1, 79-84.
- [3] Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70. <https://doi.org/10.21831/HSJPI.V2I1.4613>.
- [4] Ameliola, S., Nugraha, D.H. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang : Universitas Brawijaya. <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf>. Diakses 12 september 2014.
- [5] Priatno, P., & Marantika, D. (2017). Analisa Penerimaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Anak Menggunakan Metode Technology Acceptance Model. In *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi 2017*

- (pp. 584–589). Bandung: LPPM Univesitas BSI Bandung. Retrieved from <http://seminar.bsi.ac.id/knist/index.php/knist/article/view/601>.
- [6] Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 September 2014.
- [7] Setiawan, Denny., dkk. 2008. Komputer dan Media Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [8] Fadilah, A. (2011). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan (skripsi).Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.