

PENYULUHAN KEPADA ORANG TUA TENTANG PENGUNAAN GAWAI BIJAK PADA ANAK

Dila Handayani¹⁾, FitryWahyuni²⁾

Universitas Tjut Nyak Dhien, Medan, Indonesia¹⁾

APP- APIPSU, Medan, Indonesia²⁾

february_8905@yahoo.com

ABSTRAK

Dunia saat ini sedang dilanda pandemi covid 19. Semua negara terkena pandemi ini sehingga mengharuskan semua kegiatan seperti sekolah, bekerja, dan kegiatan lainnya harus dilakukan di rumah dengan menggunakan jaringan internet khususnya menggunakan gawai. Hal itu dilakukan agar dapat mengurangi resiko tertular virus covid 19. Penggunaan gawai ditengah masa pandemi covid 19 sekarang ini sudah tidak bisa dihindari. Nilai positif dan negatif dari penggunaan gawai tersebut harus diambil resikonya karena sudah menjadi tuntutan pemerintah yang mengharuskan melakukan pendidikan jarak jauh dengan menggunakan internet. Nilai positif dimana penggunaanya update berkaitan dengan perkembangan teknologi serta informasi, sehingga mampu menunjang prestasi untuk para pelajar. Nilai negatif gawai adalah ketika penggunaanya menggunakan gawai melebihi batas penggunaan waktu serta menonton hal yang seharusnya tidak ditonton. Kita sebagai orang tua wajib mengetahui dan mengawasi penggunaan gawai tersebut karena penggunaan gawai yang tidak bijak malah bisa menjadi sebuah bom atom pada perkembangan anak yang terkait pada moral, akhlak, dan budaya anak generasi penerus kita. Kegiatan pengabdian ini dilakukan karena maraknya penggunaan gawai pada pelajar baik untuk mencari hiburan maupun informasi, menjadikan perlunya pendampingan serta pengawasan kepada para pelajar agar menggunakan gawai secara bijak. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan penyuluhan kepada orang tua dan wali murid untuk bisa melakukan kebijakan yang tepat dalam penggunaan gawai pada anak. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi: pengujian dan penyuluhan. Dampak dari kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran orang tua akan keharusan untuk mengawasi anak dalam penggunaan gawai dengan: 1) terciptanya kesadaran para orang tua tentang penggunaan gawai secara bijak, 2) peningkatan pengetahuan orang tua tentang upaya preventif menekan dampak negatif dari penggunaan gawai pada anak, 3) peningkatan pengetahuan orang tua akan bahaya penyalahgunaan gawai oleh anak.

Kata Kunci: *Orangtua, Gawai Bijak, Anak*

ABSTRACT

The world is currently being hit by the COVID-19 pandemic. All countries are affected by this pandemic, which requires all activities such as school, work, and other activities to be carried out at home using the internet, especially using a smartphone. This is done in order to reduce the risk of contracting the covid 19 virus. The use of gadgets in the midst of the current covid 19 pandemic is unavoidable. The positive and negative values of using the device must be taken at risk because it has become a government demand that requires distance education using the internet. Positive values where users update related to the development of technology and information, so as to support achievement for students. The negative value of gadgets is when users use their gadgets to exceed the time limit and watch things they shouldn't watch. We as parents are obliged to know and supervise the use of these devices because the use of gadgets that are not wise can actually become an atomic bomb on the development of children related to the morals, morals, and culture of our next generation of children. This service activity is carried out because of the widespread use of gadgets by students both to seek entertainment and information, making the need for assistance and supervision of students to use gadgets wisely. The purpose of this service is to provide counseling to parents and guardians of students to be able to carry out appropriate policies in the use of gadgets in children. The method of implementing this service activity includes: testing and counseling. The impact of this activity is to increase parents' awareness of the necessity to supervise children in the use of gadgets by: 1) creating awareness of parents about using gadgets wisely, 2) increasing parents' knowledge about preventive measures to reduce the negative impact of using gadgets on children, 3) increasing the knowledge of parents about the dangers of misuse of gadgets by children.

Keywords: Parent, Smart Device, Child

I. PENDAHULUAN

Infeksi virus Corona yang disebut COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan. Hal tersebut membuat beberapa negara memberlakukan kebijakan *lockdown* untuk mencegah virus Corona makin meluas. Di Indonesia, pemerintah menerapkan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk menekan penyebaran virus ini. Pandemi Covid 19 ini mau tidak mau mengubah seluruh aspek kehidupan yang normal menjadi kehidupan normal yang baru. Tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Salah satu kebijakan yang dibuat oleh pemerintah dalam dunia pendidikan adalah proses belajar dari rumah dengan ketentuan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring (*online*) atau jarak jauh, sehingga memerlukan

sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Hal ini direspon masyarakat Indonesia dengan beragam respon antara lain mahal biaya pembayaran 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 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. 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. 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. 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. Oleh karena itu tujuan pengabdian ini adalah memberikan penyuluhan kepada orang tua wali murid terhadap penggunaan gawai bijak pada anak.

II. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam masa Pandemi Covid 19 yaitu pada bulan November 2021. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan melibatkan para orang tua wali yang sekaligus menjadi sasaran pada pengabdian ini. Tahap pertama kegiatan yang dilakukan dengan cara mengedukasi dampak positif serta dampak negatif yang ditimbulkan penggunaan gawai.

Penyuluhan kepada orang tua tentang penggunaan gawai bijak pada anak ini dilaksanakan selama 2 hari dari mulai dari kegiatan survey lokasi sampai padakegiatan penyuluhan yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 November 2021 dengan kegiatan survey awal peserta dan pelaksanaan penyuluhan yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 November 2021. Kegiatan penyuluhan ini diikuti oleh 46 peserta yang berada di lingkungan VII Kel. Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan.

Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah berupa penyuluhan, dengan mengacu pada prosedur dan tahapan-tahapan penyuluhan sebagai berikut:

- ❖ Tahap awal, meliputi kegiatan tim dalam melakukan survey lokasi. Pada kegiatan ini tim mendapatkan data dan informasi tentang persoalan yang dihadapi oleh peserta serta kebutuhan apa saja yang dapat membantu memecahkan masalah ini. Berdasarkan hasil diskusi disepakati kegiatan penyuluhan yang akan dilakukan terhadap peserta yang dilaksanakan pada hari Rabu 17 November 2021.
- ❖ Tahap Pelaksanaan. Penyuluhan dilaksanakan pada hari Rabu mulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.30 meliputi kegiatan: 1) pemberian pre-test kepada peserta untuk melihat kemampuan dan pemahaman orang tua dalam penggunaan gawai, 2) selanjutnya narasumber melakukan presentase penjelasan tentang penggunaan gawai bijak pada anak, 3) kegiatan tanya jawab setelah presentase, 4) kegiatan evaluasi, dimana peserta diberi penguatan atas berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan gawai secara bijak, 5) pemberian post-test untuk melihat tingkat pemahaman keterserapan materi oleh peserta. Pada akhir sesi kegiatan narasumber dan peserta berdiskusi untuk melihat umpan balik dari kegiatan yang dilaksanakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan surat edaran yang telah dikeluarkan oleh Kemendikbud tentang pembelajaran daring yang dilakukan selama masa pandemi covid 19 mengharuskan siswa untuk belajar dirumah 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 sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut pengertian ini gadget atau gawai yang dimaksud adalah Smartphone yang terkoneksi dengan internet. 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.

Pada bagian ini penulis menjelaskan tiga tahapan kegiatan berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yaitu :

1. Perencanaan Penyuluhan

Pada tahap analisis kebutuhan mitra diperoleh informasi tentang masalah-masalah yang dihadapi peserta serta kebutuhannya terkait dengan pemahaman penggunaan gawai bijak.

2. Pelaksanaan Penyuluhan

Pada bagian tahapan pelaksanaan kegiatan penyuluhan sebelum narasumber memberikan paparan materi kepada peserta tentang penggunaan gawai bijak, tim pengabdian memberikan soal *pre-test* tentang materi yang akan disampaikan untuk mengukur pengetahuan serta pemahaman awal peserta tentang materi yang akan disampaikan. Peningkatan kemampuan peserta yang diharapkan setelah penyuluhan ini adalah meningkatnya pengetahuan peserta dalam mengkoordinir anak dalam penggunaan gawai. Peserta diberikan penjelasan tentang bagaimana menggunakan gawai secara bijak agar peserta bisa mengaplikasikannya kepada anak-anak peserta dengan baik dalam menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran pada kelas daring.

Tahap selanjutnya adalah tindak lanjut dimana pemateri harus memberikan umpan balik dan tindak lanjut dari apa yang sudah diperoleh dari paparan materi yang disajikan oleh narasumber. Tahapan ini merupakan salah satu tahapan penting dalam urutan pelaksanaan program penyuluhan penggunaan gawai bijak, karena hampir seluruh materi yang diberikan, harus diakhiri dengan praktek dalam proses aplikasi penggunaan gawai bijak.

Berikut ini gambar menunjukkan suasana kegiatan penjelasan tentang materi oleh narasumber seperti pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Narasumber Sedang Menjelaskan Materi Pengabdian

3. Pelaksanaan *Post-test* dan Pengisian Kuisisioner Tanggapan Peserta Terhadap Kegiatan Pengabdian

Pada tahap ini peserta diberikan soal post-test terkait dengan materi penyuluhan serta mengisi angket kuisisioner terkait dengan tanggapan peserta tentang pelaksanaan kegiatan pengabdian. Post-test dan angket kuisisioner digunakan untuk mengukur penyerapan materi yang disajikan, dimana hasil nilai post-test dibandingkan dengan hasil nilai pre-test pada awal kegiatan. Sedangkan hasil angket kuisisioner dipergunakan untuk melihat antusias dan minat peserta terhadap kegiatan pengabdian yang akan digunakan sebagai dasar kegiatan tindak lanjut berikutnya.

Berikut hasil pre-test dan post-test peserta tentang peningkatan pemahaman peserta setelah menerima pelatihan seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test

Jumlah Peserta	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Nilai Selisih	Peningkatan (%)
46	55,00	90,00	35,00	63%

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pre-test dan pos-test sebesar 35,00 atau sebesar 63,00%, setelah mengikuti kegiatan penyuluhan dan menerima penjelasan tentang materi penggunaan gawai bijak terhadap anak dapat dinyatakan bahwa kegiatan penyuluhan sangat efektif atau berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap penggunaan gawai bijak.

Untuk melihat hasil minat dan antusias peserta terhadap kegiatan pengabdian ini, berikut dituliskan hasil kuisisioner peserta terhadap kegiatan pengabdian seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Kuisisioner Peserta Terhadap Kegiatan Pengabdian

Item Pernyataan	TS		KS		S		SS		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya sangat tertarik dan ingin tau lebih dalam tentang materi pengabdian	-	-	-	-	35	76%	11	24%	46	100%
Menurut saya pengabdian ini sangat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan orang tua.	-	-	-	-	30	65%	16	35%	46	100%
Saya sangat senang karena materi yang diberikan sangat saya butuhkan dalam penggunaan gawai bijak terhadap anak	-	-	-	-	10	22%	36	78%	46	100%
Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode yang tepat sehingga saya dapat memahami materi yang disampaikan	-	-	-	-	30	65%	16	35%	46	100%
Saya ikut pengabdian karena saya merasa sangat membutuhkan	-	-	-	-	35	76%	11	24%	46	100%

penjelasan tentang penggunaan gawai yang bijak										
Saya merasakan manfaat yang signifikan setelah mengikuti kegiatan pengabdian	-	-	-	-	10	22%	36	78%	46	100%
Saya akan mengaplikasikan materi pengabdian kepada anak saya.	-	-	-	-	20	43%	26	57%	46	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat dijelaskan bahwa minat dan antusias peserta cukup tinggi untuk mengikuti pengabdian dibuktikan dengan pada pernyataan sangat tertarik dan membutuhkan dengan materi pengabdian memperoleh nilai persentase tingkat setuju 76% dan manfaat pengabdian memperoleh nilai persentase tingkat sangat setuju 78%. Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta merasa senang dan memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pengabdian tersebut.

Berikut ini gambar yang menunjukkan suasana penutupan kegiatan seperti pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Penutupan Kegiatan Pengabdian

IV. 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 negatif dari penggunaan gawai pada anak, 3) peningkatan pengetahuan orang tua akan bahaya penyalahgunaan gawai oleh anak. Hal ini dibuktikan setelah dilakukan penjelasan tentang penggunaan gawai bijak meningkatnya hasil nilai post test menjadi 90,00 dari sebelumnya 55,00. Hal ini juga ditandai dengan hasil nilai post-test yang mengalami peningkatan sebesar 63,00%, dimana soal-soal post-test yang berkaitan materi penggunaan gawai bijak dapat dijawab dengan baik oleh peserta. Dari hasil angket tanggapan peerta yang disebar

juga dapat disimpulkan bahwa peserta merasa senang, antusias dan mendapatkan hal baru setelah kegiatan penyuluhan, dibuktikan dengan hasil kuisioner 78%.

V. 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 negatif pada anak itu sendiri. Pengawasan orang tua wajib dilakukan agar anak bisa secara bijak menggunakan gawai hanya untuk keperluan pembelajaran daring saja.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Andari. (2013). *Dampak gadget pada Perkembangan Anak*. Tersediadi: <http://Kumpulan-Tulisan-DAMPAKGADGET-PADAPERKEMBANGANANAK.htm>
- 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.
- 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>.
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 2 No. 1, 79-84.
- Warisyah, Y. 2015. *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini : Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembanganak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 September 2014.