

SOSIALISASI PENGASUHAN POSITIF DI ERA GADGET

Mira Mayasarokh¹, Eva Gustiana², Ajeng Rahayu Tresna Dewi³, Chitra Charisma Islami⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: mira@upmk.ac.id¹, eva_psikologi@upmk.ac.id², ajeng@upmk.ac.id³,

chitra@upmk.ac.id⁴

Received: 14-02-2022

Accepted: 23-04-2022

Published: 27-12-2022

Abstrak

Pada era globalisasi saat ini tentu sangat mudah bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan yang lain menggunakan gadget. Semenjak adanya gadget kita lebih mudah berinteraksi walau dengan jarak yang jauh baik dengan saudara maupun teman. Semua kalangan hampir memilikinya baik dari anakanak maupun dewasa. Akan tetapi dengan adanya gadget saat ini mempunyai dampak buruk terutama bagi anak-anak. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung bersikap individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol yang pada akhirnya otak anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dalam penggunaan gadget pada anak. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memahami dan mengetahui pengasuhan positif di era gadget. Data yang terdapat dalam penelitian ini, diperoleh dengan melalui tiga cara yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Kata Kunci:

Sosialisasi, Pengasuhan Positif, Era Gadget

Abstract

In the current era of globalization, it is certainly very easy for us to find information or communicate with one another using gadgets. Since the existence of gadgets, it is easier for us to interact even at a long distance, both with relatives and friends. Almost all people have it both from children and adults. However, the existence of gadgets today has a bad impact, especially for children. The negative impact of using gadgets is that children tend to be individualistic, difficult to get along with and when they are addicted it will be very difficult to control which in the end it is difficult for children's brains to develop because they play games too often. Therefore the role of parents is very important in providing and supervising the use of gadgets in children. This community service aims to understand and know positive parenting in the gadget era. The data contained in this study were obtained through three methods, namely observation, interviews, documentation. The data analysis method used is descriptive qualitative research method, namely the process of searching and systematically compiling data obtained from interviews, field notes, and other materials so that it is easy to understand and of course can be informed to others.

Keywords:

Socialization, Positive Parenting, The Age of Gadgets

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini sangat berpengaruh besar pada kehidupan kita sehari-hari. Hal ini dikarenakan bahwa pola pikir dan tingkah laku manusia berkembang setiap saat dari waktu ke waktu demi mendapatkan sesuatu yang lebih maju. Secara harfiah Menurut Tjakraatmadja di dalam Sa'id (2001), "teknologi merupakan segala daya upaya yang dapat dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan taraf hidup yang lebih baik". Teknologi dibutuhkan manusia baik berupa fisik, keahlian dan keterampilan. Berbagai macam penemuan yang terus berkembang menjadi lebih canggih dan berkembang pesat, salah satu contoh telepon. Telepon dahulu hanya berada di rumah saja tidak bisa dibawa kemana-mana, seiring perkembangan zaman muncullah gadget yang lebih canggih. Setiap orang bisa membawa gadget kemana-mana dan lebih praktis dalam penggunaannya bisa disimpan di saku maupun dompet. Semenjak adanya gadget kita lebih mudah berinteraksi walau dengan jarak yang jauh baik dengan saudara maupun teman. Semua kalangan hampir memilikinya baik dari anak-anak maupun dewasa. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan melalui teknologi digital sehingga dapat mengurangi kehidupan bersosialisasi dengan tetangga maupun kerabat. Penggunaan gadget secara berkesinambungan akan membawa dampak negatif bagi anak. Gadget menjadi kegiatan rutin untuk mereka bermain, mencari informasi apa saja yang dibutuhkan.

Gadget menjadi kebutuhan utama mereka sehari-hari, dan orang tua membiarkan hal itu terjadi. Orang tua senang ketika anak mereka sudah pandai dalam mengoperasikan gadget sejak dini, tanpa mengetahui dampak negatif yang akan terjadi di masa depan. Banyak kejadian anak cenderung bersikap cuek terhadap teman sebayanya, sering marah-marah ketika orang tua meminta bantuan, tidak mendengar nasihat orang tua, malas untuk menyapu, makan, dan madi. Anak menjadi kecanduan pada gadget, mereka belum bisa memilih mana yang terbaik untuk dirinya. Mereka cenderung mengikuti hal apa saja yang menurutnya bagus melalui situs-situs yang dengan mudah dibuka di internet. Misalnya, ketika mereka melihat orang yang kecanduan obat-obat terlarang (narkoba) yang merasa setelah memakainya perasaan bahagia akan muncul. Anak-anak akan meniru dan mencoba narkoba tersebut sehingga bisa bahagia dan melayang seperti apa yang dicontohkan di internet. Anakanak tidak dapat memfilter mana yang patut

dicontoh atau tidak. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, salah satunya orang tua sudah mengenalkan gadget sejak dini kepada putra-putrinya yang masih kecil. Hal itu dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap gadget. Peristiwa tersebut dianggap sepele oleh orang tua karena mereka beranggapan jika anak mereka dapat mengoperasikan gadget termasuk anak yang cerdas dan membuat orang tua bangga. Orang tua belum paham betul bahwa gadget mempunyai dampak negatif dan sangat berbahaya anak karena dapat mengganggu fisik dan psikis anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka ada beberapa permasalahan yang menjadi pertimbangan Tim PkM untuk mengadakan Pengabdian Kepada Orang Tua di RA Nurul Ilmi Kecamatan Ciawigebang antara lain:

1. Orang Tua kurang memahami terhadap dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kondisi anak
2. Banyaknya Orang tua di RA Nurul Ilmi Kecamatan Ciawigebang yang yang tidak mengawasi anaknya dalam penggunaan gadget

METODE

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh sebagian besar Orang Tua yang berdomisili di RA Nurul Ilmi Kecamatan Ciawigebang,

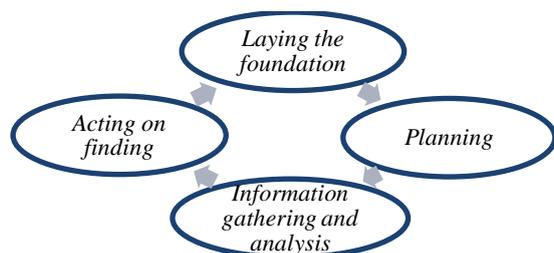
maka Tim berinisiatif untuk memberikan Pengasuhan positif terkait Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget, adapun Tahapan pelaksanaan yang direncanakan antara lain :

1. Sosialisasi
Sosialisasi akan segera Tim laksanakan jika sudah ada kepastian dari pihak LPPM Universitas Wiraraja yaitu berupa Surat Tugas untuk tahapan kegiatan ini dengan meninjau lokasi, sasaran atau mitra sebagai langkah awal kegiatan.
2. Penyusunan Materi Penyuluhan
Materi di susun berdasarkan atas kebutuhan program penerapan Pengabdian yang meliputi Pengasuhan positif terkait Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget di RA Nurul Ilmi Kecamatan Ciawigebang.
3. Persiapan Sarana dan Prasarana
Sarana dan prasarana yang perlu dipersiapkan dalam kegiatan ini antara lain : Materi sosialisasi, Menyiapkan bahan presentasi, dan dokumen lain yang dibutuhkan sebagai dokumentasi kegiatan.
4. Pelaksanaan Pengasuhan positif
Pada tahapan ini Orang Tua akan di beri

penyuluhan agar lebih memahami tentang Dampak Dari Penggunaan Gadget Terhadap Anak Yang Tidak Didampingi Oleh Orang Tua dan jika terjadi permasalahan di belakang hari terkait Dampak Penggunaa Gadget Yang Berlebih di RA Nurul Ilmi Kecamatan Ciawigebang.

5. Pelaporan Akhir
Laporan akhir merupakan laporan dari seluruh rangkaian kegiatan sebagai wujud pertanggungjawaban secara administratif dari Tim pelaksana PkM kepada LPPM Univeritas Wiraraja.

Bagian metode harus ditulis singkat, padat, jelas, tetapi mencukupi. Berisi deskripsi tentang proses perencanaan aksi bersama komunitas (pengorganisasian komunitas). Dalam hal ini dijelaskan siapa subyek pengabdian, tempat dan lokasi pengabdian, keterlibatan subyek dampingan dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas, metode atau strategi riset yang digunakan dalam mencapai tujuan yang Diharapan dan tahapan-tahapan kegiatan pengabdian Orang Tua. Proses perencanaan dan strategi/metode digunakan gambar flowcart atau diagram.



HASIL

RA Nurul Ilmi Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan menjadi objek Pengabdian Kepada Orang Tua oleh Tim PkM dari PG-PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jarak lokasi STKIP Muhammadiyah Kuningan dengan RA Nurul Ilmi tergolong satu Kabupaten yang masih terjangkau, dikarenakan dekat dengan lokasi kampus maka desa tersebut menjadi desa tujuan untuk melakukan PkM. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di desa tersebut Tim Pengabdian Kepada Orang Tua berinisiatif untuk mengadakan Edukasi tentang Pengasuhan positif Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget. Selain edukasi, Tim PkM juga akan melaksanakan Pengasuhan positif terhadap Orang Tua dan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget terhadap anak-anak sesuai dengan SE No15 Tahun 2020 tentang Pedoman

Penyelenggara belajar di rumah di masa Covid 19 sehingga dalam proses pembelajaran dari rumah orang tua dapat berperan dalam mendampingi dan mengatur penggunaan gadget terhadap anak-anak. Antusiasme Orang Tua yang turut hadir dalam kegiatan PkM mengindikasikan bahwa Tim PkM sangat diterima di desa tersebut serta banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Orang Tua terkait Pengasuhan positif Orang Tua dalam Mengatur Penggunaan Gadget yang terjadi di lokasi PkM.

Harapan Tim PkM nantinya setelah selesainya pengabdian kepada Orang Tua ini akan terus berkontribusi dan berkelanjutan dalam hal memberikan Pengasuhan positif untuk mendapatkan hasil yang maksimal yaitu dalam melakukan pengasuhan positif terhadap orang tua dalam mengatur penggunaan gadget terhadap anak-anak.



SIMPULAN

Pengasuhan positif yang dilaksanakan oleh Tim PkM dari Dosen PG-PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan, dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan Sosialisasi dan Pemahaman Pengasuhan Positif di Era Gadget, hal tersebut berjalan dengan baik terbukti dari Antusiasme dari Orang Tua. Selain itu, Orang Tua yang belum memahami tentang pentingnya pengasuhan positif di era Gadget akan terus diedukasi oleh tim PkM dan seluruh orang tua RA Nurul Ilmi agar orangtua tersebut sukses dalam acara sosialisasi dan memberikan kesadaran terhadap Orang Tua Nurul Ilmi dan sekitarnya.

Dengan adanya Pengasuhan positif Pengasuhan positif Orang Tua dalam Mengatur Penggunaan Gadget, Tim PkM akan memberikan Masukan dan saran bahwa perlu adanya kerjasama yang harus dibina secara berkelanjutan antara Orang Tua RA Nurul Ilmi dengan Dosen Fakultas Hukum dalam rangka memberikan pemahaman tentang Pengasuhan positif Orang Tua dalam Mengatur Penggunaan Gadget, selain itu perlu adanya kerjasama antara antara Aparat Desa dan Orang Tua RA Nurul Ilmi Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan untuk menjadikan desa tersebut sesuai dengan tujuan Tim PkM dalam sosialisasi tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan PkM ini mendapat dukungan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami sampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dan mensukseskan acara PKM di RA Nurul Ilmi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di
- Diah Saputri, Adek dkk. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3
- Ebi, S. (2017). Golden Age Parenting. Yogyakarta: Psikologi Corner
- Garini. (2013). Gadget, positif & negatif. Diunduh pada tanggal 20 Februari 2021 dari <http://mairaindonesia.com/gadget-positif-dannegatif>
- Iswidharmanjaya, D. 2016. Bilasi Kecil Bermain Gadget Panduan bagi Orang tua untuk memahami faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget .Bisakimia :Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 2008. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722-731 Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- 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
- Widiawati. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.