PENDAMPINGAN PERILAKU ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET DI KELURAHAN SEWU, JEBRES, SURAKARTA

Topan Setiawan¹, Fanny hendro aryo putro²

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas boyolali
topansetiawan@uby.ac.id

ABSTRAK

Diadakannya kegiatan PKM yang berjudul “Pendamping perilaku anak dalam penggunaan gadget di kalurahan sewu” ini adalah sebagai upaya memberi pendampingan kepada orang tua untuk memahami penggunaan gadget serta memberikan pemahaman kepada orang tua agar ikut andil dalam mengawasi anak. PKM ini dilaksanakan di kalurahan Sewu kader PKK. Alasan diadakannya kegiatan PKM di kalurahan tersebut karena penggunaan gadget di daerah tersebut dalam skala besar dan luas, selain itu berdasarkan rekomendasi dari tokoh setempat. Secara umum kegiatan ini berupa penyuluhan dan dialog. Dari hasil evaluasi kegiatan yang diadakan tersebut, terlihat kader PKK sangat antusias dengan kegiatan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari peserta yang hadir dan terlibat dalam tanya jawab pada saat kegiatan. Dari hasil wawancara mendalam di dapat rata-rata orang tua menjawab puas dan mengerti dengan materi yang disampaikan dalam kegiatan PKM tersebut. Berdasarkan antusias warga dalam kegiatan tersebut diharapkan akan lebih banyak lagi kelompok atau instansi melakukan hal serupa untuk membangun pemahan kepada masyarakat agar lebih. Masyarakat yang diwakili Kader PKK memahami menggunakan gadget dengan bijaksana.

Kata Kunci: orangtua, kontrol, gadget

PENDAHULUAN

Tidak bisa tidak kemajuan teknologi semakin canggih dan tersedia di pasaran dengan harga yang terjangkau Gadget atau smartphonesudah merambah di berbagai kalangan tidak hanya orang tua akan tetapi sampai ke anak anak karena sifat gadget yang dapat dioperasikan dengan mudah oleh berbagai kalangan.

Gadget menjadi gaya hidup dimasa kini, tidak hanya para pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya tanpa ada batasan usia. Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan gadget menimbulkan pro dan kontra di tengah masyarakat. Banyak orang beranggapan bahwa gadget sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka. Disisi lain tidak sedikit pula yang beranggapan hal tersebut dapat membawa hal buruk pada kehidupan mereka.

Gadget dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan dengan baik dan bijak. Salah satu dampak positif dari pemanfaatan gadget dari segi ekonomi dan bisnis adalah sebagai sarana pemasaran dan promosi serta belajar. Dengan kemudahan yang ditawarkan oleh gadget, hampir semua orang Selain itu gadget juga memungkinkan seseorang untuk membuka peluang bisnis yang lebih besar.

Gadget dapat memberikan dampak negatif apabila seseorang menggunakan gadget secara berlebihan. Berlebihan yang dimaksud adalah dimana seseorang menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain game atau hanya sekedar membuka aplikasi facebook, WA dan game dengan tujuan hiburan. Hal ini bisa terjadi kepada siapa saja yang tidak dapat mengatur waktu dengan baik dan membedakan antara keperluan dan keinginan.

paling rentan dalam penggunaan gadget dalam menggunakan fungsi gadget adalah anak-anak dan remaja. Umumnya kelompok tersebut menggunakan gadget hanya untuk keperluan hiburan. Penyalahgunaan gadget dikalangan anak-anak dan remaja dapat menyebabkan turunnya minat belajar yang berdampak pada nilai sekolah. seringnya bermain gadget menyebabkan seseorang enggan melakukan aktifitas apapun. Hal menyebabkan dampak buruk bagi perkembangan anak secara psikologi namun juga secara fisik. Hal inilah yang membuat peran orang tua menjadi sangat penting untuk mendampingi penggunaan gadget pada anak.

Mengingat penggunaan gadget tidak dapat dibendung lagi dan melarang anak menggunakannya bukanlah hal yang bijak. Orang tua diharapkan dapat mendampingi dalam menggunakan gadget. Hal yang dapat dilakukan orang tua dalam mengawasi anak-anak serta remaja dalam penggunaan gadget adalah memberi pengertian dan pendampingan. Memberikan pemahaman seputar penggunaan gadget akan jauh lebih baik dari pada melarang anak menggunakannya. Selain itu perlu mempertimbangkan dengan baik sebelum memutuskan untuk memberikan sebuah gadget kepada anak.

Untuk melakukan pendampingan kepada anak dan remaja para orang tua terutama para orang tua yang berada di Kampung sewu perlu diadakan suatu pendampingan dan pelatihan seputar penggunaan gadget. Mengingat tidak semua orang tua yang berada di daerah tersebut memahami penggunaan gadget, sementara anak-anak lebih paham penggunaan gadget. Tujuan pendampingan adalah memberikan pemahaman kepada para orang tua juga memberikan pelatihan cara menggunakan aplikasi seperti facebook, WA dan aplikasi lainnya yang ada dalam smartphone pintar anak-anak mereka. ini perlu dilakukan untuk membantu para orang tua untuk mengawasi mengontrol setiap gerak anak dalam menggunakan gadget. Selain itu pendampingan akan diberikan wawasan orang tua melek teknologi. Manfaat yang akan didapat adalah pengetahuan mengenai isu teknologi dan cara memanfaatkannya dengan baik dan benar.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan PkM ini yaitu dalam bentuk Penyuluhan dan Pelatihan, adapun tahap atau langkah-langkah kegiatan Peserta diberi materi tentang pengertian gadget dan serba-serbinya,

1. Peserta diberi materi dampak positif dari penggunaan gadget
2. Peserta diberi materi dampak negatif dari penggunaan gadget
3. Peserta dibimbing untuk mengendalikan penggunaan gadget pada anak,
4. Peserta diberi pelatihan cara menggunakan aplikasi yang terdapat didalam gadget seperti (facebook,Whatsapp, dan game online).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penyuluhan

Kegiatan penyuluhan pengabdian ini dilaksanakan di Kampung sewu melalui kader PKK pada tanggal 19 juni 2020 dapat dilaksanakan dengan baik dengan tema pendamping Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 20 peserta dari kader PKK, Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sambutan ketua PKK dilanjutkan oleh tokoh masyarakat setempat dan masuk kepada acara ini. Sebelum kegiatan dimulai, kegiatan dibuka terlebih dahulu oleh moderator, dimana salah satu anggota pengabdi yang menjadi moderatornya, sekaligus menyampaikan sekilas tentang tujuan dari kegiatan tersebut. Kegiatan dimulai dengan pemateri pertama yang menyampaikan tentang dampak-dampak penggunaan gadget terhadap anak, kemudian dilanjutkan pemateri kedua yang menyampaikan tentang peran dan langkah-langkah orang tua dalam pendamping dampak gadget pada anak. Setelah pemateri menyampaikan materi penyuluhan dengan tema tersebut kemudian dilanjutkan dengan tahap diskusi dan tanya jawab. Pada tahap diskusi dan tanya jawab, masyarakat terlihat sangat antusias karena kegiatan penyuluhan seperti topik Peran Orangtua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget, baru pertama dilaksanakan di Kampung Sewu. Adapun beberapa pertanyaan dan kesan dari masyarakat yang dapat direkam oleh pemateri diantara adalah

1. Apa solusi agar anak-anak tidak kecanduan dengan gadget,
2. Harapan agar dapat mencegah pornografi bagi lembaga pendidikan, serta sedikit penyampaian tokoh masyarakat setempat tentang kesan mengenai kegiatan penyuluhan yang dilaksanakan tim pengabdi. Menanggapi pertanyaan diatas pemateri menjawab dengan baik diantaranya adalah solusi agar anak-anak tidak kecanduan gadget yang dapat diberikan adalah peran serta orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget, misalnya bila waktu belajar tiba baik di rumah atau di sekolah hendaknya orang tua tidak mengizinkan anak untuk menggunakan gadget. Selanjutnya pertanyaan kedua adalah masukan dari peserta penyuluhan mengenai peran lembaga-lembaga pendidikan dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak.

B. Luaran Yang Dicapai

Dalam kegiatan PKM tersebut luaran yang diperoleh adalah pengetahuan dimana masyarakat memperoleh pemahaman dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Luaran lainnya adalah hasil PKM tersebut pengusul akan menerbitkan pada jurnal lokal tentang pengabdian masyarakat.

KESIMPULAN

Dari hasil PKM Peran Orangtua pendamping Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget dapat disimpulkan bahwa:

1. Masyarakat sangat antusias dan aktif dalam kegiatan PKM tersebut dibukti dengan berbagai pertanyaan yang diajukan serta terlibat dalam pertukaran pikiran dalam penyuluhan tersebut;
2. Masyarakat sekitar dapat memperoleh sumber pengetahuan dan pemahaman tentang

dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan.

3. Tim penggerak PKK yang berada di tengah kota Surakarta kampung sewu dapat memahami bagaimana pengoperasian beberapa media sosial yang biasa.

DAFTAR RUJUKAN

- Hadis, Abdul.2006. Psikologi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
Hafid, Anwar, dkk. 2013. Konsep Dasar Ilmu Pendidikan. Bandung: Alfabeta
Arifin, Zaenal. 2015. Perilaku Remaja Pengguna Gadget: Analisis Teori Soasial Pendidikan. Kediri: Jurnbal Pemikiran Keislaman. Vol. 26, No. 2 Spetember 2015.
Fahriantini, Eva.2016. Peranan Orangtua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Blackberry Messenger Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda. eJournal Ilmu Komunikasi,2016: 4(4) : 44-55