



## EDUKASI “MENJADI ORANG TUA HEBAT DI ERA GADGET” PADA YAYASAN CIARYLENE

Grace Latuheru<sup>1</sup>, Joe Kambodji<sup>2</sup>, Joice Mailoa

Universitas Pattimura, Indonesia<sup>1</sup>, ASHERA.AMQ, Layanan Psikologi, Ambon, Maluku, Indonesia<sup>2</sup>  
gracelatuhu8@gmail.com

### Abstrak:

*Pandemi Covid-19* belum berakhir, masyarakat harus beradaptasi dengan kebiasaan baru. Kebiasaan baru tersebut antara lain bekerja, beribadah dan belajar dari rumah. Begitu pun dengan siswa/I di TK Ciarylene. Anak menghabiskan waktu bersekolah atau bermain di dalam rumah. Orang tua sering kewalahan dalam membersamai anaknya belajar di rumah, apalagi orang tua yang masih harus bekerja. Untuk mengurangi kewalahan orang tua, mereka sering memberikan *gadget* kepada anak sebagai cara untuk anak diam, tidak mengganggu aktivitas orang tua. *Gadget* selain sebagai alat elektronik yang berfungsi untuk komunikasi dan mencari informasi, *gadget* juga dilengkapi dengan aplikasi dan fitur yang menarik sehingga anak-anak dapat tenang ketika memainkan *gadget*. Saat pemberian *gadget* tidak dikontrol dengan baik oleh orang tua, maka akan mengakibatkan terjadi kecanduan *gadget* pada anak. Kecanduan *gadget* ini akan berdampak pada fisik maupun psikis anak. Hal ini mendasari dilakukannya kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Ciarylene sebagai langkah sederhana memberikan edukasi kepada orang tua terkait bahaya penggunaan *gadget*. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah dan diskusi. Kesimpulan yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, adalah peserta sangat antusias mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan tertib

**Kata kunci:** edukasi; kecanduan *gadget*; orang tua

### Abstract:

*The COVID-19 pandemic hasn't ended yet, therefore individuals have to get used to new routines. These new routines include working, worshipping, and studying from home. It is also experienced by students at Ciarylene Kindergarten. Children spend their time at school or playing in the house. Parents who still have to work are often overwhelmed when accompanying their children to study at home. To reduce parental stress, children are frequently given gadgets so they can be quiet and don't interfere with their parents' activities. Gadgets, in addition to being electronic tools for communication and information obtaining, are also equipped with interesting applications and features that allow children to relax while using them. Giving children gadgets that are not properly controlled by their parents will result in gadget addiction. Addiction to this device will have an impact on the child's physical and psychological well-being. This underlies the community service activities at the Ciarylene Foundation as a simple step in providing education to parents regarding the dangers of using gadgets. The methods used were lectures and discussions. Following the completion of the community service activities, the participants were found to be very enthusiastic about participating in the activity from start to finish in a timely manner.*

**Keywords:** education; gadget addiction; parent

Corresponding: **Grace Latuheru**  
E-mail: [gracelatuhu8@gmail.com](mailto:gracelatuhu8@gmail.com)



## PENDAHULUAN

Saat penyebaran *pandemi Covid-19* sampai ke Indonesia, masyarakat diharuskan melakukan aktivitas dari rumah seperti bekerja, beribadah dan belajar. Aktivitas dari rumah ini dilakukan sebagai upaya untuk menghentikan penyebaran *covid-19*. Begitu pun dengan proses pembelajaran pada anak-anak karena mereka harus melakukan pembelajaran dari rumah yang disebut dengan pembelajaran daring.

Dalam proses pembelajaran secara daring, anak-anak diharuskan menggunakan *gadget* baik *smarthphone* ataupun laptop. Hal ini mengakibatkan para orang tua menemani anak dalam proses pembelajaran secara *online/daring*. Akibat dari pembelajaran daring ialah orang tua kewalahan dalam membersamai anak dalam belajar, sehingga orang tua kerap kali membiarkan anak memainkan *gadget* agar anak tenang dan tidak mengganggu aktivitas orang tua.

*Gadget* secara umum merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. *Gadget* dilengkapi dengan aplikasi dan fitur yang menarik. Sehingga menarik anak-anak untuk menggunakan *gadget*. Hal ini tentu membuat para orang tua percaya bahwa *gadget* bisa menjadi teman bermain yang aman dan mudah dipantau. Alhasil, sekarang *gadget* bisa menggantikan peran orang tua.

Penggunaan *gadget* tidak dianjurkan untuk anak usia prasekolah, hal ini dikarenakan pada usia prasekolah anak masih harus mengenal lingkungan sekitar. Penggunaan *gadget* biasanya hanya dipakai untuk bermain *game* dan menonton video animasi (Azizah, 2021). Usia prasekolah biasa juga disebut *Golden periode* atau usia emas.

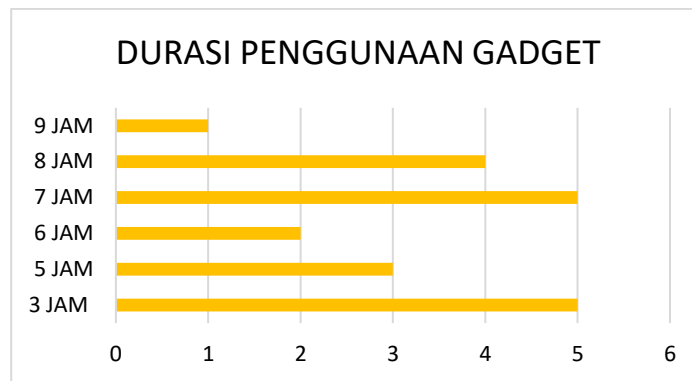
*Golden periode* adalah masa pertumbuhan dan perkembangan, dimana sebagian besar jaringan sel otak berfungsi sebagai pengendali aktivitas manusia. Anak akan merespon serta belajar hal-hal baru dan mulai mengeksplorasi sekitarnya (Suana & Firdaus, 2014).

Nyatanya, masih banyak orang tua yang belum memahami stimulasi dini dalam perkembangan anak prasekolah. Selain itu, orang tua juga belum menyadari bahwa pola asuh juga mempengaruhi perkembangan anak sampai dia dewasa. Hal ini berarti bahwa peran orang tua secara langsung dalam memberikan stimulasi sejak dini kepada anak serta kehadiran orang tua mampu memberikan perkembangan yang baik dalam tumbuh kembang anak. Berbanding terbalik dengan kenyataan di lapangan karena masih banyak orang tua sengaja membiarkan anak bermain *gadget* agar anak duduk tenang dan tidak rewel (Novitasari & Khotimah, 2016).

Semakin tinggi tingkat pengguna *gadget* maka akan meningkatkan risiko kecanduan *gadget*. Menurut hasil penelitian sebelumnya didapatkan hubungan kecanduan *gadget* akan meningkatkan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas atau sering disebut ADHD karena kecanduan *gadget* mempengaruhi pelepasan hormone dopamine yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex* (PFC) (Paturel, 2014).

Masalah aktual yang terjadi di lapangan Hal ini juga dirasakan oleh guru pada Taman Kanak-kanak Ciarylene. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah, beliau menyebutkan bahwa beberapa guru kewalahan karena ada murid yang saat di sekolah ada siswa yang tantrum jika tidak diberikan *gadget*. Guru juga mengamati perilaku muridnya yang suka menonton video melalui aplikasi tiktok dan membuat mereka menari atau meniru gerakan yang sensasional dari video tersebut. Hal ini juga menjadi ketakutan guru, dikarenakan dalam 2021 sudah terjadi kasus pelecehan seksual di sekitar sekolah.

Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti kepada orang tua siswa terkait durasi penggunaan *gadget*, diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 1. Hasil Survey Dursi Penggunaan *Gadget*

Hal ini menunjukkan bahwa murid di Ciarylene memiliki risiko mengalami kecanduan *gadget*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ria Novianti, dkk tahun 2019 (Novianti, Hukmi, & Maria, 2019) mendapatkan hasil bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak adalah sebagai berikut: 21,3% anak yang sering menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam sehari, 51,1% mengatakan kadang-kadang, 12,8% tidak pernah menggunakan *gadget* dan 9,6% tidak pernah menggunakan *gadget*.

Hasil penelitian lain tahun 2013 juga menyebutkan bahwa 72 % anak prasekolah sudah menggunakan *gadget*. Hasil penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa anak usia 2 tahun lebih senang memainkan *tablet* atau *smarthphone*. Survei yang dilakukan *eMarketer* didapatkan hasil bahwa pengguna *gadget* di Indonesia mengalami peningkatan sejak tahun 2016 dan diprediksi masuk 4 besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia (Suana & Firdaus, 2014).

Dampak kecanduan *gadget* pada anak juga ialah gangguan pada perkembangan anak dan gangguan pada interaksi social anak. Sehingga penulis bersama dengan Yayasan Ciarylene melaksanakan sosialisasi guna meningkatkan pemahaman orang tua terhadap bahaya kecanduan *gadget* serta dampaknya terhadap anak.

Pemecahan masalah yang berkaitan dengan kecanduan *gadget* dapat direalisasikan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan tersebut berupa Sosialisasi Menjadi orang tua hebat di era *Gadget* pada Yayasan Ciarylene. Pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada mitra untuk diaplikasikan.

Edukasi merupakan proses interaktif yang mendorong terjadinya pembelajaran, dan pembelajaran merupakan upaya penambahan pengetahuan baru, sikap, dan keterampilan melalui penguatan praktik dan pengalaman tertentu. Edukasi, yaitu dengan diberikan pendidikan kesehatan yang terprogram menggunakan berbagai macam cara. memiliki arti bahwa materi edukasi disiapkan dengan baik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sudah dalam keadaan disusun atau diatur rapi. Edukasi dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini guna meningkatkan peningkatan pemahaman atau pengetahuan bagi orang tua dalam memberikan *gadget* kepada anak.

## METODE PENELITIAN

**Metode Pelaksanaan harus memuat beberapa hal penting berikut:**

### Waktu dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan Sosialisasi dilaksanakan di Yayasan Ciarylene, Ahuru, Ambon pada tanggal 10 September 2022 pukul 10.00 – 12.00 WIT. Kegiatan tersebut dihadiri oleh 25 orang tua murid.

### Mitra Kegiatan.

Mitra kegiatan pengabdian masyarakat adalah TK Yayasan Ciarylene, Ahuru, Ambon.

### Langkah-langkah pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan sosialisasi Menjadi Orang Tua Hebat di Era *Gadget* melalui ceramah dan diskusi bagi peserta.

### Tahap Persiapan

Tahap persiapan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah observasi lokasi kegiatan dan pengurusan administrasi kegiatan serta koordinasi dengan pengelola Yayasan Ciarylene

### Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan penyampaian materi sosialisasi terlebih dahulu. Materi seputar gadget dan kecanduan *gadget* pada anak. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi bersama orang tua siswa.

### Evaluasi

Evaluasi kegiatan berkaitan dengan proses penyampaian materi dan respons orang tua siswa terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Materi disajikan dengan baik dan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Interaksi antara pembicara dan peserta dalam diskusi dan sesi tanya jawab juga sangat baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada edukasi kepada orang tua terkait pengaruh gadget pada anak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara langsung berinteraksi dengan peserta dengan tetap menerapkan protocol Kesehatan. Peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 25 orang.



Gambar 2. Penyampaian Materi Gadget dan Pengaruhnya bagi anak-anak



Gambar.3 Materi terkait Gadget dan Pengaruhnya

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh ketua Yayasan Ciarylene yang kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi menjadi orang tua hebat di era *Gadget*. Sebelum menyampaikan materi, pemateri melakukan diskusi awal sebagai pre-tes dengan orang tua untuk mengukur pengetahuan orang tua tentang *gadget* dan dampaknya terhadap perkembangan anak. Hampir semua orang tua menjawab *gadget* membantu mereka dalam menenangkan anak serta menjaga anak untuk tidak bergaul di luar rumah.

Menurut Yeni tahun 2015 Generasi Alpha (Gen A) adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 dan menjadi generasi yang paling lekat dengan internet (Yuniati, Yuningsih, & Nurahmawati, 2015). Menurut Ediana & Herawati dalam Kursiwi tahun 2016, komunikasi serta interaksi manusia semakin mudah karena hadirnya *gadget*. *Gadget* mengakibatkan perkembangan pesat dalam dunia teknologi dan komunikasi (Fatimah, 2013)

*Golden periode* atau usia emas anak adalah periode lima tahun pertama kehidupan anak sering disebut juga sebagai *window opportunity*, atau *critical periode* (Suana & Firdaus, 2014). Periode ini merupakan waktu yang baik dalam mengasah berbagai aspek tumbuh kembang anak, seperti kecerdasan, minat & bakat, kemampuan fisik, sikap, perilaku, kepribadian, bahasa, dan spiritual (Wulandari, Ichsan, & Romadhon, 2017).

Pada periode *golden age* ini penting untuk memberi stimulasi atau rangsangan agar meningkatkan fungsi organ tubuh, serta peningkatan kemampuan dasar pada anak terutama untuk meningkatkan tumbuh kembangnya (Nurjanah, 2015)

Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali menyebabkan kecanduan gadget. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan keterkaitan antara kecanduan gadget dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada anak (Paturol, 2014). Kecanduan adalah bagian dari perilaku kompulsif, ketergantungan dan kehilangan kendali, menurut Griffiths. Kata kecanduan (kecanduan) banyak digunakan dalam konteks klinis dan diekspresikan dengan perilaku berlebihan (Essau, 2008).

Materi sosialisasi menjadi orang tua hebat di era *Gadget* yang disampaikan dalam kegiatan ini berupa powerpoint dan lembar diskusi dengan orang tua. Dalam *power point* tersebut menjelaskan tentang apa itu *gadget*, apa dampak penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget*, diskusi kebutuhan penggunaan *gadget*, pengaruh tiktok bagi perkembangan anak. Orang tua diberi pengetahuan terkait *gadget* dan permasalahan terkait penggunaan *gadget* agar mampu mengontrol pemberian *gadget* pada anak. Mildayani pada tahun 2017 yang mempelajari dampak *gadget* terhadap interaksi sosio-emosional anak menyatakan bahwa perkembangan sosio-emosional anak bergantung pada lingkungannya yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Hal ini berarti bahwa saat anak terlalu sering memainkan *gadget* maka kemampuan sosio emosinya akan rendah.

Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa menunjukkan ada hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan ADHD pada anak usia prasekolah di TK ABA III Gunung, Bareng Lor (Setianingsih, 2018). Selanjutnya menurut Harfiyanto dkk tahun 2015 siswa hanya memainkan *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar (Harfiyanto, Utomo, & Budi, 2015). Iswanto dan Onibala dalam Yusmi Warisyah tahun 2015 mendefinisikan, bahwa Anak yang sering memainkan *gadget*, cenderung mengabaikan lingkungan sekitar. Mereka menganggap *gadget* sebagai teman bermain (Warisyah, 2019).

Usai pemberian materi, diadakan diskusi dan tanya jawab dengan peserta. Para peserta antusias memberikan pertanyaan menyangkut materi yang diberikan. Peserta merespons soal bagaimana seharusnya pengontrolan untuk anak yang diasuh oleh orang lain karena orang tuanya bekerja, bagaimana Langkah yang harus dilakukan jika anak sudah terlanjur menjadi pecandu *gadget*.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang setelah dilakukannya pengabdian masyarakat ini, adalah peserta kegiatan sangat antusias. Para orang tua walau dalam kegiatan pengabdian bersamaan dengan bazar Yayasan tetapi orang tua tetap mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan tertib. Peningkatan pengetahuan tentang bahaya *gadget* bagi Kesehatan fisik maupun psikis sudah tersampaikan dengan baik kepada peserta.

Penggunaan *gadget* dapat dikontrol oleh orang tua sebagai pemegang kekuasaan dalam keluarga. Saat memberikan *gadget* kepada anak orang tua diharapkan melakukan diskusi terkait kebutuhan anak dalam memakai *gadget*, membuat aturan penggunaan *gadget* guna mengontrol dan meminimalisir terjadinya kecanduan. Serta tidak sampai kepada materi saja terkait dampak dan cara mengatasi, diharapkan kedepannya guru dan orang tua menyepakati melakukan program sehari tanpa *gadget* untuk memulai membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Siti Nafiah Faiqotul. (2021). *HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH*. UNIVERSITAS dr. SOEBANDI.
- Essau, C. (2008). *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. Oxford: Academic Press.
- Fatimah, Dewi. (2013). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Alat Kontrasepsi Dalam Rahim (AKDR) Di Wilayah Kerja Puskesmas Kecamatan Pasar Rebo*.
- Harfiyanto, Doni, Utomo, Cahyo Budi, & Budi, Tjaturahono. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Novianti, Ria, Hukmi, Hukmi, & Maria, Ilga. (2019). Generasi Alpha–Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 8(2), 65–70.
- Novitasari, Wahyu, & Khotimah, Nurul. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Nurjanah, Nunung. (2015). Pengaruh penkes stimulasi perkembangan anak terhadap pengetahuan dan sikap orangtua di rumah bintang islamic pre school. *Jurnal Keperawatan BSI*, 3(2).
- Paturel, Amy. (2014). Game Theory: How do video games affect the developing brains of children and teens? *Neurology Now*, 10(3), 32–36.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191–205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Suana, Suana, & Firdaus, Firdaus. (2014). Pola Asuh Orangtua Akan Meningkatkan Adaptasi Sosial Anak Prasekolah di RA Muslimat NU 202 Assa’adah Sukowati Bungah Gresik. *Journal of Health Sciences*, 7(2). <https://doi.org/10.33086/jhs.v7i2.509>
- Warisyah, Yusmi. (2019). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.
- Wulandari, Retno, Ichsan, Burhannudin, & Romadhon, Yusuf Alam. (2017). Perbedaan perkembangan sosial anak usia 3-6 tahun dengan pendidikan usia dini dan tanpa pendidikan usia dini di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8(1). <https://doi.org/10.23917/biomedika.v8i1.2900>
- Yuniati, Yenni, Yuningsih, Ani, & Nurahmawati, Nurahmawati. (2015). Konsep diri remaja dalam komunikasi sosial melalui “Smartphone.” *MIMBAR: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 31(2), 439–450. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v31i2.1552>