

**PELATIHAN BAGI ORANGTUA MURID PAUD
DALAM MENGATASI ANAK YANG LEKAT DENGAN GAWAI
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN KELUARGA**

Markus Nanang Irawan Budi Susilo^{1*}, Rusmalia Dewi²

¹Fakultas Psikologi-Universitas Semarang

²Fakultas Psikologi-Universitas Semarang

*mnanangirawan@usm.ac.id

ABSTRAK

Gadget atau Gawai merupakan rujukan sebutan untuk alat komunikasi yang dalam perkembangannya semakin canggih dan mempunyai berbagai aplikasi yang menarik. Tidak dipungkiri, aplikasi yang ada dalam gawai tersebut sering menimbulkan ketertarikan, terutama pada anak untuk memainkannya. Ketertarikan ini kemudian belakangan menimbulkan permasalahan karena anak lambat laun lebih tertarik untuk bermain gawai daripada melakukan aktivitas lainnya. Situasi ini diperparah ketika dalam penggunaannya diizinkan orangtua karena untuk menghindari regekan anak. Permasalahan semakin berkembang ketika anak mulai lekat pada gawai, mengalami perubahan emosi, mudah mengamuk, dan kemauan untuk bersosialisasi semakin memudar. Di sisi lain, banyak orangtua yang masih bingung untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasar permasalahan tersebut, Tim Program Pengabdian Fakultas Psikologi-Universitas Semarang mencoba membantu dengan cara memberikan sosialisasi dan pelatihan bagi orangtua bagaimana mengatasi anak yang lekat pada gawai. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai gawai, dampak dan manfaatnya. Program pelatihan diberikan karena ada praktik didalamnya sehingga orangtua semakin paham dan kualitas pendidikan dalam keluarga pun diharapkan meningkat. TK Widyatama Semarang dipilih menjadi sasaran kegiatan dengan alasan bahwa pendidikan yang baik sebaiknya dimulai sejak dini. Selain sebagai sarana pendidikan, TK Widyatama Semarang juga menjadi tempat berkumpul bagi orangtua dan guru untuk saling bertukar informasi. Peserta pelatihan sejumlah 21 orang dan dalam pelaksanaan, diberikan *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk mengetahui bagaimana pemahaman orangtua mengenai permasalahan kelekatan anak pada gawai. Hasil test menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman orangtua mengenai permasalahan kelekatan anak pada gawai setelah orangtua mengikuti sosialisasi dan pelatihan bagaimana mengatasi anak yang lekat pada gawai.

Kata kunci : gawai, masalah kelekatan, pendidikan keluarga, sosialisasi, pelatihan

ABSTRACT

Gadget or Gawai is a reference designation for communication tools that are increasingly sophisticated in their development and have various interesting applications. No doubt, the applications in the device often cause interest, especially for children to play them. This interest later caused problems because children gradually became more interested in playing the device than doing other activities. This situation is exacerbated when parents use it because they avoid child whining. Problems develop as children begin to stick to the device, experience emotional changes, easily run amok, and the willingness to socialize increasingly fades. On the other hand, many parents are still confused about solving the problem. Based on these problems, The University of Semarang Faculty of Psychology-Dedication Program Team tried to help by providing parents with socialization and training on how to deal with children who were attached to the device. The purpose of this training is to improve parents' understanding of the device, its effects and benefits. The training program is given because there are practices in it so parents understand more and the quality of education in the family is expected to increase. Widyatama Kindergarten Semarang was chosen as the target of the activity on the grounds that good education should start early. Aside from being a means of education, Widyatama Kindergarten Semarang is also a gathering place for parents and teachers to exchange information. The training participants were 21 people and in the implementation, they were given

Pre-Test and Post-Test to find out how parents understand about the problem of children's attachment to the device. Test results show that there is an increase in parents' understanding of the problem of child attachment to the device after parents take part in socialization and training on how to deal with adherent children in the device.

Keywords: devices, attachment problems, family education, socialization, training

PENDAHULUAN

Gadget, atau dalam kosa kata Bahasa Indonesia sering disebut gawai, telah menjadi bagian kehidupan hampir bagi setiap orang. Semua orang, baik disegala kalangan ataupun usia sudah mengenal dan rata-rata memegang gawai. Alat teknologi yang awalnya hanya untuk keperluan berkomunikasi telah berkembang menjadi suatu alat yang multi media, selain mengirim pesan dan untuk telepon, gawai telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi media sosial bahkan *game online* yang siap diunduh dan dimainkan kapan saja. Isi tampilan yang menarik dari aplikasi pada gawai telah menarik dan menyihir hampir semua orang sehingga seringkali orang lupa dengan segalanya ketika telah memegang gawai.

Jika dimanfaatkan dengan bijak, sebenarnya gawai mempunyai dampak yang positif. Dengan kemampuannya untuk menjelajah internet secara luas dapat memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan. Namun di sisi lain, bagaikan pedang bermata dua, penyalahgunaan akan fungsi gawai juga mengancam kehidupan dan perkembangan individu, bahkan kepada anak-anak. Adanya kebebasan dalam menjelajahi internet tidak menutup kemungkinan adanya konten yang terkait dengan SARA, pornografi, paham radikalisme, ataupun paham atau perilaku lain yang tidak sesuai norma masyarakat dapat memengaruhi seseorang secara cepat (Rahmatullah, 2017).

Selain itu, keterkaitan ataupun kelekatan dengan gawai juga menjadi ancaman lain terutama bagi orangtua. Banyak anak yang kemudian bermasalah dengan perilaku, emosi, sosial, dan motoriknya ketika mereka menjadi lekat dengan gawai (Asif & Rahmadi, 2018; Ekalitani, 2018). Bahkan yang lebih parah, lekat kepada gawai bisa menjadi ancaman kecanduan, sebagaimana dilaporkan dalam berita adanya dua remaja yang harus menjalani perawatan kejiwaan karena kecanduan gawai (www.m.antaranews.com, 2018; www.news.liputan6.com, 2018). Sehingga pada tahun 2018, karena adanya ancaman tersebut, WHO akhirnya menetapkan bahwa kecanduan gawai, terutama untuk *game*, sebagai gangguan kesehatan mental (www.sains.kompas.com, 2018; www.tekno.kompas.com, 2018).

Beberapa data mengenai kelekatan pada gawai menunjukkan bahwa penyebaran akan kasus tersebut cukup merata pada jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan. Sebagaimana ditunjukkan dari survey Hawlett-Packard dan Universitas Paramadina yang menunjukkan

bahwa ada sekitar 85% pelajar kecanduan pada gawai saat di sekolah ([www. radarbogor.id](http://www.radarbogor.id), 2018). Sebagian besar penyebab individu, terutama anak-anak, lekat pada gawai adalah karena adanya kebiasaan peran orangtua yang cukup permisif dalam menuruti permintaan anak dengan tujuan utama untuk menenangkan anak, selain itu juga karena belum siapnya anak dalam membagi waktu dan memilah kegiatan dengan cukup baik, akibatnya anak lebih banyak bermain gawai daripada menggunakannya untuk belajar ([www. cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), 2018). Modeling dari orang lain, dalam hal ini tetangga, keluarga, atau teman-teman di sekitarnya juga menjadi salah satu awal penyebab individu lebih tertarik untuk bermain dengan gawai (Zikrina, 2018).

Permasalahan inilah yang kemudian menjadi perhatian bagi tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Psikologi-Universitas Semarang untuk turut peduli dan berbagi mengenai dampak penggunaan gawai yang berlebihan, terutama jika sudah menjadi lekat atau kecanduan. Berdasar dari permasalahan di atas, sasaran dari program pengabdian ini adalah orangtua dimana tampak bahwa seringkali ada pemikiran yang keliru terkait dengan pemberian dan penggunaan gawai pada anak.

Orangtua menjadi sasaran utama pengabdian karena pada dasarnya orangtua atau keluarga adalah basis pertama dan utama dimana anak terbentuk karakternya. Dalam keluarga, selain sebagai tempat perlindungan dan pengayoman, terdapat peran sebagai pengasuh dan pendidik yang mempengaruhi perkembangan karakteristik dan perilaku anak (Abrheim, 2014). Sebagaimana dijelaskan pula oleh Bibi dkk (2013) bahwa gaya didik orangtua dapat mempengaruhi perilaku anak. Hal ini dikuatkan oleh Tiller dkk (tth) bahwa didikan yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan pemikiran anak. Sebagaimana pula dibahas oleh teori Pembelajaran Sosial yang dikembangkan Albert Bandura yang menyatakan bahwa bagi anak-anak, didikan orangtua berpengaruh kuat karena secara langsung anak diajari melalui contoh dan latihan berulang yang kemudian menetap di dalam memorinya sebagai proses belajar yang mana dikemudian hari suatu saat akan muncul jika menghadapi situasi yang sama (Crain, 2007; Smith & Berge, 2009).

Terkait dengan pengasuhan dan pendidikan terhadap anak, pengasuhan dan pendidikan yang tepat kepada anak adalah elemen yang penting bagi anak untuk membentuk perilaku, pencapaian akademis, keterampilan menyelesaikan masalah, kesehatan mental, dan harga diri yang baik menurut (Mahat, 2017; Chang, Park, Kim, 2009). Hal ini diperjelas oleh beberapa ahli yang mengatakan bahwa *parenting* yang sehat adalah *parenting* yang tepat, efektif, dapat menciptakan lingkungan yang aman, mengajarkan perilaku yang tepat, dan

bagaimana mengambil keputusan yang mana dalam jangka panjang hal tersebut dapat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak serta mencegah munculnya masalah perilaku pada anak (Zahedi dkk, 2016; Widiyawati & Kurniawan, 2008; Harvard Family Research Project, 2006).

METODE PELAKSANAAN

Sasaran kegiatan adalah orangtua murid di TK Widyatama – Sendangmulyo, Semarang yang berjumlah 21 orang. Permasalahan diketahui dari skrining awal mengenai keluhan orangtua murid yang mengeluh mengenai perilaku putra-putrinya karena lekat pada gawai dan mulai bermasalah terkait dengan emosi dan sosialnya. Program yang dilakukan untuk membantu mengatasi masalah tersebut adalah dengan melakukan sosialisasi dan pelatihan bagaimana mengatasi anak yang lekat pada gawai. Sebagai tambahan informasi untuk pengabdian, sebelum dan sesudah kegiatan dilakukan tes apakah orangtua sudah memahami atau belum terkait dengan gawai, manfaat dan dampaknya. Begitu pula saat selesai pelatihan, orangtua diberikan tes yang sama untuk mengetahui adakah peningkatan pemahaman orangtua mengenai gawai, manfaat dan dampaknya.

Adapun proses kegiatan adalah sebagai berikut:

Proses pelatihan terdiri dari dua sesi. Sesi pertama adalah sesi pengantar dan sosialisasi mengenai gawai, berikut manfaat dan dampaknya. Sesi yang kedua adalah pelatihan bagaimana dalam mengatasi anak yang lekat pada gawai. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

Sesi 1: Pengantar dan Transfer Pemahaman mengenai Gawai, manfaat dan dampaknya.

Fase pertama ini, merupakan proses pengenalan dan pendekatan serta transfer pengetahuan dan penambahan wawasan kepada masyarakat, terutama pada orangtua sebagai sasaran utamanya. Fokusnya adalah orangtua lebih memahami bagaimana kebijaksanaan dalam pemberian gawai kepada anak. Materi yang diberikan dalam sesi pengantar atau sosialisasi ini adalah memahami kebutuhan anak dengan melihat perkembangan anak, aktivitas yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan anak, memberikan tips atau cara supaya anak tidak lekat pada gawai, dan yang terakhir adalah mengenalkan prinsip 3T (Tegas, Tegar, Tega) sebuah prinsip sederhana yang dikembangkan tim untuk mendukung langkah bijaksana dalam mengatasi anak pada gawai.

Sesi 2: Pelatihan bagaimana mengatasi anak yang sudah lekat pada gawai

Fase kedua ini merupakan sesi pelatihan, dimana orangtua diajak untuk mengatasi bagaimana dalam mengatasi anak yang sudah lekat pada gawai. Pada Fase ini orangtua diajak

untuk berdiskusi mengenai kasus kelekatan pada gawai. Fokus pada fase kedua ini adalah, selain orangtua diajak untuk lebih bijak dan tegas ketika menghadapi anak yang sudah lekat pada gawai; orangtua juga diajak untuk berkreasi dalam bermain sebagai pengalih saat tidak bermain gawai.

Adapun pelatihan yang diberikan adalah:

1. Simulasi: cek history links, mencari aplikasi yang tepat untuk anak, latihan bagaimana mengatasi anak yang lekat pada gawai (dengan diskusi), dan latihan membuat jadwal teratur dalam pemakaian gawai pada anak
2. Praktik bersama membuat alat bermain non gawai sebagai sarana untuk bermain bersama anak; berupa latihan membuat target bola bowling dan bola sepak, dan latihan membuat boneka untuk cerita dengan menggunakan bahan dasar gelas plastik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam program pengabdian Pelatihan ‘Mengatasi Anak yang Lekat pada Gawai adalah:

1. Sosialisasi atau transfer pemahaman mengenai gawai, manfaat dan dampaknya.
2. Pelatihan dengan simulasi dan praktik bersama bagaimana mengatasi anak yang lekat pada gawai.

Berikut adalah gambar pelaksanaan pengabdian:



Gambar 1.

Sesi 1: Sosialisasi dengan cara Penyampaian Materi, Pengantar, dan Transfer Pemahaman mengenai Gawai, manfaat dan dampaknya.



Gambar 2.

Sesi 2: Pelatihan membuat mainan non gawai; target bola bowling dan bola sepak



Gambar 3.

Sesi 2: Pelatihan membuat mainan non gawai; karakter cerita boneka dari gelas plastik

Dari gambar tersebut dapat dilihat secara jelas bahwa dalam pelaksanaan praktiknya, tidak hanya orangtua, namun anak –anak juga ikut terlibat dalam pembuatan target dan karakter cerita boneka dengan menggunakan bahan dasar gelas plastik. Keterlibatan anak dalam praktik pelatihan memperlihatkan bahwa ketika ada kebersamaan antara orangtua dan anak, maka anak bisa melupakan untuk bermain dengan gawai. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Mubaroq (2012) bahwa dengan adanya prinsip kebersamaan, kasih sayang, keteladanan, dan, kontekstual dalam mendidik anak maka anak dapat mencontoh perilaku yang baik dan dipersiapkan untuk mampu mandiri karena pada dasarnya adalah tanggung jawab orangtua untuk meningkatkan kualitas pribadi anak (Djaelani, 2013).

Selain itu, dari hasil simulasi dan diskusi juga memperlihatkan bahwa orangtua sebenarnya masih banyak yang kebingungan bagaimana harus mengatur anak dalam pemakaian dan bermain gawai secara tepat. Ditambah melalui pelatihan yang diberikan, orangtua menjadi semakin paham. Hal ini diperlihatkan dari hasil analisis *Pre-Test* dan *Post-Test* yang diberikan. Analisa *Paired Sample T Tes* menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman orangtua yang ditunjukkan dengan $p < 0,05$ dengan skor perbedaan *mean* pada

Pre-Test sebesar 4, 6095 dan *Post-Test* sebesar 7, 71. Adanya perbedaan skor dan peningkatan mengenai pemahaman orangtua menunjukkan bahwa pelatihan mampu menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman orangtua akan gawai, dampak dan manfaatnya; sekaligus meningkatkan pemahaman bagaimana caranya untuk meningkatkan hubungan orangtua dan anak terutama dalam orientasi meningkatkan kualitas pendidikan keluarga.

Adanya peningkatan pemahaman ini menunjukkan bahwa kesadaran akan peran orangtua dalam mendidik anaknya untuk menjadi lebih baik dengan tidak lekat pada gawai semakin sesuai dengan penelitian Taubah (2015) dan Munawiroh (2016) yang menyampaikan bahwa ketika orangtua mampu menunjukkan peran dan pengalaman yang baik dalam mendidik keluarga maka hal tersebut nantinya akan menjadi pengaruh yang baik dalam pembentukan watak anak, terutama adanya keteladanan dari orangtua untuk tidak mudah lekat dengan gawai juga bahkan mampu menunjukkan kebersamaan dengan melakukan aktivitas bersama, salah satu contohnya dengan membuat mainan non gawai yang juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian anak. Hal ini pula yang disampaikan dan dicita-citakan oleh Rahmatullah (2012) yang menyatakan bahwa dengan adanya pendidikan keluarga yang seimbang, maka kedepan akan dicapai suatu kualitas karakter anak yang mempunyai kematangan emosi dan kesadaran diri yang tinggi sehingga mampu memanfaatkan gawai secara baik dan tidak menyimpang.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pelatihan tersebut didapat kesimpulan bahwa masih banyak orangtua yang mungkin masih belum paham akan fungsi gawai yang tepat untuk anak dan juga masih bingung untuk mengatasinya. Namun, dengan adanya pelatihan yang berisi materi mengenai sosialisasi akan gawai, manfaat dan dampaknya; berikut diperkuat dengan adanya simulasi dan praktik untuk menangani masalah tersebut niscaya orangtua pun akan menjadi lebih terbuka, semakin paham, dan semakin meningkat kualitas dalam melakukan pendidikan keluarga sehingga dapat dicapai anak dengan pribadi dan karakter yang berkualitas juga.

Dalam pendampingan terhadap anak, terutama jika dikaitkan dengan permasalahan kelekatan pada gawai; prinsip 3T yaitu Tegas, Tegar, Tega harus benar benar diterapkan dalam upaya mendidik dan mendampingi anak secara optimal. Oleh karena itu pengabdian ini diharapkan menjadi salah satu jembatan dan pendukung bagi orangtua dan guru dalam mendampingi putra putrinya. Dari hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa orangtua dan guru cukup antusias mengikuti program ini

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Rektor Universitas Semarang dan Dekan Fakultas Psikologi yang memberikan kesempatan tim Pengabdian untuk melaksanakan kegiatan; LPPM-Universitas Semarang terkait dengan kesempatan pembiayaan pelaksanaan program; Kepala Sekolah dan orangtua murid TK Widyatama yang berkenan untuk diajak berbagi; dan Mahasiswa Universitas Semarang yang telah membantu pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrihem, TH. 2014. The Role of Parenting Style in Psychosocial Development of Adolescent. *Business and Management Review Vol 3 (11) pp. 42-57, September 2014.*
- ANTARA.2018. Siswa di Bondowoso gangguan jiwa karena kecanduan gawai. *Berita Digital.* www.m.antaranews.com
- Asif, RA & Rahmadi, FA. 2018. Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro.* Volume 6, Nomor 2. April 2017. www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/medico
- Bibi, F; Chaudry, AG; Awan EA. 2013. Contribution Style in life Domain of Children. *Journal of Humanities and Social Issues Volume 12, Issue 2 (May-June 2013).* www.iosrjournals.Org
- Chang, M; Park, B; Kim, S. 2009. Parenting Classes, Parenting Behavior, and Child Cognitive Development in Early Head Start: A Longitudinal Model. *The School Community Journal Vol.1 No.1*
- Crain, W. 2007. Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi. Pen: Yudi Santoso. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Djaelani, HMS. 2013. PERAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM KELUARGA DAN MASYARAKAT. *Jurnal Ilmiah WIDYA - Volume 1 Nomor 2 Juli-Agustus 2013*
- Ekalitani, Y. 2018. Jurus Jitu Melawan Racun Gadget: Aneka Ide Kreatif untuk Menangkal Racun Gadget. *Artikel Seminar Mini.* Tidak diterbitkan. Semarang
- Fajrina, HN. 2018. Tingkat Kecanduan Gadget di usia dini Semakin Mengkhawatirkan. *Artikel Berita Digital.* www.cnnindonesia.com/teknologi
- Harvard Family Research Project. 2006. Family Involvement in Early Childhood Education: Parenting in Early Childhood. *Article No.1 in a series Spring 2006*
- Liputan 6. 2018. Kecanduan Smartphone, 2 Pelajar di Bondowoso alami Gangguan Jiwa. *Berita Digital.* www.news.liputan6.com

- Mahat, AN. 2017. Validation of The Questionnaire on Parenting Skill Readiness in Preventing Adolescents' Sexual Health Risk Behavior. *International Journal for Studies on Children, Women, Elderly and Disabled, Volume 1 (January 2017)*
- Mubaroq, SH. 2012. KONSEP PENDIDIKAN KELUARGA DALAM ALQURAN (Analisis Metode Tafsir Ta.lili mengenai Pendidikan Keluarga dalam Alquran Surat Luqman: 12-19). *Jurnal Tarbawi Vol. 1 No. 2 Juni 2012*
- Munawiroh. 2016. PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM KELUARGA ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION IN FAMILY. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan, Volume 14, Nomor 3, Desember 2016*
- Putri, GS. (2018). WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan. *Artikel Berita Digital*. www.sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123
- Radar Bogor. (2018). 85 Persen Pelajar "Kecanduan" Gadget. *Artikel*. www.radarbogor.id
- Rahmatullah, AS. 2017. PENDIDIKAN KELUARGA SEIMBANG YANG MELEKAT SEBAGAI BASIS YANG MENCERAHKAN ANAK DI ERA DIGITAL. *Cendekia Vol. 15 No. 2, Juli - Desember 2017*
- Septania, RC. (2018). Kecanduan Main Game Kini Masuk Kategori Gangguan Mental. *Artikel*. <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017>
- Smith, M & Berge, ZL. 2009. Social Learning Theory in Second Life. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching. Vol. 5. No.2. June*
- Taubah, M. 2015. PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA PERSPEKTIF ISLAM . *Jurnal Pendidikan Agama Islam Volume 03, Nomor 01, Mei 2015 Hal 110-136*
- Tiller, AE; Garrison, ME; Block, EB. _____. The Influence of Parenting Styles on Children's Cognitive Development. *Journal*. <https://www.kon.org/urc/tiller.pdf>
- Widyawati, L; Kurniawan, IN. 2008. Pengaruh Pelatihan Parenting Skill terhadap Parenting Efficacy. *Naskah Publikasi*. Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya – Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta.
- Zahedi, K; Fatehizade, M; Jazayeri, R. 2016. The Effect of Cognitive-Behavioral Parenting Skills Training (CBPST) on The Behavioral Problems of Preschool Children. *Review of European Studies Vol 8, No.2; 2016. Canadian Center of Science and Education*.
- Zikrina, A. (2018). Tanya Jawab Masalah Gadget. *Pijar Psikologi: Artikel Digital* . <https://www.pijarpsikologi.id/urc>