



Pendampingan dalam Menghadapi Pengaruh Negatif *SMARTPHONE* pada Anak (Usia TK) Jama'ah Masjid Raudhatul Jannah Pekanbaru

Joni¹, Melvi Lesmana Alim², Zuhendri³

^{1st} Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Pekanbaru email : joni061617@gmail.com
^{2nd} Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Pekanbaru email : melvilesmana97@gmail.com
^{3rd} Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Pekanbaru email : zuhendripoenya@gmail.com

2022 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License-(CC-BY-SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

 DOI: <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v2i1.5445>

ARTICLE INFO

Submit : 30 Maret 2022

Revised : 6 Juni 2022


Accepted : 30 Juni 2022

Keywords:

peran orang tua, pengaruh negatif, anak usia TK

ABSTRACT

Pengaruh media audio dan visual seperti smartphone yang lebih intens dan lebih menarik bagi anak dikhawatirkan akan meniru mentah-mentah apa yang ditonton atau dimainkan dari smartphone sehingga memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak, adapun metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah metode ceramah yang dilanjutkan dengan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan dan meningkatkan kesadaran orang tua terhadap pengaruh negatif smartphone. Kesimpulan dari rentetan kegiatan pengabdian masyarakat adalah masih banyak orang tua yang tidak paham bahaya dari paparan smartphone meskipun juga ada sisi positifnya, masih ada anggapan dari orang tua bahwa pemberian smartphone adalah bentuk kompensasi ketidak hadirannya orang tua pada anak, dari kesimpulan di atas maka saran tim pengabdian masyarakat memberikan saran sebagai berikut: Sebagai orang tua perlu kiranya untuk membekali diri dengan keilmuan tentang smartphone kegunaan dan bahayanya sehingga mampu memproteksi anak dari bahaya paparan smartphone itu sendiri kehadiran orang tua tidak dapat tergantikan dengan pemberian smartphone, jadi perlu kiranya orang tua memperbanyak kesempatan bersama anaknya (family time), sekaligus menilai atau mengamati perkembangan anaknya

International License-(CC-BY-SA)
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)
 <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v2i1.5445>

This is an open access article under the CC-BY-SA license



Introduction

Pentingnya pendidikan bagi masyarakatnya sebenarnya telah menjadi salah satu agenda negara sebagaimana dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tentunya hal ini bisa terwujud dengan adanya peran serta guru dan orang tua dalam mendidik masyarakat, khususnya anak-anak. Guru TK (Taman Kanak-Kanak) terutamanya mempunyai peran penting dalam membentuk karakter anak karena sejak TK nilai-nilai kehidupan mulai ditanamkan.



Adapun peran orang tua nantinya akan berpengaruh pada pendampingan anak didiknya dalam belajar, apalagi jika berhadapan dengan tantangan baru, pengaruh *smartphone* yang sedikit banyak mengganggu pola belajar anak. Saat ini bermain *smartphone* menjadi kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan anak. Pola bermain *smartphone* anak secara umum masih sangat mengkhawatirkan, bahkan, anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* dibandingkan dengan di sekolah (Sumber: kompas.com diakses 28/11/2021).

Apa yang ditonton atau dimainkan anak di *smartphone* tentunya akan mempengaruhi pola berpikir mereka, apalagi jika yang ditonton atau dimainkan adalah sesuatu yang negatif. Pada tahun 2001, *The Committee on Public Education of the American Academy of Pediatrics* (AAP) menyatakan bahwa kekerasan pada game atau yang ditonton anak pada *smartphone* berdampak pada perilaku kekerasan pada anak (AAP:2011). Lebih lanjut psikolog anak Rose Mini mengatakan, anak sangat mudah terpengaruh media audio dan visual seperti *smartphone* karena stimulus yang lebih intens dan lebih menarik bagi anak. Melalui *smartphone* pola pikir anak cenderung konkret, apa yang dilihat dianggap benar sehingga anak dikhawatirkan akan meniru mentah-mentah apa yang ditonton atau mainkan dari *smartphone* (Sumber: kompas.com diakses 28/11/11). Tentunya peristiwa *smackdown* yang menghebohkan beberapa waktu lalu belum terhapus dari ingatan. Dari peristiwa tersebut boleh diketahui bahwa anak cenderung menirukan apa yang ditonton atau mainkan di *smartphone*, bahkan mereka tidak segan-segan melakukan kekerasan. Selain itu ada juga kasus ketika seorang bocah di Surabaya yang nekat menelan cincin logam hanya gara-gara ingin menirukan aksi Limbad, seorang pesulap yang ditonton di *channel youtube* pada *smartphone* (sumber: <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-1290543/niru-gaya-limbac-bocah-kelas-3-nyaris-klenger>, diakses 15/06/2022

Kejadian-kejadian tersebut tentunya bisa dihindari apabila orang tua dapat memberikan pengertian terhadap anak didiknya mengenai efek negatif dari bermain *smartphone* sehingga akhirnya anak sedikit banyak bisa mempunyai pemahaman untuk tidak meniru perilaku negatif yang ada di *smartphone*. Hal yang lebih memprihatinkan, selain efek buruk dari aksi meniru adegan yang ditonton di *smartphone* adalah waktu yang dihabiskan oleh anak-anak tersebut untuk bermain dan menonton tayangan di *smartphone*. Yayasan Pendidikan Media dan Anak menyebutkan, rata-rata anak Indonesia bermain *smartphone* selama 3,5-5 jam sehari, itu berarti sama dengan 127, 5-1820 jam per tahun, padahal jam belajar anak sekolah dasar menurut UNESCO harus tidak boleh melebihi 1000 jam per tahun (Sumber: kompasiana.com, diakses 12/11/2021).

Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan anak terhadap *smartphone* sangatlah tinggi. Tentunya dengan terpaan *smartphone* yang tinggi tersebut anak akan terpengaruh dengan apa yang dilihatnya di *smartphone*. Postman bahkan berkesimpulan bahwa bermain dan menonton *smartphone* tidaklah memperbaiki proses belajar, malah justru cenderung kurang mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam tingkat kompleksitas yang tinggi (Postman, 2001:159) Selain itu, dari



segi kesehatan, sebuah penelitian mengungkapkan bahwa anak berusia enam tahun yang bermain *smartphone* terlalu lama berisiko terkena penyakit jantung di masa depan (Sumber : tempointeraktif.com, diakses 11/11/2021). Bahkan, IDI (Ikatan Dokter Indonesia) menyebutkan bahwa terlalu banyak bermain dan menonton *smartphone* dapat berpengaruh pada perkembangan otak anak usia 0-3 tahun yang dapat menimbulkan gangguan perkembangan bicara dan dapat menghambat kemampuan anak dalam mengekspresikan pikiran melalui tulisan, meningkatkan agresivitas dan kekerasan dalam usia 5-10 tahun (Sumber : kidia.org, diakses 11/11/2019).

Hal senada juga dijelaskan oleh Sunardian bahwa anak di bawah dua tahun (dalam sebuah catatan penelitian sebuah akademia anak di Amerika) yang dibiarkan bermain dan menonton *smartphone* akan menyerap pengaruh merugikan. Terutama, pada perkembangan otak, emosi, sosial dan kemampuan kognitif anak. Bermain *smartphone* terlalu dini bisa mengakibatkan proses wiring, proses penyambungan antara sel-sel syaraf dalam otak menjadi tidak sempurna (2005: 141).

Banyaknya hal negatif dari bermain *smartphone* yang bisa mempengaruhi anak tersebut tentunya saja sangat memprihatinkan. Untuk itu peran guru dan orang tua menjadi penting agar *smartphone* tidak berdampak negatif pada anak. Pembentukan karakter anak yang kritis bisa dilakukan apabila guru dan orang tua bisa memberikan pemahaman kepada anak mengenai efek negatif bermain *smartphone* sehingga hal-hal negatif bisa dihindari.

Methods

a. Persiapan

Melihat permasalahan yang ada mengenai pengaruh negatif *smartphone* terhadap anak, antara lain kurangnya peran guru terhadap anak didiknya dalam memberikan pemahaman mengenai efek negatif bermain *smartphone* dan minimnya pengetahuan orang tua mengenai efek negatif *smartphone*, maka kegiatan akan dilaksanakan dengan cara memberikan penyuluhan kepada orang tua. Orang tua dipilih karena pembentukan karakter anak dimulai dari usia dini yang dimulai dari rumah sehingga peran orang tua menjadi sangat penting. Penyuluhan ini dilakukan dengan harapan para orang tua tersebut dapat mendapatkan pengetahuan dan memahami efek-efek negatif yang bisa ditimbulkan dari bermain *smartphone* dan selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang tepat terhadap anak.

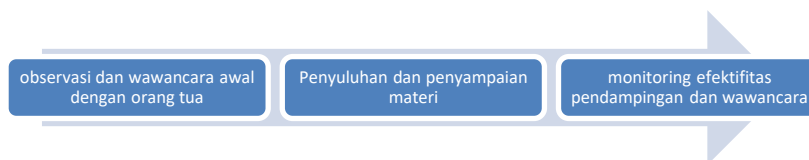
b. Tahapan Kegiatan

Sebelum kegiatan penyuluhan dilakukan, kami mengawalinya dengan mengadakan survey pendahuluan dan memperkenalkan rencana program kepada pihak Masjid Raudhatul Jannah Rt.01/Rw.08 Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan, selanjutnya mencoba untuk observasi sasaran objek dari pengaruh bahaya *smartphone*

Penyuluhan dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Ceramah dilakukan untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya *smartphone*, penyuluhan menggunakan media multimedia berupa infocus, adapun beberapa materi penyuluhan adalah;

1. Sejarah perkembangan handphone menuju *smartphone*
2. *Smartphone* sebagai media bukan tujuan
3. Dampak positif dan negative *smartphone*
4. Game dan narkolema
5. Bagaimana memutus kecanduan anak akan *smartphone*

Selanjutnya, setelah ceramah dilakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan dan meningkatkan kesadaran orang tua terhadap pengaruh negative *smartphone* dan dilanjutkan dengan monitoring dan wawancara terhadap orang tua anak, sebagaimana dapat dilihat dari bagan di bawah ini;



Bagan alur pengabdian masyarakat

Results

a) Pra penyuluhan

Sebelum dilakukan penyuluhan mengenai Pendampingan Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif *Smartphone* Pada Anak (Usia TK) jama'ah Masjid Raudhatul Jannah, Perumahan Griyo Puspito, Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru, terlebih dahulu (Bulan September 2020) tim pengabdian masyarakat melakukan diskusi intens bersama Ketua Rt.001/Rw.008 Bapak Muhammad Nasir, ST, kelurahan Binawidya dan Pengurus Masjid Raudhatul Jannah Bapak Ahmad Imsak dalam rangka menemukan permasalahan urgent yang perlu penanganan segera, dari beberapa diskusi tersebut ditemukan fakta dan disepakati bahwa Pengaruh Negatif *Smartphone* Pada Anak adalah permasalahan yang harus segera mendapat penanganan, hasil diskusi ini selanjutnya ditindak lanjuti dengan survey yaitu mengamati keadaan anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain *smartphone* di Perumahan Griyo Puspito yang sekaligus murid-murid mengaji di Masjid Raudhatul Jannah

Setelah didapati fakta lapangan mengenai keadaan anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain *smartphone*, maka selanjutnya tim pengabdian masyarakat menjajaki kemitraan dalam pengabdian masyarakat ini dan disepakaiti (Pak RT dan Pengurus Masjid) yang menjadi mitra dalam pengabdian masyarakat ini adalah Masjid Raudhatul Jannah, Perumahan Griyo Puspito, Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru, yang



mejadi pertimbangan adalah anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain *smartphone* di Perumahan Griyo Puspito merupakan murid-murid mengaji di Masjid Raudhatul Jannah

Selanjutnya untuk mendapatkan data yang lebih konkret mengenai anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain *smartphone* di Perumahan Griyo Puspito maka dilakukan wawancara (bulan September dan Oktober 2020) kepada orang tua yang anaknya terpapar pengaruh bermain *smartphone* tersebut, adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat adalah:

Wawancara dengan Bapak Gunawan Hasibuan yang memiliki anak bernama Kholil Hasibuan 6 th dan Fasha Hasibuan 4 th

“kami berdua (orang tua) semuanya bekerja kemudian anak kami diasuh oleh mbahnya (ortu isteri) dan untuk untuk meringankan kerja mbahnya maka anak kami kasih HP supaya bisa juga belajar dari sana, eh ternyata sekarang bukan belajar yang kuat malah main gamenya pak yang tak tahu waktu, sekarang adeknya malah ikut2an, kecanduan juga karena main sama abangnya, kalau dampaknya anak jadi susah diatur sama mbahnya kalau sama kami masih takut dia pak”

Wawancara selanjutnya dengan bapak Romeo Hadi beliau adalah kakek dari Nanda Giri usia 6 th

“anak ini yatim piatu pak, kamilah yang mengasuhnya sejak ibunya meninggal, jadi kami kasihlah dia main HP supaya dia sama dengan anak orang lain yang punya orang tua, sekarang makin pintar dia main HP pak tak urusan lain jadi malam gitu, suruh mengaji malas, suruh ke masjid malas juga, kadang makanpun malas”

Wawancara selanjutnya dengan bapak Henky beliau adalah ayah dari Zio De Hengky usia 5 th

“saya kerja pak yang ngasuh anak isteri saya sementara isteri usaha jualan online juga pak, jadi biar tak mengganggu kami kasihlah HP biar tak mengganggu dan anak tak kemana-mana, jadi itulah awal anak kecanduan HP pak, sekarang kalau tak dikasih HP ngamuk dia pak, susah juga, main sama kawannya jadi malas di rumah saja dia pak”

Wawancara selanjutnya dengan bapak Sunardi, ST beliau adalah ayah dari Nashiha Alya Sunardi usia 4 th

“alhamdulillah pak joni, si Nashiha udah mulai tertarik dengan HP apa lagi ibunya sering ajak selfi, tapi kami masih batasi artinya tak perlu dikasih kali lah anak main HP, takut juga pengaruh tak baik sama anak”

Tidak semua orang tua yang memiliki anak usai TK kami wawancara, hal ini lebih dikarenakan keterbatasan waktu. Kemudian maksud dari wawancara itu sendiri telah tercapai yaitu mendapat gambaran kongkret atas kondisi anak yang terpapar pengaruh bermain *smartphone*, sehingga dengan begitu tim dapat menyusun materi penyuluhan dan tindakan yang akan diberikan



Berdasarkan wawancara di atas maka tim pengabmas memutuskan bahwa materi penyuluhan yang akan berikan berupa:

1. Dampak negatif bermain *smartphone*
2. Memutus ketergantungan anak dengan *smartphone*

b) Penyuluhan

Sesuai dengan perencanaan penyuluhan dilakukan di bulan November 2020, adapun yang menjadi sasaran dari penyuluhan ini adalah para orang tua yang anaknya diduga terpapar pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* itu sendiri, dan masyarakat umum, Alhamdulillah penyuluhan berjalan lancar meskipun mundur dari jadwal yang direncanakan yaitu jam 20:00 WIB menjadi jam 20:30 WIB sampai dengan jam 22:00 WIB adapun materi yang sampaikan oleh tim pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

Sejarah *smartphone*

Sistem *handphone* pertama kali ditemukan oleh Martin Cooper, seorang karyawan di pabrik Motorola pada tanggal 03 April 1973. Sejak saat itu Cooper mencetuskan ide untuk sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel. Dari situlah sebuah tantangan hadir, yaitu sebuah perangkat kecil yang memiliki komponen atau material elektronik di dalamnya. Dengan model pertama telepon genggam itu adalah Motorola DynaTAC (*DYNamic Adaptive Total Area Coverage*).

Akhirnya sebuah telepon genggam pertama lahir pada 21 September 1983 dengan berat sekitar dua kilogram. Saat itu, perangkat komunikasi tersebut dijual dengan harga 3,995 dollar AS, atau setara dengan Rp 39 juta. Namun sayangnya saat itu, bukan nama Cooper yang terkenal sebagai pencipta *handphone*, melainkan perusahaan yang dinaunginya, yaitu Motorola. Telepon genggam ini adalah merupakan prototipe *handphone* yang dibuat oleh Motorola. Jangan bayangkan bentuknya sudah seperti *handphone* yang banyak beredar saat ini. Ukuran DynaTAC sangat besar dan tidak nyaman dibawa-bawa. Meski demikian, prototipe ini memang sudah bisa dipakai menelepon tanpa harus terhubung dengan kabel. Baterai dari telepon genggam yang digunakan inipun hanya bertahan selama 20 menit.

Seiring perkembangan waktu, ternyata ada satu orang yang berjasa dalam pengembangan *handphone* yaitu Amos Joel Jr, sebagai pakar di bidang switching. Switching merupakan sistem penyambung pada *handphone* dari satu wilayah ke wilayah lain. Adapun switching ini berfungsi sebagai pengatur saat pengguna *handphone* berpindah tempat, koneksi atau jaringan tetap tersambung.

Generasi I, Telepon genggam generasi pertama disebut juga IG. Tahun 1973, Martin Cooper dari Motorola Corp menemukan telepon genggam pertama dan diperkenalkan kepada publik pada 3 April 1973. Telepon genggam yang ditemukan oleh Cooper memiliki berat 30 ons atau sekitar 800 gram. Penemuan inilah yang telah mengubah dunia selamanya. Teknologi yang



digunakan 1-G masih bersifat analog dan dikenal dengan istilah AMPS. AMPS menggunakan frekuensi antara 825 Mhz- 894 Mhz dan dioperasikan pada Band 800 Mhz.

Karena bersifat analog, maka sistem yang digunakan masih bersifat regional. Salah satu kekurangan generasi 1-G adalah karena ukurannya yang terlalu besar untuk dipegang oleh tangan. Selain itu generasi 1-G masih memiliki masalah dengan mobilitas pengguna. Pada saat melakukan panggilan, mobilitas pengguna terbatas pada jangkauan area telepon genggam.

Generasi II, Generasi kedua atau 2-G muncul pada sekitar tahun 1990-an. 2G di Amerika sudah menggunakan teknologi CDMA, sedangkan di Eropa menggunakan teknologi GSM. GSM menggunakan frekuensi standar 900 Mhz dan frekuensi 1800 Mhz.

Dengan frekuensi tersebut, GSM memiliki kapasitas pelanggan yang lebih besar. Pada generasi 2G sinyal analog sudah diganti dengan sinyal digital. Penggunaan sinyal digital memperlengkapi telepon genggam dengan pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS. Telepon genggam pada generasi ini juga memiliki ukuran yang lebih kecil dan lebih ringan karena penggunaan teknologi chip digital. Keunggulan dari generasi 2G adalah ukuran dan berat yang lebih kecil serta sinyal radio yang lebih rendah, sehingga mengurangi efek radiasi yang membahayakan pengguna.

Generasi III, Generasi ini disebut juga 3G. 3G yang merupakan jaringan yang dapat memberi jangkauan yang lebih luas untuk para penggunanya, termasuk internet sebaik video call berteknologi tinggi. Dalam 3G terdapat 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu Enhance Datarates for GSM Evolution (EDGE), Wideband-CDMA, dan CDMA 2000.

Pada generasi ini telepon genggam mulai dimasukkan sistem operasi (yang sering disebut *smartphone*) sehingga membuat fitur semakin lengkap bahkan mendekati fungsi komputer personal. Sistem operasi yang digunakan antara lain Android, iOS, Symbian, dan Windows Mobile.

Generasi IV, Pada generasi ini lebih sering disebut dengan Fourth Generation (4G). 4G merupakan sistem telepon genggam yang menawarkan pendekatan baru dan solusi infrastruktur yang mengintegrasikan teknologi nirkabel yang telah ada termasuk Wireless Broadband (WiBro), 802.16e, CDMA, wireless LAN, Bluetooth, dan lain-lain.

Dalam 4G ini sudah memberikan sistem kecepatan yang tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan global, dan fleksibilitas untuk para penggunanya untuk menjelajahi berbagai teknologi yang berbeda. 4G juga telah memberikan pelayanan pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia seperti, video conferencing, online game, dan lain-lain.

a) Dampak negatif bermain smartphone

Di era digital ini *smartphone* dibutuhkan banyak orang. Alhasil, ponsel pintar ini tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa saja melainkan anak-anak. Saat anak-anak memegang



smartphone, Anda perlu memberikan pengawasan ekstra. Di balik kecanggihannya, *smartphone* rupanya membawa efek yang buruk bagi anak-anak. terdapat 4 hal dampak buruk dari penggunaan ponsel oleh anak-anak, mulai dari masalah kesehatan hingga mempengaruhi perilaku anak. Berikut daftarnya.

1. Masalah Kesehatan

Beberapa tahun terakhir, ada banyak spekulasi tentang dampak radiasi ponsel pada tubuh. Studi oleh The Journal of the American Medical Association menggerakkan perdebatan ketika menyelidiki dampak ponsel pada aktivitas otak. Bahaya kesehatan yang mungkin terjadi antara lain tumor non-ganas. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan ponsel memiliki kemungkinan mengembangkan tumor non-ganas di otak dan telinga. Selain itu, penggunaan ponsel pada anak bisa memicu kanker. WHO telah mengklasifikasikan radiasi ponsel sebagai 'mungkin bersifat karsinogenik bagi manusia'.

Anak-anak menyerap lebih dari 60 persen radiasi ke otak daripada orang dewasa. Kulit, jaringan, dan tulang otak mereka yang lebih tipis memungkinkan mereka untuk menyerap radiasi dua kali lipat dari orang dewasa. Penggunaan ponsel pada anak-anak juga berpengaruh pada otak. Gelombang radio dari ponsel menembus jauh ke dalam otak, tidak hanya di sekitar telinga. Aktivitas otak yang terganggu dapat mengganggu kemampuan belajar anak-anak dan masalah perilaku lainnya.

2. Ganggu Belajar

Anak-anak, seperti remaja, kecanduan ponsel. Mereka bermain game, mengobrol, dan berbicara dengan teman-teman mereka melalui ponsel setiap saat. Mereka berbicara di telepon selama waktu luang dan mengirim pesan selama pelajaran. Dengan demikian, mereka ketinggalan pelajaran yang diajarkan dan jatuh di belakang siswa lain.

3. Perilaku Tidak Pantas

Penggunaan ponsel dapat membuat anak-anak terlibat dalam perilaku yang tidak pantas. Mengirim pesan teks dan mengirim gambar yang tidak pantas adalah masalah yang semakin besar dengan remaja. Gambar berada di tangan yang salah, memberi orang lain akses ke foto pribadi. Anak-anak juga dapat mengakses situs porno dari perangkat multimedia mereka.

4. Alat Menyontek saat Ujian

Seorang siswa ketika tengah menjalani ujian, maka dia perlu berkonsentrasi penuh pada soal-soal yang diberikan. Kepemilikan ponsel atau penggunaan ponsel bisa membuka peluang bagi siswa untuk berbuat curang atau menyontek. Ponsel memiliki fitur kalkulator, atau ruang penyimpanan untuk menyimpan jawaban dari soal-soal. Ponsel juga bisa menjadi alat untuk mengirimkan jawaban di ruang ujian.



b) Memutus ketergantungan anak dengan smartphone

1. Orang Tua Membuat Aturan

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah sadar akan bahaya gawai pada anak. Selain gangguan motorik, gangguan sosial, yang paling pasti adalah gangguan kesehatan pada organ mata yang dapat mengalami kerusakan fatal. Apakah Parent Pinters rela anak-anak tersayang dirusak oleh gawai?

Jika tidak, buatlah aturan sejak dini. Buat kesepakatan dengan anak berapa lama boleh main gawai dan kapan waktunya. Perjanjian ini harus disiplin dikontrol dan ditegakkan orang tua agar-agar anak-anak ikut disiplin. Orang tua harus konsisten dengan aturannya.

2. Mengalihkan Perhatian Anak

Mungkin sedikit sedih melihat anak yang sehari-hari sibuk dengan gawai di tangannya sehingga jadi malas bermain bersama teman-temannya. Nah, cobalah di sini sebagai orang tua Anda mengambil peran dengan membuat sesuatu hal yang dapat mengalihkan perhatian anak pada perangkat layar Bergeraknya, misalnya dengan membuat kegiatan menyenangkan di luar rumah, bermain, berkebun, berolahraga bersama dan sejenisnya. Aktivitas yang melibatkan anggota keluarga di luar ruangan akan membuat anak sedikit bisa melupakan gawainya. Ajak anak beraktivitas seru, berhenti sejenak dari ponselnya.

3. Batasi Akses Penggunaan

Jangan membiarkan anak bisa mengakses semua menu dan fitur yang ada di gawai. Misal untuk media sosial, batasi penggunaannya yang menurut Parent Pinters paling aman untuk si kecil. Jika ingin bermain game, pilihkan jenis game yang aman dan edukatif. Batasi akses play store yang memungkinkan anak mengunduh aplikasi apa saja, buat kesepakatan dengan anak. Tujuan pembatasan ini agar anak tidak semakin larut dalam aktivitas dunia mayanya. Semakin anak menemukan hal baru, maka akan semakin asyik dalam permainan gawai. Selain itu, cara ini juga untuk mencegah efek buruk pornografi pada gadget.

4. Sediakan Permainan Alternatif

Saat ini banyak Parent Pinters yang memberikan gawai pada anak sebagai mainan, padahal masih banyak mainan edukatif yang lebih bermanfaat dan sesuai dengan usia perkembangan anak, sebagai alternatif jika Anda tak ingin anak terus menerus kecanduan gawai, carilah jenis permainan menarik yang edukatif dan membuat anak tertarik.

Saat ini ada banyak jenis mainan edukatif di pasaran. Pilih jenis mainan yang juga bisa membuat anak fokus dengan mainan tersebut, membuat anak berkreasi membuat sesuatu sehingga ia tidak cepat bosan saat menggunakannya.



5. Contoh yang Baik dari Orang Tua

Tahukah semua bahwa anak akan lebih mudah meniru apa yang dilihat dibandingkan apa yang didengar. Inilah mengapa contoh orang tua dalam penggunaan gawai sangat penting. Kebutuhan aktivitas kerja, bisnis atau hanya sekedar berhibur terkadang membuat banyak orang tua abai akan hal ini.

Anda mengatakan jangan bermain gadget, stop dan matikan ponsel pintar, tetapi orang tua sendiri masih terus menggunakannya. Buatlah waktu satu jam tanpa gawai untuk seluruh anggota keluarga. Temukan kembali kebersamaan yang hilang antara orang tua dan anak. Cara ini akan membuat anak lebih senang dan merasa diperlakukan adil.

6. Disiplin, Konsisten, dan Tegas

Tips agar anak tidak kecanduan gadget yang juga penting dilakukan Parent Pinters semua adalah bagaimana bisa disiplin, tegas dan konsisten dalam membuat aturan, membatasi penggunaan dan mengajak anak bermain. Jangan sampai ada perbedaan pendapat antara ibu dan ayah yang akan membuat anak akhirnya membantah aturan yang ada. Sebelum disosialisasikan pada anak, Parent Pinters harus membuat kesepakatan dulu dan berjanji untuk komitmen dengan aturan yang ada. Tegas juga dibutuhkan agar anak tidak menganggap orang tuanya plin-plan, bisa dinego soal aturan.

7. Perbanyak Waktu Bersama Anak

Terkadang hal yang membuat anak akhirnya sibuk bermain gadget adalah karena orang tua tak ada bersama mereka, sibuk kerja, sibuk bisnis, sibuk aktivitas yang lain. Apalagi jika anak tinggal bersama pengasuh, maka mainan sehari-hari sudah pasti gawai. Tingkatkan intensitas waktu bersama anak agar anak merasa diperhatikan. Arahkan penggunaan gawai pada anak untuk kebutuhan pendidikan yang lebih efektif. Dukung anak untuk sukses sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang ada di perangkat gadget.

Dukung dan motivasi anak untuk sukses belajar di sekolah. Masalah biaya bukan lagi kendala, semua bisa sekolah di mana saja, di sekolah favorit kebanggaan. Jika cegah kecanduan gadget pada anak sekarang, dampingi penggunaan dan interaksi anak dengan perangkat teknologi tersebut. Hal ini menjadi salah satu bentuk motivasi dan dukungan orang tua secara nyata untuk pendidikan anak.

Pada akhir sesi penyuluhan tim pengabdian masyarakat memberikan kesempatan kepada peserta penyuluhan untuk bertanya jika sekiranya ada hal-hal yang perlu untuk ditanyakan, adapun pertanyaan yang muncul dari Bapak Gunawan Hasibuan yang memiliki anak bernama Kholil Hasibuan 6 th dan Fasha Hasibuan 4 th, dengan pertanyaan sebagai berikut?



“Jika anak sudah terpapar akut oleh *smartphone*, apa yang harus dilakukan? Kemudian apa kegiatan/permainan yang dapat mengalihkan anak dari *smartphone*?”

Adapun jawaban dari tim pengabdian masyarakat mas adalah jika sudah akut atau parah betul tentu harus dikonsultasikan kepada dokter anak, untuk melihat sejauh mana *smartphone* telah menyerang/mempengaruhi anak, apakah selanjut perlu terapi atau tidak? Baik terapi perilaku atau terapi okupasi, untuk kegiatan sebetulnya banyak pak, dan apa saja kegiatan yang dapat memalingkan anak dari penggunaan *smartphone* bisa dilakukan pak semisal kegiatan outdoor, bermain sama peergroupnya, perbaiman bussy board dll

Setelah pertanyaan dari Bapak gunawan Hasibuan yang memiliki anak bernama Kholil Hasibuan 6 th dan Fasha Hasibuan 4 th tidak ada pertanyaan yang muncul dari peserta penyuluhan dan akhirnya penyuluhan ditutup dengan pembacaan doa yang dipimpin oleh ketua tim pengabdian masyarakat itu sendiri

Discussion

1) Perencanaan

Semua perencanaan terlaksana dengan baik, dan sangat mendapat *support* dari *stakeholder* yang ada, mulai dari penjajakan pengabdian masyarakat diikuti dengan diskusi yang inten mengenai permasalahan yang *urgent* dan perlu mendapati penanganan segera, tindakan selanjutnya yaitu wawancara kepada orang tua anak untuk mendapatkan informasi sejauh mana dampak paparan *smartphone* kepada anak, adapun kendala dalam wawancara kepada orang tua anak adalah orang tua yang cenderung menyembunyikan fakta yang terjadi pada anak mereka, selain itu orang tua yang jarang berada di rumah karena kesibukan bekerja

Dari pelaksanaan wawancara pra penyuluhan dan saat penyuluhan dapat diketahui bahawa mayoritas orang tua terutama jamaah masjid Raudhatul Jannah belum menyadari akan bahaya atau dampak negatif dari *smartphone* yang diberikan pada anak Pemberian *smartphone* pada anak awalnya adalah sebagai media untuk mendiamkan anak (prilaku *recepted*) selain itu agar anak lebih mudah diatur, tidak nakal, tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya tapi pada akhir merubah menjadi prilaku non *recepted*, yang orang tua belum tahu bagaimana cara memutus ketergantungan anak terhadap *smartphone* tersebut

2) Pelaksanaan

Tahapan dari semua perencanaan telaksana dengan baik, termasuk kegiatan penyuluhan Sesuai dengan perencanaan penyuluhan dilakukan di bulan nopember 2020, adapun yang menjadi sasaran dari penyuluhan ini adalah para orang tua yang anaknya diduga terpapar pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* itu sendiri, dan masyarakat umum,



Alhamdulillah penyuluhan berjalan lancar meskipun mundur dari jadwal yang direncanakan yaitu jam 20;00 WIB menjadi jam 20;30 WIB sampai dengan jam 22;00 WIB dan orang tua anak sangat antusias dalam mengikuti penyuluhan hal ini dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang muncul disaat penyuluhan

3) Hasil

Adapun yang dianggap menjadi hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah munculnya pemahaman baru bagi orang tua akan bahayanya *smartphone* terhadap anak, kemudian timbulnya kesadaran orang tua akan bahayanya *smartphone* terhadap anak dang terakhir terlaksananya kegiatan ini penyuluhan dengan baik dan lancar. Maka rasanya sudah sangat cocok kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat dengan memberikan penyuluhan dan semoga bisa dilakukan dengan kegiatan pendampingannya agar hasil usaha yang sudah dimulai ini dapat lebih maksimal, anak-anak terbebas dari pengaruh negatif *smartphone*

Conclusion

a) Kesimpulan

Dari rentetan kegiatan pengabmas yang sudah dilakukan maka tim pengabdian masyarakat dapat menyimpulkan:

1. Masih banyak orang tua yang tida paham bahaya dari paparan *smartphone* meskipun juga ada sisi positifnya
2. Masih ada anggapan dari orang tua bahwa pemberian *smartphone* adalah bentuk kompensasi ketidak hadiran orang tua pada anak

b) Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka tim pengabdian masyarakat memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebagai orang tua perlu kiranya untuk membekali diri dengan keilmuan tentang *smartphone* kegunaan dan bahayanya sehingga mampu memprotek anak dari bahaya paparan *smartphone* itu sendiri
2. Kehadiran orang tua tidak dapat tergantikan dengan pemberian *smartphone*, jadi perlu kiranya orang tua memperbanyak kesempatan bersama anaknya (*family time*), sekaligus menilai atau mengamati perkembangan anaknya

Bibliography

- AAP. 2001. *Media Violence*. PEDIATRICS Vol. 108 No. 5 November 2001, pp. 1222-1226. Wirodono, Sunardian. 2005. *Matikan SMARTPHONE-MU*. Yogyakarta : Resist Book



Postman, Neil. 1995. *Menqhibur diri sampai mati: Mewaspada Media Televisi*

Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

Pangkapi, Eko, 2011. *Televisi dan Anak*, media.kompasina.com, diakses 12 November 2019

Redaksi, 2001, *Bahaya bermain gadget bagi Anak*, tempointeraktif.com, diakses 11 November 2019

Redaksi, 2010, *Pola bermain smartphone Anak Sangat Buruk*, health.kompas.com diakses 28 November 2029

Kidia, 2011. *Pengaruh bermain Smartphone pada Anak-anak*, kidia.org, diakses 11 September 2020