

BAB 1. PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, smart phone, dan lain-lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. “Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut *gadget freak*.” (Muzakki, 2013)

Gadget merupakan belahan jiwa bagi semua orang. Banyak sekali fungsi, manfaat, dan dampak yang terjadi akibat Gadget. Fungsi pengetahuan, media sosial, hiburan, game dan masih banyak lagi yang lainnya yang didapat dari gadget. Semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Yang dulunya gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak saja memiliki gadget berupa smart phone ataupun hand phone sebagai mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada saat ini orang tua berpenghasilan pas-pasan pun mampu membelikan gadget untuk anaknya (Panji Ismail, 2013).

Seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. Gadget memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.

Dampak negatif dari penggunaan gadget juga banyak ditemui yaitu; pertama mengganggu Kesehatan. Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Kedua, dapat mengganggu perkembangan anak. Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget

nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik. Ketiga, rawan terhadap tindak kejahatan. Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering. Keempat, dapat mempengaruhi perilaku anak. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final (Ratih Ibrahim, 2012). Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Penyebab utama anak menggunakan gadget adalah orangtua sendiri. Orangtua yang mengabaikan terhadap dampak negatif dari gadget. Orangtua yang tidak menyediakan *quality time* untuk anak. Orangtua yang sibuk berdalih lelah karena seharian bekerja mencari nafkah untuk anak. Orang tua lupa bahwa anak tidak hanya membutuhkan materi, tapi juga perhatian yang bersifat non materi. Penyebab yang mendorong orang tua membelikan gadget bagi anak? Apakah agar anak bisa lebih mudah dalam mencari informasi terkait tugas sekolah? Apakah agar anak tampil *up to date* dan tidak dianggap kuno oleh lingkungan? Apakah agar anak punya 'teman' selagi saya sibuk bekerja? Apakah agar anak tidak mengganggu saya saat istirahat di rumah? Apapun alasannya, jika anak menjadi kecanduan dengan gadget hingga terpapar dampak negatifnya, jangan pernah salahkan gadget tersebut. Karena ternyata, penyebab anak kecanduan gadget adalah orangtua sendiri.

Berdasarkan fenomena diatas dan wawancara dengan beberapa guru di TK Nusa Indah II Jakarta Barat, ditemukan bahwa para guru seringkali kesulitan mengatasi anak yang membawa gadget ke sekolah. Jika dilarang anak marah bahkan ada anak yang mengamuk sehingga tidak mau masuk ke kelas untuk belajar. Sebagian orang tua setuju jika guru melarang menggunakan gadget di sekolah tetapi ada sebagian orang tua yang memanjakan anak sehingga orang tua merasa tidak masalah jika anak menggunakan gadget di sekolah. Dan guru semakin sulit menerapkan peraturan jika orang tua tidak memahami dampak negatif pada anak ketika penggunaan gadget berlebihan. Maka dari itu, psikoedukasi bagi guru dan orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget sangat perlu diberikan agar anak dapat fokus ketika sedang belajar di sekolah.

Analisis Situasi

- Sasaran adalah para guru sekolah kesulitan menghadapi perilaku anak yang negatif di sekolah sebagai akibat penggunaan gadget yang berlebihan.
- Orang tua yang terbiasa memanjakan anak dengan memberikan gadget tanpa pendampingan dan membiarkan anak membawa gadget ke sekolah.
- Bekerjasama dengan Sekolah Taman Kanak-kanak Nusa Indah II.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pengetahuan guru tentang dampak penggunaan gadget berlebihan masih kurang.
2. Keterampilan tidak dimiliki guru berkaitan dengan penanganan anak yang tantrum ketika dilarang menggunakan gadget di sekolah terutama di kelas.
3. Pendekatan yang sangat minim sehingga guru kesulitan memberikan pengertian kepada orangtua yang memiliki anak gemar menggunakan gadget.

BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Luaran dari pelaksanaan program ini adalah sebagai berikut:

- a. Para guru mendapatkan pengetahuan tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget.
- b. Para guru menjadi terampil dalam menangani anak yang bermasalah dengan sikap dan emosi sebagai dampak menggunakan gadget di sekolah.
- c. Para guru dapat menangani permasalahan anak dan memberikan pengertian kepada orang tua cara penggunaan gadget yang lebih bijaksana.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan ini metode yang digunakan adalah metode ceramah, setelah itu berdiskusi dan Tanya jawab dengan para guru dan orang tua, terutama orang tua yang memiliki anak yang berlebihan menggunakan gadget.

KESIMPULAN DAN SARAN

Psikoedukasi dilakukan karena kebutuhan sekolah yang mengalami kesulitan menerapkan kesadaran pada orang tua agar anak tidak berinteraksi dengan gadget di sekolah maupun di rumah secara berlebihan. Kegiatan dilakukan dengan memberikan pengetahuan tentang dampak positif dan negatif gadget. Dampak negatif yang lebih banyak didapatkan dari penggunaan gadget membuat sekolah harus secepat mungkin mengantisipasi agar siswa tetap dapat focus pada kegiatan sekolah.

SARAN Kepada guru agar selalu mengingatkan dampak penggunaan gadget jika berlebihan penggunaannya. Membuat peraturan yang ketat dan kontrol di sekolah bahwa tidak diperbolehkan membawa atau menggunakan gadget selama di sekolah. Saran untuk para orang tua agar melarang atau tidak membawakan anak gadget ketika ke sekolah. Jika menggunakan gadget untuk menambah pengetahuan dan bermain, hendaknya dibatasi waktunya maksimal dua jam sehari. Orangtua harus mendampingi anak ketika anak menggunakan gadget. Pendampingan orang tua diperlukan agar orang tua mengetahui konten yang sedang dilihat anak, juga orangtua dapat menjadikan sarana ini untuk berkomunikasi dan bercerita ketika sedang melihat sebuah cerita. Kegiatan pendampingan ini juga dapat melekatkan kasih sayang orang tua kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta: Enno media.

Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.

Jerry B. 1999. *Classical Electromagnetic Radiation*. New York : State University of New Yorl

Jonathan,dkk. 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya : Universitas Kristen Pertra Surabaya