

## PEMBINAAN PADA ORANG TUA UNTUK MENGATASI KECANDUAN ANAK TERHADAP GADGET MELALUI LITERASI MEDIA DI DESA PADANG SAKTI KECAMATAN MUARA SATU KOTA LHOKSEUMAWE

Muliana<sup>1</sup>, Hayatun Nufus<sup>2</sup>, Nuraina<sup>3</sup>, Syarifah Rita Zahara<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>) Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Malikussaleh, Aceh Utara, Indonesia

<sup>4</sup>) Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Malikussaleh, Aceh Utara, Indonesia

Email korespondensi: [muliana.mpd@unimal.ac.id](mailto:muliana.mpd@unimal.ac.id)

### ABSTRAK

Dampak dari masa pandemi Covid-19 membuat keterbatasan masyarakat dan anak dalam beraktifitas dan yaitu ditinjau dari segi pendidikan, salah satunya adalah desa Padang Sakti Kec Muara Satu Kota Lhokseumawe. Kegiatan proses belajar mengajar anak-anak usia sekolah sehari-hari tidak dilakukan di sekolah melainkan dirumahnya masing-masing. Berdasarkan hasil observasi bahwasanya orang tua yang bekerja di luar rumah sebagai buruh dan petani, tidak dapat melakukan pengawasan secara menyeluruh terhadap aktivitas penggunaan gadget anak. Salah satu alternatifnya adalah dengan melakukan pembinaan terhadap orang tua, dimana orang tua perlu mendapatkan pendidikan literasi media agar dapat menjadi orang tua yang baik dalam membantu anak lepas dari kecanduan gadget.

Metode yang digunakan yaitu Tahapan pertama, melakukan pendekatan masyarakat. Tahap kedua, melakukan pengambilan data awal. Tahap tiga, melakukan identifikasi masalah. Tahap keempat, melakukan analisis dari setiap masalah. Tahap terakhir, menentukan solusi. Mitra sebagai peserta sosialisasi dan aktif berperan dalam kegiatan diskusi/tanya jawab. Mitra terlibat secara keseluruhan dalam program kegiatan pengabdian meliputi perumusan permasalahan, penjadwalan kegiatan, pelaksanaan program kegiatan hingga tahap evaluasi kegiatan. Hasil dari kegiatan ini yaitu bertambahnya wawasan orang tua mengenai pembelajaran daring dan juga cara pencegahan kecanduan gadget pada anak.

**Kata Kunci** : Kecanduan, Gadget, Literasi

### PENDAHULUAN

Pada masa Pandemi Covid-19 mengharuskan masyarakat untuk sedapat mungkin dalam mengurangi interaksi secara langsung. Hal tersebut berdampak besar terhadap semua kegiatan salah satunya kegiatan yang ada di sekolah. Oleh karena itu mengharuskan pembelajaran dilakukan secara darurat (dalam jaringan) dengan menggunakan gadget ataupun laptop (Muhammad, I., 2020). Pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh menggunakan sistem daring baik di rumah ataupun di tempat lainnya sangat besar pengaruh terhadap psikologis anak (Irawan et al., 2020).

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan oleh Lukman dan Ulfa (2020) menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai media dalam pembelajaran masih kurang maksimal, hal tersebut disebabkan siswa lebih tertarik untuk menggunakan gadget untuk

bermain game ataupun sosial media daripada belajar. Chen & Chang (2008) menyebutkan bahwa terdapat empat aspek perilaku kecanduan, diantaranya yaitu: (1) *compulsion* yaitu dorongan dari dalam diri sendiri untuk menggunakan gadget secara terus menerus, (2) *withdrawal* (penarikan diri), yaitu perilaku ketergantungan terhadap gadget sehingga pengguna merasa tidak bisa lepas dari gadget, (3) *tolerance* (toleransi) biasanya pengguna gadget menghabiskan banyak waktunya untuk bermain gadget hingga dia merasa puas, (4) *interpersonal and health-related problems* yaitu masalah yang berkaitan dengan hubungan dengan orang lain dan juga kesehatan, orang yang kecanduan gadget biasanya terlalu menyibukkan diri dengan gadget sehingga kurang berbaur dengan lingkungan sekitar, penggunaan gadget secara terus menerus juga berdampak buruk bagi kesehatan.

Penggunaan gadget tanpa pengawasan dan bimbingan orang tua dapat berdampak buruk terhadap perkembangan fisik dan nonfisik anak. Selain itu, anak-anak akan mengalami kekurangan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Situasi seperti ini banyak dialami oleh masyarakat Padang Sakti. Hal tersebut berdasarkan bservasi yang dilakukan di desa Padang Sakti Kecamatan Muara satu Kota Lhokseumawe, salah satu desa disekitar Universitas Malikussaleh.

Orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga jarang melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak dalam menggunakan gadget. Oleh karenanya, orang tua juga perlu mendapatkan pendidikan literasi media agar dapat menjadi orang tua yang baik dalam membantu anak lepas dari kecanduan gadget. Melek media atau literasi media merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. James Potter yang menjadi salah satu pelopor literasi media menyatakan bahwa untuk menumbuhkembangkan jiwa media harus didasari dari media pembelajaran di lingkungan sekitar (Potter, 2001), dalam kaitan ini, Potter menyatakan bahwa kita membangun perspektif berdasarkan struktur pengetahuan, dan untuk membangun struktur pengetahuan kita memerlukan alat berupa kemampuan kita dan juga *raw material* (bahan mentah) berupa informasi yang kita peroleh dari internet. Adanya pembinaan kepada orang tua dan tersedianya Ruang Literasi Media diharapkan dapat mengurangi kecanduan gadget terhadap anak di di desa Padang Sakti Kecamatan Muara satu Kota Lhokseumawe.

## METODE

Pengabdian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli sampai Desember 2021. Sehingga yang menjadi target lokasi PKM ini adalah Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe. Metode pelaksanaan PKM yang akan dilaksanakan menjadi pendekatan pada pengabdian masyarakat di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1. Tahap pertama, observasi awal
2. Tahap kedua, pengambilan data
3. Tahap tiga, pemetaan masalah
4. Tahap keempat, analisa permasalahan.
5. Tahap kelima, penentuan solusi.

Adapun yang menjadi mitra dalam pengabdian ini adalah Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe. Partisipasi mitra dalam kegiatan ini meliputi:

1. Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe menjadi Mitra sebagai

- penyedia tempat untuk penyelenggaraan kegiatan literasi media
2. Peserta ikut aktif berperan dalam kegiatan diskusi/ tanya jawab.
3. Mitra terlibat langsung secara keseluruhan rangkaian kegiatan.

### DISKUSI

Kegiatan ini dilakukan untuk mengatasi kecanduan anak terhadap gadget. Penggunaan gadget pada anak dapat menyebabkan efek yang tidak baik, apalagi jika digunakan secara terus menerus hingga menyebabkan kecanduan. Maka penggunaan gadget pada anak harus dengan pengawasan orang tua. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak adalah dengan melakukan pembinaan literasi media.

Kegiatan pengabdian pembinaan desa lingkungan dilaksanakan selama satu hari penuh dari pagi hingga sore. Kegiatan dilaksanakan di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe pada tanggal 18 November 2021. Kegiatan ini dilakukan secara langsung dengan mengumpulkan warga desa Padang Sakti di balai desa.



Gambar 1 Observasi dan izin kegiatan dengan Geuchik desa Padang Sakti

Peserta kegiatan ini adalah anak-anak mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai dengan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan juga orang tua dari anak yang bedomisili di Desa Padang Sakti dan juga ibu-ibu PKK. Kegiatan dilakukan mulai pukul 09.00 – 11.00 untuk pelatihan dengan anak, dan dilanjutkan pada pukul 14.00 – 16.00 di hari yang sama untuk melakukan pelatihan terhadap orang tua.

Kegiatan dimulai dengan perkenalan dan dilanjutkan dengan pembagian angket untuk diisi peserta yang hadir. Selanjutnya dilakukan pembinaan kepada anak-anak dengan mengenalkan bahaya penggunaan gadget dalam jangka waktu panjang, dan bagaimana cara menggunakan gadget dengan bijak untuk menambah wawasan tanpa menyebabkan kecanduan. Anak-anak diajarkan bahwa penggunaan gadget harus digunakan secara bijak, agar mendapatkan manfaat yang baik. Anak-anak diberikan pemahaman bahwa penggunaan gadget harus dengan pengawasan orang tua dan dengan batasan waktu. Setelah mendapat pembinaan peserta diberikan angket kembali untuk diisi. Para anak diberikan motivasi agar lebih bijak dalam menggunakan gadget dan juga tidak lupa dengan kewajibannya untuk belajar.

Kegiatan berikutnya yaitu pembinaan dengan orang tua dan juga dengan ibu-ibu PKK desa Padang Sakti. Di awal acara dilakukan perkenalan dan penyampaian tujuan kegiatan,

Selanjutnya peserta diberikan angket untuk diisi. Banyak dari orang tua yang memilih memberikan gadget pada anak dengan tujuan agar anaknya tidak rewel tanpa memikirkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi anak yang kecanduan gadget adalah dengan melakukan pengawasan terhadap anak dalam menggunakan gadget dan juga dengan literasi media. Literasi media merupakan pemahaman tentang internet, penggunaan internet, bagaimana memanfaatkan internet untuk hal yang baik, dan juga memahami apa saja yang sebaiknya dihindari saat menggunakan internet.



Gambar 2 Pembinaan terhadap orang tua dan anak bersama pemateri

Peserta terlihat berantusias mengikuti kegiatan. Diakhir acara peserta diberi angket kembali untuk diisi. Berikut isi pernyataan yang tersedia dalam angket:

1. Dengan adanya pembinaan membuat saya lebih paham bahaya gadget terhadap anak.
2. Setelah mengikuti pembinaan literasi media memotivasi saya untuk lebih waspada terhadap penggunaan gadget pada anak.
3. Setelah mengikuti pembinaan literasi media saya dapat menambah wawasan mengenai literasi media.
4. Setelah mengikuti pembinaan literasi media ini sangat membantu saya dalam melepaskan candu gadget pada anak.
5. Saya sudah bisa memahami mengenai pembelajaran daring.
6. Melalui pembinaan ini membantu saya dalam mengarahkan anak mengerjakan tugas sekolah secara daring.
7. Melalui pembinaan ini saya sudah mempunyai ilmu tentang teknologi informasi gadget yang baik dan benar.
8. Merasakan antusiasme untuk datang ke acara pembinaan.
9. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan.

Hasil angket menunjukkan bahwa orang tua jadi lebih paham bagaimana cara mengarahkan anak dalam mengerjakan tugas secara daring. Melalui pembinaan ini juga menambah wawasan orang tua tentang penggunaan teknologi informasi gadget yang baik dan benar. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan ini dapat menambah kewaspadaan orang tua terhadap kecanduan gadget serta cara mengatasi kecanduan gadget pada anak dan juga menambah wawasan orang tua mengenai pembelajaran daring dan membantu anak dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Melalui kegiatan ini para orang tua di Desa Padang Sakti jadi lebih sadar akan bahaya gadget bagi abak, serta paham cara mengatasi kecanduan gadget pada anak. Orang tua jadi lebih paham akan literasi media, bijak dalam menggunakan gadget untuk pembelajaran daring, serta dalam menyaring informasi yang disajikan di internet. Selanjutnya dapat disarankan perlu pendampingan yang berkelanjutan untuk mengontrol anak dalam penggunaan gadget selama pembelajaran

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Rektor dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Malikussaleh yang telah memberikan dukungan dan terselenggaranya kegiatan ini tahun 2021

## DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51
- Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological Impacts of Students on Online Learning During the Pandemic Covid-19. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (EJournal)*, 7(1), 53–60. <https://doi.org/10.24042/kons.v7i1.6389>
- [Lukman, I, R& Ulfa, A, M. \(2020\). Meningkatkan Kemampuan Kognitif kimia siswa SMA melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Android. JINOTEP \(Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran\). Vol 7 No 2 Hal 157-164.](#)
- [Muhammad, I. \(2020\). Pengaruh Perkuliahan Daring Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI Volume 4, No. 1, Juni 2020, pp. 24-30](#)
- Potter, W, James .(2001). *Media Literacy*, New Delhi, Sage Publica