

PERAN ORANG TUA MENGONTROL PERILAKU ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET

Yokie Prasetya Dharma, Sijono, Yudita Susanti
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

12yokieprasetya@gmail.com, sijonostg4@gmail.com, yuditatusanti@yahoo.co.id

Abstract: The purpose of PKM entitled “Peran Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget”(parents’ rules in controlling children using gadget) was to give guiding and knowledge to the parents about the positive and negative sides of gadget. Besides, to support the parents take part in monitoring their children in using gadget as well. This PKM took place in Desa Lubuk Antuk kecamatan Hulu Gurung which involved parents, youth and children. This place was chosen because gadget was broad used by most society there. In other hand, this PKM conducted based on headman’s recommendation. In general this activity conducted in the form of interactive dialog and lecture. The result showed that the society was enthusiastic involved in the activity. It could be seen from the number of the society that attended the activity and many societies that involved in the interactive dialog. This also supported by the feedback that they gave from the questionnaire. Most of them were satisfied and understood with the material given in the PKM. Based on the societies enthusiastic, we recommend other institutions or groups of society to do the same activity in other places to promote the understanding of using gadget to reduce the number crimes in social media.

Keyword: Parents, control, Gadget

Abstrak: Tujuan diadakannya kegiatan PKM yang berjudul “Peran Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget” ini adalah sebagai upaya memberi pendampingan kepada orang tua untuk memahami serba-serbi penggunaan gadget serta memberikan pemahaman kepada orang tua agar mereka turut serta mengawasi secara langsung anak-anak mereka dalam menggunakan gadget. PKM ini dilaksanakan di Desa Lubuk Antuk kecamatan Hulu Gurung yang melibatkan para orang tua, remaja dan anak-anak. Alasan diadakannya kegiatan PKM di Desa tersebut karena penggunaan gadget di daerah tersebut sudah cukup besar dan luas, selain itu berdasarkan rekomendasi dari kepala Desa setempat. Secara umum kegiatan tersebut berupa penyuluhan dan dialog secara langsung. Dari hasil evaluasi kegiatan yang diadakan tersebut, terlihat masyarakat sangat antusias dengan kegiatan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang hadir dan terlibat dalam tanya jawab pada saat kegiatan tersebut berlangsung. Selain itu hal ini juga didukung oleh hasil “questionnaire” yang dibagikan kepada para orang tua. Dari hasil tersebut di dapat rata-rata orang tua menjawab puas dan mengerti dengan materi yang disampaikan dalam kegiatan PKM tersebut. Berdasarkan antusias warga dalam kegiatan tersebut diharapkan akan lebih banyak lagi kelompok-kelompok atau instansi-instansi terkait melakukan hal serupa untuk membangun pemahan kepada masyarakat agar lebih

banyak lagi masyarakat yang paham menggunakan gadget dengan bijak, sehingga dapat mengurangi tindak kriminal yang marak terjadi di media sosial.

Kata Kunci: orangtua, kontrol, gadget

PENDAHULUAN

Gadget dapat dioperasikan dengan mudah oleh berbagai kalangan. Salah satu gadget yang menjadi primadona saat ini adalah smart phone atau telepon pintar. Hampir seluruh masyarakat dapat menggunakannya baik untuk keperluan tertentu, hiburan atau hanya sekedar sebagai alat pengganti kamera. Gadget menjadi gaya hidup dimasa kini, tidak hanya para pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya tanpa ada batasan usia. Selain kemudahan tersebut harga yang

ditawarkanpun sangat terjangkau.

Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan gadget menimbulkan pro dan kontra di tengah masyarakat. Banyak orang beranggapan bahwa gadget sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka. Disisi lain tidak sedikit pula yang beranggapan hal tersebut dapat membawa hal buruk pada kehidupan mereka. Gadget dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan dengan baik dan bijak. Salah satu dampak positif dari pemanfaatan gadget dari segi ekonomi dan bisnis adalah sebagai sarana pemasaran dan promosi. Dengan kemudahan yang ditawarkan oleh gadget, hampir semua orang

dapat melakukan bisnis jual beli tanpa harus memiliki modal untuk membuka sebuah toko atau usaha. Selain itu gadget juga memungkinkan seseorang untuk membuka peluang bisnis yang lebih besar.

Gadget dapat memberikan dampak negatif apabila seseorang menggunakan gadget secara berlebihan. Berlebihan yang dimaksud adalah dimana seseorang menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain game atau hanya sekedar membuka aplikasi facebook, BBM dan lain sebagainya dengan tujuan hiburan semata. Hal ini bisa terjadi kepada siapa saja yang tidak dapat mengatur waktu dengan baik dan membedakan antara keperluan dan keinginan.

Kelompok yang paling rentan untuk menyalah gunakan fungsi gadget adalah anak-anak dan remaja. Umumnya kelompok tersebut menggunakan gadget hanya untuk keperluan hiburan dan gaya hidup. Penyalahgunaan gadget dikalangan anak-anak dan remaja dapat menyebabkan turunnya minat belajar yang berdampak pada nilai sekolah. Terlalu sering bermain gadget dapat menyebabkan seseorang enggan melakukan aktifitas diluar rumah. Hal ini tidak hanya berdampak buruk bagi perkembangan anak secara psikologi namun juga secara fisik. Hal inilah yang membuat peran orang dewasa atau orang tua menjadi sangat penting untuk mengawasi kelompok anak-anak

dan remaja dalam menggunakan gadget.

Mengingat penggunaan gadget tidak dapat dibendung lagi dan melarang anak menggunakannya bukanlah hal yang bijak. Orang tua diharapkan dapat memantau anak-anak dan remaja dalam menggunakan gadget. Hal yang dapat dilakukan orang tua dalam mengawasi anak-anak dan remaja dalam penggunaan gadget adalah memberi pengertian dan pendampingan. Memberikan pemahaman seputar penggunaan gadget akan jauh lebih baik dari pada melarang anak menggunakannya. Selain itu perlu mempertimbangkan dengan baik sebelum memutuskan untuk memberikan sebuah gadget kepada anak.

Untuk melakukan pendampingan kepada anak dan remaja para orang tua terutama para orang tua yang berada di Desa Lubuk Antuk, Kabupaten Kapuas Hulu perlu diadakan suatu pendampingan dan pelatihan seputar penggunaan gadget. Mengingat tidak semua orang tua yang berada di daerah tersebut memahami penggunaan gadget, sementara anak-anak dan remaja di daerah tersebut sudah akrab dengan gadget.

Tujuan pendampingan ini, selain untuk memberikan pemahaman kepada para orang tua juga memberikan pelatihan cara menggunakan aplikasi seperti facebook, BBM, WA dan aplikasi lainnya yang ada dalam smarphone pintar anak-anak mereka. Hal ini perlu dilakukan

untuk membantu para orang tua untuk mengawasi setiap aktifitas anak-anak mereka dalam menggunakan sosial media. Selain itu pendampingan yang akan diberikan bagi masyarakat di daerah tersebut dapat membuat orang tua melek teknologi. Manfaat yang akan didapat oleh masyarakat adalah pengetahuan mengenai isu teknologi dan cara memanfaatkannya dengan baik dan benar.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan PkM ini yaitu dalam bentuk Penyuluhan dan Pelatihan, adapun tahap atau langkah-langkah kegiatan yaitu sebagai berikut:

1. Peserta diberi materi tentang pengertian gadget dan serba-serbinya,
2. Peserta diberi materi dampak positif dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari
3. Peserta diberi materi dampak negatif dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari,
4. Peserta dibimbing untuk mengendalikan penggunaan gadget pada anak,
5. Peserta diberi pelatihan cara menggunakan aplikasi yang terdapat didalam gadget (facebook, BBM, Whatsapp, Line).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penyuluhan

Kegiatan penyuluhan pengabdian ini dilaksanakan di Desa Lubuk Antuk Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu pada tanggal 8 Desember 2017 dapat dilaksanakan dengan baik dengan tema *Peran Orangtua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget*. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 26 peserta dari berbagai kalangan masyarakat dari desa tersebut.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sambutan kepala desa Lubuk Antuk dilanjutkan oleh tokoh masyarakat setempat dan masuk kepada acara ini. Sebelum kegiatan dimulai,

kegiatan dibuka terlebih dahulu oleh moderator, dimana salah satu anggota pengabdi yang menjadi moderatornya, sekaligus menyampaikan sekilas tentang tujuan dari kegiatan tersebut. Kegiatan dimulai dengan pemateri pertama yang menyampaikan tentang dampak-dampak penggunaan gadget terhadap anak, kemudian dilanjutkan pemateri kedua yang menyampaikan tentang peran dan langkah-langkah orang tua dalam penanggulangan dampak gadget pada anak dan menyontohkan cara penggunaan media sosial yang biasa dipakai di kalangan anak-anak seperti *Blackberry Mesangger*,

Whatsapp, Youtube dan Line.

Setelah pemateri menyampaikan materi penyuluhan dengan tema tersebut kemudian dilanjutkan dengan tahap diskusi dan tanya jawab.

Pada tahap diskusi dan tanya jawab, masyarakat terlihat sangat antusias karena kegiatan penyuluhan seperti topik *Peran Orangtua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget*, baru pertama kali dilaksanakan di Desa Lubuk Antuk Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu.

Adapun beberapa pertanyaan dan kesan dari masyarakat yang dapat direkam oleh pemateri

diantara adalah 1. Apa solusi agar anak-anak tidak kecanduan dengan gadget, 2. Harapan agar dapat mencegah pornografi bagi lembaga pendidikan, seeta sedikit penyampaian tokoh masyarakat setempat tentang kesan mengenai kegiatan penyuluhan yang dilaksanakan tim pengabdian.

Menanggapi pertanyaan diatas pemateri menjawab dengan baik diantaranya adalah solusi agar anak-anak tidak kecanduan gadget yang dapat diberikan adalah peran serta orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget, misalnya bila waktu belajar tiba baik di rumah atau di sekolah hendaknya orang tua tidak

mengizinkan anak untuk menggunakan gadget karena ditakutkan dapat mengurangi konsentrasi dalam belajar namun apabila penggunaan gadget dibutuhkan untuk mencari informasi tentang pelajaran dapat diperkenankan tetapi dengan pengawasan orang tua atau guru. Selain itu para orang tua dan guru-guru harus sudah mulai untuk “melek” terhadap perkembangan teknologi jaman sekarang supaya tidak tertinggal oleh anak-anaknya atau anak muridnya. Selanjutnya pertanyaan kedua adalah masukan dari peserta penyuluhan mengenai peran lembaga-lembaga pendidikan dalam mengontrol

penggunaan gadget pada anak.

B. Luaran Yang Dicapai

Dalam kegiatan PKM tersebut luaran yang diperoleh adalah pengetahuan dimana masyarakat memperoleh pemahaman dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Luaran lainnya adalah hasil PKM tersebut pengusul akan menerbitkan pada jurnal lokal tentang pengabdian masyarakat.

KESIMPULAN

Dari hasil PKM *Peran Orangtua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget* dapat disimpulkan bahwa:

1. Masyarakat sangat antusias dan aktif dalam

kegiatan PKM tersebut dipakai di kalangan
dibukti dengan berbagai anak muda.

pertanyaan yang diajukan serta terlibat dalam pertukaran pikiran dalam penyuluhan tersebut;

2. Masyarakat dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang dampak-dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan;

3. Masyarakat dapat memahami bagaimana pengoperasian beberapa media sosial yang biasa

DAFTAR RUJUKAN

- Hadis, Abdul. 2006. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hafid, Anwar, dkk. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Arifin, Zaenal. 2015. Perilaku Remaja Pengguna Gadget: Analisis Teori Soasial Pendidikan. Kediri: Jurnbal Pemikiran Keislaman. Vol. 26, No. 2 Spetember 2015.
- Fahriantini, Eva. 2016. Peranan Orangtua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Blackberry Messenger Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2016 : 4(4) : 44-55