

Pelaksanaan Bimbingan Belajar dan Bermain di Lapangan sebagai Upaya untuk Meminimalisir Penggunaan Gadget pada Anak dibawah Umur di Gampong Lamreung Meunasah Baktrieng

Ulfa Aisyah

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh
e-mail: 190405011@student.ar-raniry.ac.id

Nur Hikmah

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh
e-mail: 190405012@student.ar-raniry.ac.id

Ari Badri Laudza

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh
e-mail: 190405025@student.ar-raniry.ac.id

DOI: 10.22373/jrpm.v3i2.2268

Abstract

This study aims to describe the implementation of tutoring and playing together in the field as an effort to minimize the use of gadgets in minors. Because the excessive use of gadgets can interfere with the focus and development of children, because of the limitations of parents, especially in dividing time with children to reduce time playing gadgets. This study uses a descriptive method with a qualitative approach. Data collection was carried out by observation, interview and documentation techniques. With a sample of nine girls and two boys. This research gives the meaning that through the implementation of tutoring and playing with children can reduce the use of gadgets in children. The results showed that the implementation of tutoring received many positive responses from parents of children and children were also very enthusiastic when invited to study and play together. it can be concluded that in Gampong Lamreung Meunasah Bak Trieng there are many children who are addicted to gadgets so that they tend to be more difficult to respond to learning theory and have to understand in detail. So, the solution to minimizing the use of gadgets is to carry out tutoring and playing in the field without using gadgets.

Keywords: *gadgets; tutoring; minors; minimize the use of gadgets*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan bimbingan belajar dan bermain Bersama di lapangan sebagai upaya untuk meminimalisir penggunaan gadget pada anak dibawah umur. Karena penggunaan gadget yang berlebih dapat mengganggu fokus dan tumbuh kembang anak, karena keterbatasan orang tua khususnya dalam membagi waktu pada anak agar mengurangi waktu dalam bermain gadget. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan sampel sebanyak sembilan anak perempuan dan dua anak laki-laki. Penelitian ini memberikan makna bahwa melalui pelaksanaan bimbingan belajar dan bermain dengan anak-anak dapat mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan belajar mendapat banyak respon positif dari orang tua anak-anak dan anak-anak juga sangat semangat Ketika diajak belajar dan bermain bersama. dapat diambil kesimpulan bahwa di Gampong Lamreung Meunasah Bak Trieng banyak anak-anak yang kecanduan dengan gadget hingga berdampak mereka lebih cenderung lebih susah tanggap dalam pembelajaran teori dan harus memahami secara mendetail. Jadi, solusi dari meminimalisir penggunaan gadget adalah melaksanakan bimbingan belajar dan bermain di lapangan tanpa menggunakan gadget.

Kata Kunci: *gadget; bimbingan belajar; anak dibawah umur; meminimalisir penggunaan gadget*

A. Pendahuluan

Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatan sehari-hari yang kemudian diterapkan dalam kehidupan.¹ Perkembangan teknologi merupakan sesuatu hal yang bermanfaat untuk semua aspek kehidupan apalagi di zaman modern ini hampir semua orang ikut mengalami perkembangan teknologi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu perkembangan teknologi yang digandrungi adalah penggunaan *gadget* yang bisa mengakses internet. Dahulu masyarakat berkomunikasi jarak jauh hanya dengan telepon umum, seiring berjalannya waktu dan terciptanya banyak aplikasi yang muncul dengan fungsi yang sama dan jauh lebih canggih. semua hal bisa diakses. Gadget tidak hanya bisa komunikasi melalui panggilan suara tetapi juga bisa chat atau pesan, video call dan lainnya. Internet dapat mengakses berbagai hal yang dibutuhkan manusia mulai dari kebutuhan sehari-hari, berbelanja online, transportasi, edukasi, penginapan, Kesehatan, gaya hidup, parenting, game online dan masih banyak lainnya. Semakin

¹ Junierrissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (*THE EFFECT OF USE GADGET IN LIFE*)", Jurnal Kopasta, Vol.5 No. 2 (2018), hlm. 56

canggihnya teknologi dan memudahkan dalam berbagai urusan membuat manusia menjadi manja dan bahkan ketergantungan dengan hal tersebut.

Salah satu alat komunikasi yang sangat berkembang pesat pada zaman ini adalah *gadget* atau *smartphone*. Di Indonesia hampir semua kalangan memiliki *gadget* mulai dari anak-anak hingga orang dewasa karena fungsinya yang sangat bermanfaat dan mudah dalam mengaksesnya. Peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara pengguna *gadget* di Indonesia (dalam Simamora, 2016). *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai macam media berita, hiburan, komunikasi, hobi, transportasi, jejaring sosial dan bahkan dengan menggunakan media sosial manusia dapat menghasilkan uang dalam penggunaannya.

Pada era ini kebanyakan masyarakat lebih tertarik berinteraksi melalui *gadget* dengan mengakses internet dibandingkan berkomunikasi langsung dengan lawan bicaranya. Dalam menggunakan internet manusia bebas mengekspresikan dirinya melalui emoticon sedih, senang, malu, marah dan banyak lain dengan fitur yang menarik yang tidak bisa digunakan langsung ketika tatap muka. Kemajuan teknologi memberikan banyak dampak positif bagi penggunanya dengan adanya *gadget* dapat mempermudah untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan praktis. Tetapi, dibalik itu ada juga dampak negatif dalam penggunaan *gadget* yaitu membuat penggunanya ketergantungan dengan hal tersebut, bahkan bersikap individualis dan tidak peduli terhadap sekitarnya. Perkataan jahat juga sering dilontarkan dalam penggunaan media sosial dan tidak jarang banyak orang yang depresi karena hal tersebut khususnya remaja.

Karena internet sangat mudah diakses sehingga semua kalangan dapat menggunakannya salah satunya adalah anak-anak dibawah umur. Beberapa tahun belakangan ini Indonesia digerakkan dengan kasus covid yang mengakibatkan sekolah harus dilaksanakan melalui via online. Hal tersebut yang mengharuskan anak-anak harus mengakses bahkan memiliki *gadget* untuk tetap belajar, sebagian orang tua membelikan anaknya *gadget* dan sebagian lainnya hanya meminjamkannya dalam waktu tertentu saja. Tetapi, tidak jarang anak yang menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orangtua dapat menimbulkan dampak buruk bagi anak yaitu dapat mengganggu fungsi otak anak, lambat dalam perkembangan motorik, sulit

bersosialisasi dan menjadi pribadi yang egois. Dalam hal ini, keluarga sangat berperan penting dalam mendidik anak seiring perkembangan teknologi. Pendidikan dalam keluarga yang akan membangun karakter anak dimasa mendatang, sebaiknya orangtua harus bijak dalam mengontrol anak dalam menggunakan *gadget* karena dikhawatirkan akan berdampak negatif bagi anak. Fenomena ditemukan bahwa banyak anak kecanduan *gadget* di usia dini khususnya penggunaan game online. Dengan keasyikan bermain game online membuat anak lebih suka dengan gadgetnya dibanding bermain secara langsung dengan teman-temannya dan bahkan tidak ingin belajar lagi. Maka dengan itu perlunya pengawasan ketat bagi orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* bagi anaknya.

Keluarga merupakan peran utama sebagai media sosialisasi pertama bagi anak, dalam hal ini orangtua memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan anak baik perkembangan fisik maupun mental dan semua aktivitas anak mulai dari perilaku, gaya berbicara tidak terlepas dari binaan orang tua. Anak merupakan Amanah yang diberikan Allah kepada orangtua yang harus dipertanggungjawabkan di akhirat.² Tanggung jawab orangtua adalah mewujudkan anak yang berkualitas yaitu dengan merawat, (Marpaung, 2018) (Annisa Nur Fitri, 2015) (anisah, 2017)membesarkan, memperhatikan dan menyayangi anak. Tetapi sebagian orangtua yang sibuk bekerja tidak sempat untuk mengawasi anaknya setiap saat. Banyak orangtua memberi anaknya *gadget* dengan bebas dengan alasan tindakan tersebut akan lebih aman dan memudahkan dalam pengawasan anak. Padahal tindakan tersebut merupakan tindakan yang salah karena dengan bergantungnya anak dengan *gadget* membuat rusaknya fungsi otak pada anak. Salah satu upaya untuk meningkatkan kesejahteraan anak adalah dengan terpenuhinya semua kebutuhan dan hak dasar anak serta pengembangan diri dalam lingkungan sosialnya.³ Ketika anak dibiarkan saja menggunakan gadget itu bukan merupakan bukti sayang orangtua terhadap anak, tetapi hal tersebut merupakan acuh pada pengawasan anak. Maka dari itu pentingnya pendidikan untuk orangtua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak dibawah umur.

² Ani Siti Anisah, "Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya terhadap Pembentukan Karakter Anak", Jurnal Pendidikan Universitas garut, Vol. 05, No. 01 (2017), hlm. 70

³ Anissa Nur Fitri, et al, "Perlindungan Hak-Hak Anak dalam Upaya Peningkatan Kesejahteraan Anak", Jurnal Prosiding KS, Vol. 2, No. 1 (2015), hlm. 48

Dalam meminimalisir penggunaan gadget diperlukan pendekatan langsung pada anak melalui bimbingan belajar maupun bermain secara manual tanpa melibatkan *gadget*. Orangtua adalah orang yang paling bertanggung jawab dalam perkembangan dan mendidik anak tetapi tidak selamanya orang tua dapat berdampingan dengan anaknya karena keterbatasan baik waktu maupun biaya. Dalam hal ini, penulis sebagai mahasiswa yang mengadakan praktikum makro pada program studi Kesejahteraan Sosial di gampong Lamreung Meunasah Bak Trieng ingin mengatasi permasalahan ini dengan mengadakan bimbingan belajar serta bermain bersama anak-anak untuk meningkatkan kualitas dan fungsi otak pada anak dibawah umur tanpa melibatkan gadget.

B. Metode Penelitian

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi dan bidang tertentu.⁴ Dalam pengabdian ini tujuannya yaitu menggambarkan secara sistematis mengenai pelaksanaan bimbingan belajar serta bermain bersama tanpa menggunakan gadget pada anak usia dibawah umur.

Metode ini digunakan agar dapat mendeskripsikan pengaruh atau dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget bagi anak dibawah umur(Nurul Husna, n.d.). Hal tersebut dilihat dari cara berpikir anak dan cara menanggapi bimbingan belajar yang penulis lakukan. Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang relevan dalam pengabdian ini yaitu tentang kemampuan sosialisasi anak terhadap sekitarnya dan cara komunikasi dengan teman sebaya, yang lebih muda dan yang lebih tua. Cara pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi dan wawancara (Zulyadi 2018). Mengunjungi rumah masing-masing anak yang bersangkutan dan berbicara dengan orang tuanya serta melihat keseharian anak baik dirumah maupun diluar rumah karena biasanya perilaku anak bisa berbeda saat didalam rumah dan diluar rumah karena faktor-faktor tertentu. Kedekatan anak dan orangtua dapat memicu tumbuh kembang anak, anak yang lebih mendapatkan perhatian lebih dari orang tua cenderung lebih aktif dalam bersosialisasi dalam masyarakat dan mudah berbaur.

⁴ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 7

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dari pelaksanaan program bimbingan belajar dan bermain tanpa gadget yang dilakukan di Gampong Lamreung Meunasah Bak Trieng, ditemukan bahwa anak yang sering bermain gadget cenderung lebih susah tanggap dalam pembelajaran teori dan harus memahami secara mendetail, mereka lebih mudah paham dengan visual baik itu menggunakan suara maupun video. Anak yang sudah terkontaminasi dengan gadget sulit fokus terhadap apa yang ia kerjakan, karena keseringan bermain gadget saraf motoriknya menjadi terganggu dan juga bersifat individualis sulit berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Sedangkan anak yang tidak bermain gadget lebih aktif dalam bersosialisasi dengan orang baru dan memiliki banyak ide serta pertanyaan yang menantang yang membuat penulis ingin terus-menerus menggali pemikiran anak tersebut.

Dalam proses bimbingan belajar, penulis juga mengadakan program diskusi bersama anak-anak gampong Meunasah Bak Trieng untuk menceritakan keseharian mereka, kedekatan bersama orangtua, masalah yang dihadapi di sekolah, kedekatan dengan teman sekelas. Anak yang sering bermain gadget adalah anak yang orangtuanya sibuk bekerja sehingga tidak dapat mengontrol anak dan hasilnya memberi anak gadget agar tidak keluar rumah. Padahal hal itu berdampak buruk bagi fungsi otak anak dan fungsi sosialnya yaitu sulit berkomunikasi dengan orang banyak bahkan bersifat individualis. Setelah program bimbingan belajar dilaksanakan penulis menemukan perubahan serta perkembangan pada anak yang tadinya ketergantungan terhadap gadget dan sulit berkomunikasi menjadi lebih mudah diajak berkomunikasi walaupun tidak seaktif anak-anak pada umumnya. Melalui program bimbingan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa anak sangat membutuhkan bantuan orang dewasa dalam masa tumbuh kembangnya baik itu orang tua maupun peran pendamping dalam keluarga.

Pengabdian ini menunjukkan bahwa dengan adanya pelaksanaan bimbingan belajar dan bermain tanpa gadget pada anak yang terkontaminasi gadget dapat mengurangi penggunaan gadget pada anak dibawah umur. Sebagai upaya untuk meminimalisir penggunaan gadget pada anak dibawah umur adalah dengan dilaksanakannya program bimbingan belajar dan bermain bersama anak-anak yang terkontaminasi dengan gadget oleh mahasiswa prodi Kesejahteraan Sosial UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang melakukan praktikum makro di Gampong Lamreung Meunasah Bak Trieng.

Pelaksanaan Bimbingan Belajar dan Bermain di Lapangan sebagai Upaya untuk Meminimalisir Penggunaan Gadget pada Anak dibawah Umur di Gampong Lamreung Meunasah Baktrieng



Gambar 1 Proses bimbingan belajar

Gambar 1 Proses bimbingan belajar, gambar diatas menerangkan bahwa adanya bimbingan belajar dapat menambah waktu luang anak dihabiskan untuk hal yang bermanfaat yaitu dengan belajar. Dengan belajar anak akan berlatih lebih berfikir aktif dan kreatif serta mudah menyampaikan pendapat.

Gambar 2 Bermain uno balok, bermain uno balok dapat melatih fungsi otak anak dengan cara memainkan warna dan angka. Ketika memainkan warna dan angka anak harus fokus agar balok tidak jatuh. Hal tersebut membuat otak anak semakin aktif dan berfikir untuk mempertahankan permainan yang dimainkan, maka cara berfikir anak akan lebih tangkas dalam proses berpikir memecahkan suatu masalah. Permainan tersebut tentu mengurangi penggunaan gadget pada anak karena permainannya yang seru dan menantang.

Bimbingan belajar serta bermain ini bertujuan untuk memberikan pelayanan serta perhatian lebih kepada anak yang kecanduan terhadap gadget agar fungsi otak pada anak tetap berjalan seperti semestinya. Apabila sistem syaraf anak terganggu maka keberfungsian sosial anak maupun orang tua juga terganggu karena anak merupakan tanggung jawab bagi orangtua. Jika anak mengalami masalah maka sama saja orangtua tersebut menelantarkan anaknya tanpa disengaja karena sibuk bekerja. Kemudian juga dapat membantu anak untuk lebih luwes dalam berkomunikasi untuk bekal public speaking anak dimasa mendatang. Dengan adanya bimbingan belajar serta bermain tersebut membuat orangtua anak yang sibuk bekerja merasa terbantu dengan adanya pengawasan dari mahasiswa prodi Kesejahteraan Sosial yang melaksanakan praktikum makro di Gampong Meunasah bak Trieng.

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan betapa pentingnya peran orangtua mengawasi penggunaan gadget pada anak karena apabila tidak dengan pengawasan

yang ekstra maka akan berdampak buruk pada tumbuh kembang anak khususnya anak dibawah umur 18 tahun. Tugas untuk mengontrol serta mengawasi penggunaan gadget pada anak bukan hanya tugas orangtua dan keluarga yang bersangkutan saja tetapi juga tugas kita sebagai orang dewasa karena pengawasan pada anak akan berpengaruh pada pola pikir, tingkah laku serta kepribadian anak dimasa mendatang demi untuk melangsungkan Kesejahteraan Sosial masyarakat.

C. Simpulan

Peran orang tua dalam pengendalian penggunaan produk elektronik oleh anak di bawah umur. Orang tua dapat mengatur batas waktu penggunaan gadget, dapat memilih aplikasi untuk anak secara selektif, mendampingi anak menggunakan gadget, menumbuhkan rasa tanggung jawab anak dalam menggunakan gadget, dan orang tua dapat mengawasi interaksi sosial anak dengan baik. Orang tua telah melakukan yang terbaik untuk memainkan peran ini. Orang tua berharap dengan sistem belajar daring/online/di rumah, anak tetap bertanggung jawab atas pendidikannya sehingga bisa berprestasi. Di bawah pengawasan orang tua, anak akan lebih banyak menerima hal-hal positif dan terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget. Efek positif yang terjadi pada anak ialah dapat menambah pengetahuan, memperluas jaringan pertemanan, dan meningkatkan komunikasi. Sedangkan dampak negatif bagi anak adalah anak tidak mendengarkan perintah orang tuanya, menjadi kecanduan, dan konsentrasi belajarnya menurun. Akan lebih baik jika orang tua berusaha mendampingi anak menggunakan gadget. Hal ini agar anak-anak dapat fokus belajar tanpa harus mengakses aplikasi lain saat melakukan pembelajaran daring. Khusus untuk anak di bawah umur, rasa ingin tahunya yang tinggi dapat membimbingnya untuk menggunakan gadget dalam aktivitas yang dapat mengasah kreativitasnya dan menghindari situs-situs negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. S. "Pola asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak". *Jurnal pendidikan Universitas Garut*, 2017.
- Annisa Nur Fitri. e. a. "Perlindungan Hak-Hak Anak Dalam Upaya Peningkatan Kesejahteraan anak". *Jurnal Prosiding*. 2015.
- Azwar, S. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1998.

Pelaksanaan Bimbingan Belajar dan Bermain di Lapangan sebagai Upaya untuk Meminimalisir Penggunaan Gadget pada Anak dibawah Umur di Gampong Lamreung Meunasah Baktrieng

Marpaung, J. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan”. *Jurnal Kopasta*, 2018.

Nurul Husna. n.d. “Ilmu Kesejahteraan Sosial Dan Pekerjaan Sosial.”

Zulyadi, Teuku. “KOMUNIKASI PEMBANGUNAN MASYARAKAT; SEBUAH MODEL AUDIT SOSIAL MULTI STAKEHOLDER”. *Media Kajian Komunikasi Islam*. 1 (1). 2018.

<http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/peurawi.Achmadi>.

Ideologi Pendidikan Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2005.