

# artikel1

*by* Siti Faizah

---

**Submission date:** 07-Sep-2022 03:19AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1894246991

**File name:** Prosiding\_PKM.pdf (287.54K)

**Word count:** 2426

**Character count:** 15593

## PENDIDIKAN PSIKOLOGI BAGI ORANG TUA UNTUK MENANGANI ANAK YANG KECANDUAN GADGET PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Indah Mei Diastuti<sup>1</sup>, Noer Af'idah<sup>2</sup>, Muhammad Nuruddin<sup>3</sup>,  
Siti Faizah<sup>4</sup>, Ria Kamilah Agustina<sup>5</sup>,

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FIP, Universitas Hasyim Asy'ari

<sup>2</sup>Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, FIP, Universitas Hasyim Asy'ari

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Hasyim Asy'ari

<sup>4</sup>Pendidikan Matematika, FIP, Universitas Hasyim Asy'ari

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, FIP, Universitas Hasyim Asy'ari

E-mail : [indahmaidiaستی@gmail.com](mailto:indahmaidiaستی@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Ketergantungan anak terhadap gadget dapat disebabkan karena waktu yang diberikan orangtua untuk bermain gadget terlalu lama durasinya. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap harimenimbulkan efek anak menjadi antisosial atau tidak mau bersosial dengan temannya atau lingkungan sekitar. Mayoritas penduduk Desa Spanyol Kecamatan Gudo Kabupaten Jombang disibukkan dengan aktivitasnya sebagai petani dan pekerja ladang (buruh tani) sehingga tidak bisa mengawasi anak-anaknya saat menggunakan gadget. Hasil pemaparan permasalahan mitra dari analisis situasi di Desa Spanyol Kecamatan Gudo Jombang menunjukkan bahwa para orangtua membutuhkan pelatihan pendidikan psikologi untuk menghadapi anaknya yang gemar bermain gadget di era revolusi industri 4.0. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini dikemas dengan menggunakan pendekatan workshop. Pelaksanaannya menggunakan metode ceramah dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab dan latihan sebagai bentuk evaluasi dari kegiatan workshop. Berdasarkan hasil diskusi dan juga pengisi angket yang dilakukan oleh para peserta, maka dapat diperoleh temuan bahwa anak bisa kecanduan gadget itu disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi dasar penyebab anak kecanduan, yakni orangtua kurang mengontrol anak dalam menggunakan gadget, orangtua sering melalihkan bahwa anak butuh pendampingan, orangtua juga menganggap bahwa mereka sudah memberikan kasih sayang dengan cara membiarkan anak-anak mereka bermain gadget, tanpa mereka sadari kasih sayang mereka tidak sesuai porsinya karena justru menyebabkan anak mereka kecanduan gadget. Berdasarkan hasil pemberian materi dan diskusi kelompok dengan peserta pengabdian, maka dapat terbentuk ibu-ibu rumah tangga yang memiliki pengetahuan tentang bahaya radiasi gelombang elektromagnetik akibat penggunaan gadget pada anak. Hasil PKM juga dapat membentuk karakter ibu-ibu yang bijak dan tegas dalam menerapkan kiat-kiat penggunaan gadget.

**Kata kunci:** psikologi orang tua, anak, gadget, revolusi industri 4.0

### 1. PENDAHULUAN

Industri 4.0 merupakan Revolusi yang salah satu bentuk perkembangan adalah teknologi yang memiliki dampak negative bagi sebagian masyarakat. Perkembangan teknologi yang cukup pesat saat ini terjadi secara otomatis dalam seluruh bidang teknologi, baik yang bersifat nyata maupun fundamental (Candrawin, 2016). Perkembangan teknologi dapat diketahui melalui gadget yang dapat dioperasikan secara online. Gadget merupakan barang canggih dengan berbagai aplikasi yang menyajikan berita, sosial media, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman (2014). Pada saat ini gadget tidak hanya dimiliki oleh para pekerja saja, tetapi juga kalangan anak-anak. Jika orang tua tidak mengawasi anak-anak saat

menggunakan gadget, maka anak-anak dapat dengan bebas membuka situs-situs yang tidak mendidik bagi si anak.

Kondisi seperti ini dapat menjadi permasalahan yang harus dipecahkan karena anak merupakan generasi penerus bangsa yang harus menerima pendidikan secara baik dan benar, apalagi anak pada usia golden age. Periode perkembangan anak yang sangat sensitif terletak pada usia 1-5 tahun, sebagai masa golden age. Masa seperti ini semua kecerdasan anak mengalami masa perkembangan baik kecerdasan dalam berintelektual, perilaku emosi, dan juga dalam aspek spriritualnya. Yang perlu diperhatikan oleh orangtua ketika anak pada masa seperti ini segala sesuatu yang mereka dengarkan sebagai sumber informasi yang cukup cepat diterima oleh anak dan diserap dengan baik. Hal ini harus dipahami oleh orangtua karena anak akan menjadi seorang pendengar terbaik dan lebih cerdas dari yang terlihat dan disitulah anak akan membentuk karakternya, jadi jangan pernah kita meremehkan anak pada usia tersebut.

Hal-hal yang harus diwaspadai orangtua pada anak terkait dengan gadget, antara lain: (1); anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi/menghentikan penggunaan gadget; (2); anak cenderung tidak lagi mau bergaul di luar rumah dengan teman sebaya; (3); ketika anak keasyikan dengan gadget maka anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain; dan (4); anak berani dan terbiasa berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget. Perilaku yang sudah muncul pada anak adalah tanda bahwa anak sedang memerlukan perhatian khusus agar mereka terhindar dari kecanduan gadget, oleh karena itu disinilah peran orangtua dibutuhkan. Ketergantungan anak terhadap gadget dapat disebabkan karena waktu yang diberikan orangtua untuk bermain gadget terlalu lama durasinya. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari menimbulkan efek anak menjadi antisosial atau tidak mau bersosial dengan temannya atau lingkungan sekitar.

Anak tidak bisa melakukan interaksi dengan orang sekitarnya karena anak sudah terbiasa dengan gadget sehingga diperlukan pengawasan dari orang tua. Hal ini juga pernah dikaji dalam media social Instagram pada Gambar 1. Akan tetapi masih banyak masyarakat pedesaan yang tidak bisa mengoperasikan Instagram bahkan tidak mengerti apa itu Instagram, sehingga diperlukan pelatihan tentang bagaimana mengatasi anak yang kecanduan gadget melalui pengabdian kepada masyarakat. Salah satu desa di Jombang Jawa Timur yang perlu diberi penyuluhan tentang bahaya gadget bagi anak adalah desa Spanyol Kecamatan Gudo.

Mayoritas penduduk Desa Spanyol Kecamatan Gudo Kabupaten Jombang disibukkan dengan aktivitasnya sebagai petani dan pekerja ladang (buruh tani) sehingga tidak bisa mengawasi anak-anaknya saat menggunakan gadget. Dengan kondisi seperti ini tentunya pendidikan orangtua di Desa Spanyol Kecamatan Gudo masuk pada kategori rendah atau hanya sampai SMP bahkan ada yang lulusan SD. Dari hasil observasi yang kami lakukan melalui wawancara kepada masyarakat setempat menunjukkan bahwa mereka membutuhkan solusi untuk menangani anak-anak yang sudah kecanduan gadget sampai menghabiskan waktu mereka dengan gadget berjam-jam bahkan seharian penuh. Dengan adanya permasalahan tersebut maka kami melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Pendidikan Psikologi Bagi Orangtua untuk Menangani Anak yang Kecanduan Gadget di Era Revolusi Industri 4.0 Di Desa Spanyol Kecamatan Gudo Jombang".

Hasil pemaparan permasalahan mitra dari analisis situasi di Desa Spanyol Kecamatan Gudo Jombang menunjukkan bahwa para orangtua membutuhkan pelatihan pendidikan psikologi untuk menghadapi anaknya yang gemar bermain gadget di era revolusi industri 4.0, hal ini disebabkan oleh: (1) banyaknya keluhan dari orangtua di kecamatan Gudo tentang anaknya yang tidak mau berhenti menggunakan gadget; (2) banyaknya orangtua di Desa Spanyol Kecamatan Gudo yang tidak memahami dampak negatif dari gadget; (3) Minimnya edukasi tentang bahaya dan dampak paparan radiasi gelombang elektromagnetik (sinyal gadget) yang dapat menghambat perkembangan motorik dan tumbuh kembang anak.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan mitra yang terdiri dari dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hasyim Asy'ari, serta pengurus tim penggerak dan anggota PKK desa Spanyol Kecamatan Gudo Kabupaten Jombang sebagai mitra. Tim mitra memiliki andil dalam

pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini untuk menyiapkan tempat terselenggaranya acara pengabdian, sound system, LCD Proyektor, Mix, kursi dan meja.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui tiga tahapan, yakni: yang pertama kami melakukan survey terlebih dahulu untuk melihat kondisi di lapangan tentang keadaan anak (objek) yang kecanduan gadget. Pada tahapan ini kami mencari permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh orang tua. Yang kedua kami melaksanakan kegiatan pengabdian sebagai cara menyelesaikan masalah. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan kegiatan pelatihan dengan cara memberi materi workshop kepada peserta yang merupakan masyarakat desa Spanyol. Ketiga kami lakukan evaluasi, dengan cara melakukan evaluasi dari hasil yang telah dicapai oleh peserta workshop.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini dikemas dengan menggunakan pendekatan workshop. Pelaksanaannya menggunakan metode ceramah dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab dan latihan sebagai bentuk evaluasi dari kegiatan workshop. Adapun langkah-langkah dari kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta diberi materi tentang bahaya radiasi gelombang elektromagnetik sebagai akibat dari penggunaan gadget bagi anak yang disampaikan pada hari pertama. Pendidikan psikologi bagi orang tua serta pentingnya peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak yang disampaikan pada hari kedua. Selanjutnya materi terakhir tentang kiat-kiat mengurangi kecanduan gadget pada anak yang disampaikan pada hari ketiga.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Pelatihan Pendidikan Psikologi Bagi Orangtua untuk Menangani Anak yang Kecanduan Gadget Pada Era Revolusi Industri 4.0” pada tanggal 1-3 Juni 2021. Kegiatan sosialisasi ini telah terlaksana dengan baik. Acara berjalan lancar dengan dihadiri oleh para pengurus Tim Penggerak dan ibu-ibu anggota PKK desa Spanyol kecamatan Gudo Kabupaten Jombang.

Acara dibuka oleh pembawa acara kemudian dilanjutkan menyanyikan Indonesia Raya. Acara selanjutnya adalah sambutan dari ketua panitia dilanjutkan sambutan oleh ibu Ketua PKK desa Spanyol Gudo. Sesi berikutnya adalah pemberian materi dari tim PKM yang materi:

Menurut Idawati (2011) dampak subjektif yang paling sering dikeluhkan dalam penggunaan gadget adalah: Sakit kepala, mata gatal dan berair, mata lelah atau astenopia, dan sulit melihat jarak jauh. Efek yang ditimbulkan dari gadget (telepon seluler) adanya radiasi gelombang elektromagnetik yaitu: yang pertama adalah Efek fisiologis merupakan efek yang ditimbulkan oleh radiasi gelombang elektromagnetik yang mengakibatkan timbulnya kanker otak, tumor, penyakit mata termasuk retina dan lensa mata, kehilangan ingatan, pusing kepala dan gangguan reproduksi serta gangguan-gangguan kesehatan lainnya. kedua Efek psikologis merupakan biasanya gangguan ini berdampak pada kesehatan psikis seperti ketidaknyamanan karena gangguan sinar radiasi yang terlalu lama serta yang lebih parah gangguan stress.



*Gambar 1. Penyampaian materi oleh tim PKM*

- b. Setelah diberikan wawasan tentang materi bahaya gadget, peserta akan diberi kesempatan untuk berfikir tentang materi yang telah diberikan. Kemudian peserta mempunyai Kesempatan tanya jawab agar tidak ada keraguan dan memahami materi dengan baik
- c. Peserta akan diberi bimbingan dalam pendampingan kepada anak tentang bahaya negatif dari kecanduan gadget di era revolusi industri 4.0 dan kiat-kiat mengatasi kecanduan gadget pada anak.



*Gambar 2. Pendampingan setelah diskusi*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil diskusi dan juga pengisi angket yang dilakukan oleh para peserta, maka dapat diperoleh temuan bahwa anak bisa kecanduan gadget itu disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi dasar penyebab anak kecanduan, yakni orangtua kurang mengontrol anak dalam menggunakan gadget, orangtua sering melalikan bahwa anak butuh pendampingan, orangtua juga menganggap bahwa mereka sudah memberikan kasih sayang dengan cara membiarkan anak-anak mereka bermain gadget, tanpa mereka sadari kasih sayang mereka tidak sesuai porsinya karena justru menyebabkan anak mereka kecanduan gadget. Factor-faktor tersebut menyebabkan anak merasa lebih baik bercengkrama dan mai gadget daripada mereka bermain dengan teman sebayanya. Dampak lain selain interaksi social juga akan mengenai perkembangan motorik karena akan terhambat dan mental anak. Anak akan seringmelalihkan dan menghindar dari tanggung jawab. Selain itu juga dengan adanya era digital seperti ini orangtua sangat mengawatirkan akan adanya dampak negatif dari kemajuan zaman teknologi seperti saat ini. Misalnya adanya paham radikalisme, penipuan, pornografi, serta masih banyak lagi dampak lainnya.

Orang tua menjadi pusat pertama permasalahan kenapa, karena orangtua selalu menganggap anak nangis itu mengganggu alhasil mereka memberikan apa yang anak minta agar anaknya tidak mengganggu pekerjaan orangtua, bisa dikatakan kebanyakan prinsip orangtua "anak diam orangtua senang". Dengan alasan tidak mau repot Mereka lebih memilih cara mudah dengan memberikan apa yang anak mau, salah satunya adalah gadget dengan alasan supaya anaknya diam di dalam rumah dan tidak keluyuran bermain diluar. Namun tidak mereka sadari cara itu salah, banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi melalui gadget tersebut. Sebetulnya orangtua harus memahami fungsi dari gadget itu, jika tidak tepat fungsinya akan menjadi sebuah penyesalan dikemudian hari. Sebaiknya kita sebagai orang tua jangan memperkenalkan dan memberikan gadget pada balita. Gadget bisa digantikan dengan permainanlainnya semisal usia 4 tahun sampai dengan 9 tahun, lebih baik orangtua mengarahkan anak mereka permainan yang cenderung melatih motoric dan kreativitas anak contohnya permainan tradisinal



yang masih banyak beredar dipasaran namun tetap mendapatkan pengawasan dari orang tua serta pemilihan bahan serta kualitas mainannya yang aman untuk anak.

Berdasarkan hasil pemberian materi dan diskusi kelompok dengan peserta pengabdian, maka dapat terbentuk ibu-ibu rumah tangga yang memiliki pengetahuan tentang bahaya radiasi gelombang elektromagnetik akibat penggunaan gadget pada anak. Hasil PKM juga dapat membentuk karakter ibu-ibu yang bijak dan tegas dalam menerapkan kiat-kiat penggunaan gadget.

### 3. SIMPULAN DAN SARAN

#### 3.1 Simpulan

Kesan bahwa anak diam dan menjadikan orang tua senang adalah konsep yang salah. Diam karena bermain gadget akan menjadikan anak kecanduan. Perang orang tua sangat dibutuhkan untuk mengatasi hal tersebut. Berikan gadget sesuai dengan durasi waktu dan batasi penggunaannya sesuai dengan umurnya. Kerjasama dari kedua orang tua (ayah dan ibu) sangat penting dilakukan, agar anak terhindar dari kecanduan gadget. Penggunaan gadget yang berlebih juga akan mengakibatkan bahaya radiasi gelombang elektromagnetik.

#### 3.2 Saran

Sebaiknya para orang tua memberikan perhatian yang lebih kepada anaknya, tetapi tidak dengan cara yang salah. Kualitas anak akan lebih bagus jika peran orang tua dapat mengarahkan anak untuk bermain atau belajar yang mengaktifkan syaraf motoric dan gerak badan serta otaknya, sehingga kreatifitas anak dan jiwa social anak akan peduli lingkungan sekitar akan terbetuk dengan lebih baik.

### 4. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Al-Ayouby, M.H. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Skripsi. Bandar Lampung: Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- [2] Ameliola, S., Nugraha, D. H. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang : Universitas Brawijaya
- [3] Dewi, I. K., & Wulan, A. J. 2015. *Efek Paparan Gelombang Elektromagnetik Handphone terhadap Kadar Glukosa Darah*. Majority, 4, 31–38.
- [4] Government of India Ministry of Communications & Information Technology Department of Telecommunications “*Report of The Inter-Ministerial Committee on EMF Radiation*”
- [5] Hutauruk, S. 2012. *Karakteristik Paparan Radiasi Ponsel Pada Organ Kepala Manusia*. Laporan Penelitian: Universitas HKBP Nommensen Medan.
- [6] Idayati, R. 2011. *Pengaruh Radiasi Handphone Terhadap Kesehatan*. Jurnal Kedokteran Syiah Kuala Volume 11 Nomor 2 Agustus 2011
- [7] Jamani. 2013. *Perilaku Siswa Pengguna Handphone Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya*. Universitas Tanjung Pura Pontianak. Jurnal Tesis PMIS-UNTAN-PSS-2013
- [8] Maulida, H.O. 2013. *Menelisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- [9] Navarona, A.I dan Mahawati, E. 2016. *Hubungan antara Praktek Unsafe Action dalam penggunaan gadget dengan keluhan subyektif gangguan kesehatan mata pada murid Sekolah Dasar Islam*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- [10] Pratikno, A.S dan Sumantri. 2020. *Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak*. Jurnal Auladuna. Vol. 2, No. 1, e-ISSN: 2656-9523. (Jember: IAI Al-Falah As-Suniyah dan Kepala Sekolah SDN Gadingrejo 03, 2020). Hlm. 112-121
- [11] Sapardi, V, S. 2018. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia*. Jurnal Menara Ilmu Vol XII Jilid II No. 80.
- [12] Timor, A., & Andre, Hanalde. Hazmi, A. 2016. *Analisis Gelombang Elektromagnetik dan Seismik yang ditimbulkan Oleh Gejala Gempa*. Jurnal Nasional Teknik Elektro, 5(3), 315–324.

- [13] Yulaihah, A. 2018. *Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta*. Naskah Publikasi. (Yogyakarta: Universitas Aisyiyah)

# artikel1

---

## ORIGINALITY REPORT

---

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

3%

★ Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf

Tangerang

Student Paper

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On