

KKN-TEMATIK SOSIALISASI PSIKOEDUKASI MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI DESA DEWI KECAMATAN BAYAN KABUPATENPURWOREJO

Istiko Agus Wicaksono¹⁾, Satriya Bagas Dwihandono²⁾, Aldi Wiranata Nugroho³⁾, Athaya Maulana Abiyyu⁴⁾, Dian Puji Lestari⁵⁾, Salsabilla⁵⁾

¹⁾Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

²⁾Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

³⁾Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

⁴⁾Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

⁵⁾Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding author: Istiko Agus Wicaksono

email : istikowicaksono@gmail.com

Diterima 13 Februari 2023, Direvisi 21 Februari 2023, Disetujui 21 Februari 2023

ABSTRAK

Mayoritas anak sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif. *Gadget* sebagai teknologi canggih dapat berfungsi untuk mempermudah komunikasi antara satu dengan individu yang lain, membangun kreativitas anak dengan beragam program atau aplikasi yang ada pada *gadget*, memudahkan pembelajaran dengan menggunakan *gadget*, serta bermain sambil belajar. Namun demikian, juga dapat berdampak negatif pada munculnya berbagai permasalahan dalam perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikis. Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* yang terlalu sering atau berlebihan yaitu dapat menimbulkan munculnya kecanduan ataupun acuh dengan lingkungan sekitarnya. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk memberikan informasi mengenai dampak *gadget* dan strategi penggunaan *gadget* pada anak untuk meminimalisir dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak. Metode sosialisasi yang digunakan adalah dengan melakukan psikoedukasi bagi orang tua agar orang tua mengetahui cara menghadapi gangguan *gadget* pada anak dengan tujuan untuk memberikan wawasan mengenai karakteristik perkembangan anak, motif anak bermain *gadget*, strategi penggunaan *gadget* pada anak sehingga anak dapat menggunakan *gadget* untuk keperluan yang positif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa orang tua antusias mengikuti kegiatan sosialisasi. Jadi bisa disimpulkan bahwa psikoedukasi kepada orang tua dapat memberikan wawasan kepada orang tua tentang karakteristik perkembangan anak, motif anak bermain *gadget*, strategi penggunaan *gadget* pada anak sehingga anak dapat menggunakan *gadget* untuk keperluan yang positif. Psikoedukasi dapat mempengaruhi peningkatan pengetahuan orang tua yang berkaitan dengan strategi penggunaan *gadget* pada anak. Penting untuk membantu anak-anak mengatasi kecanduan *gadget* dan membangun keterampilan digital yang sehat. Orang tua disarankan untuk melakukan pengawasan dan bersikap lebih tegas terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak dengan cara memberikan sanksi atau konsekuensi tertentu atau memberlakukan syarat khusus seperti menghafal, membaca, memberikan tugas rumah sebelum memberikan *gadget* kepada anak.

Keywords: psikoedukasi; *gadget*; anak

ABSTRACT

The majority of children already use the internet through their respective gadgets, of course, they can provide positive or negative things. Gadgets as advanced technology can serve to facilitate communication between one another, build children's creativity with various programs or applications on gadgets, facilitate learning using gadgets, and play while learning. However, it can also have a negative impact on the emergence of various problems in the development of children, both physically and psychically. One of the negative impacts of using gadgets too often or excessively is that it can cause addiction or indifference to the surrounding environment. The purpose of this socialization is to provide information about the impact of gadgets and strategies for using gadgets on children to minimize the impact of excessive gadget use on children. The socialization method used is to conduct psychoeducation for parents so that parents know how to deal with gadget disorders in children with the aim of providing insight into the characteristics of child development, children's motives for playing

gadgets, strategies for using gadgets in children so that children can use gadgets for positive purposes. The results of the activity showed that parents were enthusiastic about participating in socialization activities. So it can be concluded that psychoeducation to parents can provide insight to parents about the characteristics of child development, children's motives for playing gadgets, strategies for using gadgets in children so that children can use gadgets for positive purposes. Psychoeducation can influence the improvement of parental knowledge related to strategies for using gadgets in children. It is important to help children overcome gadget addiction and build healthy digital skills. Parents are advised to supervise and be more assertive towards excessive use of gadgets by children by giving certain sanctions or consequences or imposing special conditions such as memorization, reading, giving home tasks before giving gadgets to children.

Keywords: pycoeducation; gadget; children

PENDAHULUAN

Teknologi yang selalu berkembang menjadikan manusia memiliki banyak kemudahan untuk melakukan banyak hal. Salah satu produk dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *gadget*. Manumpi dalam (Anggraeni, 2019) menyatakan bahwa *gadget* adalah suatu istilah yang digunakan dalam menyebut berbagai macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya *smartphone*, *iphone*, komputer dan tab. *Smartphone* merupakan salah satu jenis *gadget* yang banyak digunakan. *Gadget* sangat disukai oleh banyak orang baik orang baik dari kalangan dewasa maupun anak-anak karenekecanggihannya.

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fungsi. Menurut Chusna, 2017, *gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Manfaat dan fungsi *gadget* secara umum diantaranya:

1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika jaman dahulu berkomunikasi masih menggunakan daun lontar sebagai alas tulisan, kemudian berkembang melalui tulisan kertas yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

2. Sosial

Gadget mempunyai berbagai macam fitur dan aplikasi yang cocok untuk kita berbagi berita, kabar, dan cerita. Melalui pemanfaatan *gadget* dapat menambah teman dan menjalin silaturahmi yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3. Pendidikan

Seiring berjalannya waktu, sekarang belajar tidak hanya fokus membaca buku. Kita

dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan melalui *gadget*, seperti: ilmu agama, pendidikan, politik, dan ilmu pengetahuan lainnya tanpa harus ke perpustakaan (Chusna, 2017).

Anak-anak dikenalkan pemakaian *gadget* oleh orang tuanya sejak kecil. Banyak orang tua yang memberikan tontonan yang menarik kepada anak-anak karena dirasa kontennya cocok untuk anak. Selain itu, ada orang tua yang mendiamkan anaknya ketika menangis, dengan cara memberikan *gadget* pada anak. Jika hal tersebut sering dilakukan maka akan membuat makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan *gadget* agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dikerjakan oleh orang tua atau agar anaknya tidak bermain ke luar rumah (Rahayu dkk., 2021).

Banyaknya anak yang sudah memakai internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu bisa memberikan hal yang positif ataupun negatif. Hadiwidjodjo (2014) menyatakan dampak positif dari *gadget* pada anak yaitu *gadget* menjadi teknologi sophisticated bisa berfungsi buat mempermudah komunikasi antara satu menggunakan individu yang lain, menciptakan kreativitas anak menggunakan beragam acara atau aplikasi yg terdapat pada *gadget*, memudahkan pembelajaran menggunakan *gadget*, serta bermain sambil belajar. namun demikian, pula dapat berdampak negatif pada munculnya aneka macam permasalahan pada perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikis. *Gadget* pada hal ini ialah galat satu bentuk konkret asal kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi di ketika ini dan yang akan tiba, kini ini setiap orang diseluruh global pasti sudah memiliki *gadget*, pengguna *gadget* ketika ini tidak hanya asal dari kalangan pekerja, namun pula semua kalangan mirip peserta didik, guru menggunakan *gadget* pada kegiatan mereka tidak hanya buat keperluan sehari-hari tetapi

pula buat proses belajar mengajar (Chusna,2017).

Salah satu dampak negatif penggunaan gadget yang terlalu sering atau berlebihan yaitu dapat menimbulkan munculnya kecanduan ataupun acuh dengan lingkungan sekitarnya. Kecanduan *gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* selaras dengan pernyataan dari Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 Lembaga Perlindungan Anak menangani anak yang kecanduan *gadget* sejumlah 17 kasus. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak sejak 2016 menangani 42 kasus anak yang mengalami kasus kecanduan *gadget*. Sumber dari Kominfo, (2018). *Gadget* menjadi sesuatu yang menarik bagi anak-anak disebabkan *gadget* menyediakan aplikasi dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu. Selain itu juga terdapat aplikasi menarik lainnya seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web (Zaini & Soenarto, 2019).

Pemakai *gadget* secara kontinyu dan kurang bertanggung jawab juga akan berdampak negatif bagi pola perilaku individu dalam kesehariannya (Hakam, Levani, & Utama, 2020). Banyaknya fitur atau aplikasi pada gadget yang tidak sesuai dengan usia pengguna, dan diperparah dengan kurangnya nilai norma, etika, edukasi dan agama dapat menyebabkan individu berperilaku menyimpang (Aswadi, Lismayanti, 2019). Selain itu semakin sering individu menggunakan gadget terutama dalam jarak pengelihatannya yang tidak ideal akan berdampak kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan gadget tanpa bimbingan akan menurunkan minat baca (Rahmad, 2018).

Teknologi digital memberikan manfaat bagi hubungan sosial anak. Sedangkan kecanduan teknologi membajak otak anak. Namun, program menyisipkan rekomendasi dimasa akan datang yakni keterbatasan metodologis di seluruh spektrum penelitian tentang dampak teknologi digital pada perkembangan anak, sebagian besar studi tentang waktu penggunaan, dan studi terkait dampak klinis otak anak (Kardefelt Winther, 2017). Sebagaimana kita pahami, gadget bagaikan mata pisau yang memiliki dua sisi, di satu sisi bermanfaat untuk mencari hal-hal yang diperlukan dan sisi lain juga dapat menciptakan banyak potensi bahaya. Jika tidak dapat ditangani dengan bijaksana oleh orang tua akan merusak generasi berikutnya.

Perkembangan teknologi *gadget* tidak dapat dihindari. Sebagai orang tua harus mampu mendidik tanpa merebut hak-hak anak agar dapat mengakses informasi-informasi digital sehingga *gadget* menjadi perangkat yang efektif. Perbedaan individu dapat mempengaruhi bagaimana dampak penggunaan teknologi digital bagi anak. Perbedaan tersebut meliputi: usia, jenis kelamin, kepribadian, situasi kehidupan, lingkungan sosial dan budaya serta faktor lainnya (Livingstone et al., 2018).

Globalisasi telah membawa perubahan signifikan pada cara manusia berinteraksi dan bekerja, termasuk penggunaan *gadget*. Dalam era globalisasi, penggunaan *gadget* telah menjadi semakin penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk kebutuhan pribadi maupun profesional. Efek globalisasi yang menuntut penggunaan *gadget* secara berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan akut pada pengguna.

Permasalahan yang dihadapi orang tua khususnya warga Desa Dewi Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo yaitu mengeluh anak mereka kecanduan *gadget* yang berlebihan, anak-anak sulit untuk bisa lepas dari gadget bahkan beberapa anak berani menggunakan kekerasan fisik kepada orang tuanya.

Permasalahan yang kedua di Desa Dewi dapat dilihat dari kurangnya literasi dan pemahaman anak terhadap hal yang dipelajari di sekolahnya. Permasalahan ini sering dialami anak-anak karena adanya *gadget* yang diberikan oleh orang tua mereka tanpa pengawasan membuat mereka bebas mengakses semua hal dan yang paling banyak terjadi adalah kecanduan oleh *game online* sehingga mengakibatkan kurangnya minat membaca dan pemahaman terhadap pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Purworejo yang berlokasi di Desa Dewi Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo melakukan sosialisasi psikoedukasi. Tujuan kegiatan ini adalah membangun kesadaran masyarakat terutama orang tua dalam menerapkan penggunaan *gadget* pada anak-anak agar terhindar dari kecanduan dalam bermain *gadget*.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan adalah sosialisasi. Adapun tahapan kegiatan sebagai berikut :

1. Koordinasi dan Persiapan Kegiatan
Koordinasi dilakukan oleh Kepala Desa Dewi, Dosen Pembimbing Lapangan, dan

Mahasiswa KKN.

Kegiatan ini dilakukan untuk persiapan peserta, lokasi, dan waktu pelaksanaan.

2. Penyampaian Informasi
Penyampaian informasi dilakukan melalui surat undangan untuk 30 orang peserta perwakilan dari tiap RT yang ada di Desa Dewi.
3. Sosialisasi Psikoedukasi
Sosialisasi psikoedukasi dilakukan di Balai Desa Dewi dengan materi tentang wawasan mengenai karakteristik perkembangan anak, motif anak bermain gadget, strategi penggunaan gadget pada anak sehingga anak dapat menggunakan gadget untuk keperluan yang positif. Sosialisasi dihadiri oleh Kepala Desa Dewi, Dosen Pembimbing Lapangan, Mahasiswa KKN, dan warga masyarakat sejumlah 30 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Koordinasi dan Persiapan Kegiatan

Pada tahap koordinasi dan persiapan kegiatan, tim mahasiswa KKN, Dosen Pembimbing Lapangan, dan Kepala Desa memastikan jadwal kegiatan dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Khalayak sasaran terdiri dari warga masyarakat Desa Dewi yang memiliki motivasi tinggi untuk menambah pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget pada anak.

Pada tahap ini dilakukan pendataan ide melalui tokoh-tokoh masyarakat. Hasil survei diperoleh data bahwa secara umum anak-anak di Desa Dewi mulai kecanduan terhadap gadget.

Berdasarkan hasil survey maka perlu diberikan materi sosialisasi dengan tema "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak". Tema ini dipilih dengan tujuan pemberian informasi mengenai perkembangan anak, manfaat dan dampak penggunaan gadget pada anak, motif anak menggunakan gadget, serta strategi penggunaan gadget.

2. Sosialisasi Psikoedukasi

Tahapan kegiatan sosialisasi dimulai dengan pembukaan, sambutan Dosen Pembimbing Lapangan dan Kepala Desa, paparan materi oleh narasumber, diskusi dan penutup. Narasumber pada kegiatan sosialisasi psikoedukasi yaitu Satriya Bagas Dwihandono (Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Purworejo)

Kegiatan sosialisasi kali ini dihadiri oleh 30 orang peserta. Pada saat mengikuti kegiatan sosialisasi seluruh peserta antusias. Dalam hal observasi yang dilakukan terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh para peserta yang fokus memperhatikan penjelasan

narasumber.

Berdasarkan sosialisasi juga diketahui peserta aktif saat sesi diskusi. Pertanyaan peserta lebih kepada penerapan strategi penggunaan gadget yang sulit dilakukan di rumah ketika langkah yang ditetapkan oleh ibu yang berbeda dengan ayah. Selain itu, peserta juga menanyakan terkait strategi penggunaan gadget ketika dalam rumah dihuni oleh banyak keluarga, seperti kakek dan nenek yang mempunyai strategi berbeda dalam mendampingi anak menggunakan gadget. Berdasarkan permasalahan, para peserta diberikan informasi untuk menerapkan strategi penggunaan gadget pada anak di Desa Dewi tersebut.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menyebabkan anak menjadi ketergantungan dan mengganggu aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021). Menurut Kwan, dkk dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan *gadget* menyebabkan perilaku yang maladaptive yang mempunyai ciri penggunaan *gadget* secara berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari. Tidak hanya orang dewasa yang dapat terkena kecanduan *gadget* akan tetapi anak-anak juga dapat mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum bisa mengontrol keinginannya dalam hal bermain *gadget*. Anak-anak belum mengerti apabila penggunaan *gadget* secara berlebihan mempunyai dampak yang kurang baik. Kecanduan *gadget* pada anak-anak dapat terjadi karena kurangnya pendampingan dan kontrol orang tua dalam penggunaan *gadget*, karena kesibukan orang tua yang membiarkan anaknya bermain *gadget secara berlebihan* sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *gadget*.

Young Sunita dan Mayasi dalam (Bintoro, 2019) mengungkapkan bahwa kecanduan *gadget* pada anak-anak dapat terlihat dari:

- 1) Anak akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*
- 2) Mengabaikan atau mengesampingkan aktivitas lain hanya untuk bermain *gadget*, misal: lupa untuk makan dan mandi
- 3) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya.

Adapun strategi untuk menurunkan kecanduan *gadget* dan membuat kebiasaan ber-*digital* yang sehat dengan menambah pengetahuan literasi digital yang dikemukakan oleh Agustina (2012) yakni (1) tempatkan internet di tempat terbuka (2) jangan menanggapi ajakan untuk pertemuan langsung, (3) jangan menanggapi email dari orang yang tidak dikenal (4) segera

ditinggalkan atau keluar situs liar yang tidak pantas untuk anak-anak (5) jangan memberikan data pribadi dan keluarga, alamat rumah, kantor, sekolah, nomor telpon, tanggal lahir, *password* dan data diri pada situs personal (6) manfaatkan internet untuk keperluan belajar (7) berikan penjelasan mengenai dampak positif dan negatif berinternet (8) jalin komunikasi aktif dengan anak berapapun usia dan mengenai apa pun informasi yang didapat melalui internet, (9) gunakan *software* proteksi (*firewall*, antivirus dan lain-lain) dan filter (K9 *protection*) (10) gunakanlah *browser* khusus untuk anak-anak (11) motivasi anak agar untuk berkreasi positif dengan menggunakan internet tersebut dengan baik dan benar.

Psikoedukasi merupakan salah satu teknik intervensi atau penanganan dengan bentuk pendidikan (edukasi) ataupun pelatihan terhadap seseorang yang mengalami gangguan psikis dengan tujuan untuk *treatment* dan rehabilitasi. Supratiknya (2011) menyatakan bahwa psikoedukasi merupakan suatu bentuk intervensi psikologis, baik untuk individu ataupun kelompok mengenai suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Griffith menyatakan bahwa psikoedukasi adalah suatu intervensi yang dapat dilakukan pada individu, keluarga, maupun kelompok dengan fokus dalam mendidik dan melatih subjek mengenai tantangan dalam hidup, membantu subjek mengembangkan sumber dukungan dan keterampilan atau strategi dalam menghadapi tantangan (Walsh; 2010). Schaub (2016) juga menyatakan bahwa psikoedukasi tersebut dapat merubah aspek kognitif, emosional dan perilaku dari suatu individu ataupun kelompok.

Sosialisasi ini sejalan dengan hasil penelitian Warisyah (2015) dengan judul penelitian pentingnya pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berkembangnya gadget pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Hal tersebut mengarahkan perlunya pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget. Pendampingan dialogis dalam penelitian tersebut diartikan sebagai pendampingan yang dilaksanakan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan gadget orang tua sebaiknya mampu mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. Gadget dijadikan media untuk menstimulasi anak tersebut.

Psikoedukasi untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak diantaranya yaitu:

1. Tentukan batas waktu: Bantu anak-anak membuat jadwal waktu untuk menggunakan gadget, dan bantu mereka mematuhi batas waktu tersebut.
2. Promosikan aktivitas lain: Dorong anak-anak untuk melakukan aktivitas lain seperti bermain, berolahraga, membaca, dan berkumpul dengan teman-teman atau keluarga.
3. Perbanyak interaksi sosial: Bantu anak-anak membangun hubungan yang kuat dengan teman-teman dan keluarga mereka dengan mempromosikan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
4. Kaji bersama-sama: Bicaralah dengan anak-anak tentang perasaan dan pikiran mereka terkait dengan gadget dan carilah solusi bersama untuk mengatasi masalah tersebut.
5. Berkendara bersama-sama: Cobalah untuk tidak menggunakan gadget selama bepergian bersama dan gunakan waktu tersebut untuk berbicara dan berinteraksi satu sama lain.
6. Batasi akses: Pertimbangkan untuk membatasi akses anak-anak terhadap gadget seperti membatasi jumlah waktu mereka menggunakan gadget atau membatasi jenis aplikasi yang mereka gunakan.
7. Gunakan contoh yang baik: Tanyakan pada diri sendiri apakah Anda menjadi contoh yang baik bagi anak-anak dan pertimbangkan untuk membatasi penggunaan gadget pribadi Anda sendiri.

Setiap anak mempunyai karakter berbeda, dan pendekatan yang berbeda mungkin dibutuhkan untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Kuncinya adalah untuk bekerja sama dengan anak-anak dan menemukan solusi yang bekerja untuk mereka.

Sosialisasi psikoedukasi yang dihadiri oleh 30 orang tua perwakilan dari masing-masing RT ini berjalan lancar dan sangat komunikatif. Dokumentasi yang menunjukkan kegiatan sosialisasi psikoedukasi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Materi Sosialisasi



Gambar 5. Peserta Sosialisasi Psikoedukasi



Gambar 2. Sambutan Dosen Pembimbing Lapangan



Gambar 6. Peserta Sosialisasi Psikoedukasi Berdiskusi



Gambar 3. Sambutan Kepala Desa Dewi



Gambar 4. Pemaparan Materi oleh Satriya Bagas Dwihandono

SIMPULAN DAN SARAN

Psikoedukasi kepada orang tua dapat memberikan wawasan kepada orang tua tentang karakteristik perkembangan anak, motif anak bermain *gadget*, strategi penggunaan *gadget* pada anak sehingga anak dapat menggunakan *gadget* untuk keperluan yang positif. Psikoedukasi dapat berpengaruh pada peningkatan pengetahuan orang tua tentang strategi penggunaan *gadget* pada anak. Penting untuk membantu anak-anak mengatasi kecanduan *gadget* dan membangun keterampilan digital yang sehat.

Orang tua disarankan untuk melakukan pengawasan dan bersikap lebih tegas terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak dengan cara memberikan sanksi atau konsekuensi tertentu atau memberlakukan syarat khusus seperti menghafal, membaca, memberikan pekerjaan rumah sebelum memberikan *gadget* kepada anak. Selain itu, Pemerintah Desa Dewi hendaknya dapat mengadakan sosialisasi psikoedukasi mengatasi kecanduan *gadget* pada semua warga (orang tua) mengingat pengetahuan orang tua tentang strategi penggunaan *gadget* pada anak sangat dibutuhkan untuk menyiapkan generasi emas di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Mahasiswa KKN Desa Dewi Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Dewi yang telah memberikan dukungan dan menyediakan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi, peserta dengan penuh

antusias dalam mengikuti kegiatan sosialisasi, serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini. Semoga kegiatan ini berkontribusi dalam mewujudkan generasi emas di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Jose R., and Esperanza L. Gómez-Durán(2012). "Sexting: Research criteria of a globalized social phenomenon." *Archives of sexual behavior* 41: 1325-1328.
<https://doi.org/10.1007/s10508-012-0038-0>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(01),57–64.
<http://dx.doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.7489>
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
<https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Aswadi, D. & Lismayanti, H. 2019. Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya* , 4 (1).
<https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>
- Bintoro, Y. C. (2019). *Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*. Universitas Negeri Semarang.
<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33705>
- Chasanah,A.M.,& Kilis, G.(2018). Adolescents' Gadget Addiction and Family Functioning.*Advances in Social Science,Education and Humanities Research*, 139, 350–358.
<https://doi.org/10.2991/uipsur-17.2018.52>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* , 17 (2): 315-330.
<https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak positif penggunaan gadget bagi anak. Diakses pada 3 Februari 2023 dari [http://www.satuharapan.com/life/8-](http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak)
- dampak- positif-penggunaan-gadget-bagi-anak
- Hakam, M. T., Levani, Y, & Utama, M. R. 2020. Potensi Adiksi Penggunaan Internet pada Remaja Indonesia di Periode Awal Pandemi. *Hang Tuah Medical Journal* , 17 (2); 102-115.
<http://dx.doi.org/10.30649/htmj.v17i2.437>
- Kardefelt Winther, Daniel (2017). How Does the Time Children Spend Using Digital Technology Impact Their Mental Well-being, Social Relationships and Physical Activity? An Evidence-focused Literature Review, *Innocenti Discussion Papers*, no. 2017-02, UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence
<https://doi.org/10.1111/pcn.12413>
- Livingstone, Sonia, and Jasmina Byrne (2018). "Parenting in the digital age: The challenges of parental responsibility in comparative perspective.": 19-30.
- Nur Sri Rahayu, Elan & Sima Mulyadi (2021) Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2 Desember 2021 h. 204.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Rahmad, Stephanus Turibius. (2018). Pola Asuh Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Nissio*, 10 (2),: 143-161.
- Schaub, A., Hippus, H., Möller, H. & Falkai, P. (2016). Psychoeducational and Cognitive Behavioral Treatment Programs : Implementation and Evaluation From 1995 to 2015 in Kraepelin ' s Former Hospital. *Schizophr. Bull.* vol.42, 81–8
<https://doi.org/10.1093/schbul/sbw057>
- Supratiknya.A. (2011). Merancang program dan modul psikoedukasi. Cetakan pertama. Yogyakarta.Universitas Sanata Dharma PRESS.
<http://repository.usd.ac.id/id/eprint/12880>
- Walsh, Joseph. (2010). *Psychoeducation in mental health -Practice, research, and policy* oxford university press. Chicago:Lyceum Books, Inc
- Warisyah, Yusmi. (2015). Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. Diakses dalam

<http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf>
Zaini, M., & Soenarto, S. (2019).
Persepsi
Orangtua Terhadap Hadirnya Era
Teknologi Digital di Kalangan Anak
Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini*,
3(1), 254.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>