

Optimalisasi masa *golden age* melalui kelompok bermain non-digital di desa Sawaran Lor Lumajang

Maritza Laili Arifin¹, Yunita Ardilla², Ahmad Alif Hidayat³, Putri Dwi Octaviani⁴, Amelia Maulidina Zahra⁵, Muhammad Syawali Al Fathan⁶, Zanuba Marwatus Arifah⁷

¹Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

²Program Studi Manajemen Dakwah, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

³Program Studi Hukum Tata Negara, Fakultas Syari'ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

⁴Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

⁵Program Studi Teknik Lingkungan, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

⁶Program Studi Sejarah Peradaban Islam, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

⁷Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

Penulis Korespondensi: Ahmad Alif Hidayat

Email: alifhidayat970@gmail.com

Diterima: 04 Agustus 2024 | Direvisi: 09 September 2024 | Disetujui: 10 September 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Kelompok bermain non-digital merupakan kegiatan bermain bagi anak yang melibatkan aktivitas fisik sebagai upaya responsif terhadap kegiatan bermain digital (penggunaan *gadget*) yang berlebihan terutama di masa *Golden Age* anak. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak dan mendorong peningkatan aktivitas non-digital pada anak. Metode pengabdian kepada masyarakat diawali dengan proses inkulturasi dan diskusi dengan masyarakat, perangkat desa, dan bidan setempat untuk melakukan pemetaan masalah tentang pola asuh dan tumbuh kembang sebagai dasar pembuatan program kerja, melakukan kegiatan edukasi dan penyuluhan tentang tumbuh kembang anak dan pembatasan penggunaan *gadget*, serta bersama ibu-ibu membuat berbagai kegiatan non-digital untuk anak-anak yang berbentuk permainan tradisional, perlombaan, dan aktivitas non-digital lainnya. Hasil pengabdian kepada masyarakat terlihat dari ibu-ibu yang mulai memahami pentingnya pengawasan dan pembatasan saat anak menggunakan gadget dan kegiatan atau aktivitas non-digital yang mampu mendorong terjadinya interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan kognitif serta motoriknya sehingga membawa dampak positif yang signifikan dengan adanya penurunan penggunaan *gadget* bagi anak dan kesiapan untuk melakukan kegiatan bermain non-digital secara rutin. Pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi alternatif solusi untuk menghadapi permasalahan yang serupa di daerah lain. Rekomendasi untuk melakukan kolaborasi dengan *stakeholder* lainnya seperti PKK dan Karang Taruna melalui pembentukan struktur pengawas dan penanggung jawab sehingga kegiatan bermain dapat diawasi dan dievaluasi agar semakin berkembang dan dapat mewujudkan gerakan *Golden Age* tanpa *gadget*.

Kata kunci: kelompok bermain; aktivitas non-digital; masa *golden age*

Abstract

Non-digital playgroups are play activities for children that involve physical activity as a response to excessive digital play activities (use of gadgets), especially during the child's Golden Age. This community service aims to improve understanding of parenting patterns towards gadget use in children and encourage increased non-digital activities in children. The community service method begins with the process of inculturation and discussion with the community, village officials, and local midwives to map problems about parenting patterns and growth and development as a basis for creating work programs, conducting educational and counseling activities about child growth and

development and restrictions on gadget use, and together with mothers creating various non-digital activities for children in the form of traditional games, competitions, and other non-digital activities. The results of community service can be seen from mothers who begin to understand the importance of supervision and restrictions when children use gadgets and non-digital activities that can encourage social interaction and develop cognitive and motor skills so that they have a significant positive impact with a decrease in gadget use for children and a willingness to carry out non-digital play activities routinely. This community service can be an alternative solution to deal with similar problems in other areas. Recommendations to collaborate with other stakeholders such as PKK and Karang Taruna through the formation of a supervisory and responsible structure so that play activities can be supervised and evaluated in order to develop further and realize the Golden Age movement without gadgets.

Keywords: playgroup; non-digital activities; golden age

PENDAHULUAN

Digitalisasi membawa warna baru dalam lapisan kehidupan masyarakat, transformasi budaya sosial dalam pola kehidupan menjadi tantangan adaptasi bagi masyarakat. Ranah digitalisasi ini mendorong masyarakat untuk beralih dari cara yang konvensional menuju cara kontemporer dengan beradaptasi dengan dunia digital. Serangan digital ini tanpa pandang usia, kondisi sosial, pendidikan, dan sebagainya karena hampir seluruh tatanan masyarakat harus beradaptasi dengan transformasi digital. Meskipun ditemukan ada banyak manfaat dan kelebihan dengan adanya transformasi digital, namun kesiapan diri dari setiap individu masyarakat juga mempengaruhi dalam penyerapan manfaat yang didapatkan (Reginasari & Annisa, 2018).

Kesiapan orang tua beradaptasi dalam era transformasi digital memberikan dampak pada pola asuh terhadap anak mereka, hal ini berbanding lurus dengan karakter dan kondisi tumbuh kembang anak yang dipengaruhi oleh pola asuh orang tua. Pola asuh merupakan metode yang dilakukan orang tua dalam mengarahkan dan menjaga anak untuk memiliki kepribadian dan watak yang baik dan mandiri sebagai individu (Anisah, 2017). Dalam masa tumbuh kembang anak terdapat era *golden age* yang menjadi masa keemasan dalam pertumbuhan. Disebut sebagai masa keemasan karena didalam sel otak anak usia 0-6 tahun terdapat lebih dari 100 milyar otak dan akan sangat baik jika diberikan dorongan yang baik untuk menumbuhkan potensi dalam diri anak (Dewi, 2017).

Orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan dan mendidik anak, untuk mengarahkan anak menjadi pribadi yang berkualitas tentu masa keemasan menjadi masa yang tidak boleh terlewatkan dan menjadi momentum emas bagi orang tua. Masa keemasan pada anak tidak dapat terulang, karena itu memanfaatkan momentum masa keemasan anak dengan menumbuhkan potensi dalam diri anak menjadi tanggung jawab orang tua. Penyerapan pengetahuan berlangsung cepat pada usia 0-6 tahun karena pertumbuhan sel otak berjalan secara 80% (Azizah & Adawiyah, 2020). Untuk itu segala tindakan maupun ucapan orang tua menjadi tonggak pembentukan karakter, sifat, kecerdasan intelektual bagi anak di masa selanjutnya.

Banyaknya keistimewaan yang ada pada masa ini dapat dimanfaatkan orang tua dengan sungguh-sungguh untuk membina potensi tumbuh kembang anak. Pemanfaatan potensi tersebut meliputi aspek fisik maupun nonfisik dengan memberikan stimulasi perkembangan mental, intelektual, emosional, moral dan interaksi sosial yang baik dan benar agar anak dapat tumbuh berkembang secara optimal (Uce, 2017). Upaya yang dapat dilakukan orang tua antara lain menjaga aspek kesehatan, memberikan berbagai stimulasi yang baik untuk anak termasuk intelektual, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi serta belajar secara aktif baik dengan orang tua maupun teman sebayanya (Uce, 2017). Hal tersebut sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak karena akan membuat interaksi sosial yang baik bagi anak. Interaksi sosial anak akan berkembang dengan baik ketika ia dapat bermain dengan teman sebayanya. Melalui permainan anak-anak dapat belajar

berkomunikasi, bekerja sama dan mengembangkan berbagai keterampilan penting yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Penggunaan teknologi seperti *gadget* juga dapat menjadi pilihan orang tua dalam pemberian akses belajar bagi anak. Karena menurut penelitian (Pratama & Sudirman, 2023). *Gadget* berpengaruh secara langsung terhadap perkembangan bicara bahasa dan sosialisasi kemandirian anak. Namun hal tersebut dapat terjadi apabila diimbangi dengan interaksi sosial maupun lingkungannya yang baik. Sebaliknya, pada anak yang mengalami kecanduan *gadget*, hal tersebut tidak terjadi. *Gadget* juga dapat memberikan pengaruh negative bagi anak apabila dalam penggunaannya tidak dilakukan pengawasan yang benar. Menurut Rizaldi Pratama dan Ninis Sudirman (Pratama & Sudirman, 2023) penggunaan *gadget* pada anak-anak lebih dominan pada dampak negatifnya. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta melakukan pengontrolan penggunaan *gadget* kepada anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak adalah harus bersikap tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan *gadget* (Hidayatuladkia, Kanzunudin, & Ardianti, 2021). Mengacu pada pentingnya masa *golden age* pada anak terdapat sebuah penelitian yang dilakukan oleh Taswiyah dan Ali Imron terkait “Optimalisasi Masa *Golden Age* Melalui *Day Care*” dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peran penting *day care* dalam membantu orang tua mendeteksi perkembangan anak (Imron, 2023).

Peneliti lain Dadan Suryana, Rahma Tika, dan Eka Kusuma Wardani yang melakukan penelitian terhadap “*Management of Creative Early Childhood Education Environment in Increasing Golden Age Creativity*” menunjukkan hasilnya bahwa selain menjadi hal baik apabila meningkatkan kreatifitas anak pada masa *golden age*, terdapat peran penting lain dari guru atau wali dari anak-anak untuk memperhatikan lingkungan bermain, belajar, tempat tinggal agar saat anak mengasah kreatifitas dapat disertai rasa senang dan nyaman tanpa ada penekanan maupun gangguan yang kompleks (Suryana, Tika, & Wardani, 2022). Selain itu penelitian serupa pada “Kampung Ramah Anak Gendeng Sebagai Alternatif Pemenuhan Hak Berkembang Pada Anak Usia Dini” menunjukkan hasil bahwa program seperti ini dapat menjadikan anak usia dini terbebas dari *gadget* sehingga anak-anak dapat mengenal lingkungan sekitar, belajar bersosialisasi, dan terpenuhinya hak tumbuh kembang anak dengan berbagai permainan indoor maupun outdoor (Jazariyah, 2016). Kajian terdahulu ini menjadi acuan teoritis untuk menganalisis hasil dari program kerja Kuliah Kerja Nyata dengan objek anak-anak di Desa Sawaran Lor.

Praktik Kuliah Kerja Nyata dengan tema Desa Ramah Perempuan dan Perlindungan Anak menunjukkan permasalahan akan kondisi anak-anak yang memiliki kebebasan dalam mengakses *gadget* dalam kesehariannya tanpa adanya pembatasan dan pengawasan dari orang tua yang disebabkan oleh minimnya pemahaman orang tua dalam memaksimalkan masa keemasan pertumbuhan bagi anak. Untuk itu pengenalan pentingnya masa keemasan pertumbuhan anak dan pembentukan kelompok bermain menjadi program kerja utama dalam Kuliah Kerja Nyata kelompok 18 UIN Sunan Ampel Surabaya.

METODE

Lokasi pelaksanaan program penyuluhan dan pemberdayaan pola asuh dan tumbuh kembang anak dilakukan di Desa Sawaran Lor, Kec. Klakah, Lumajang. Dengan partisipan utama pada ibu-ibu dan anak-anak dalam program permainan berbasis tradisional. Sedangkan, metode pelaksanaan beberapa program tersebut menggunakan *Participatory Action Research (PAR)*. *Participatory Action Research* adalah penelitian berbasis pemahaman masalah yang terjadi di masyarakat serta memberikan dorongan keterlibatan dan partisipasi masyarakat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan tersebut (Rahmat & Minarwati, 2020). Penelitian ini berfokus kepada perubahan sosial pada masyarakat dalam bentuk aksi solutif yang di inisiasi oleh masyarakat itu sendiri. Adapun pelaksanaan program tersebut terdiri dari 3 tahapan, yang meliputi:

Tahap persiapan. Pada tahapan ini pelaksanaan program diawali dengan inkulturasi dan diskusi bersama masyarakat, perangkat desa, dan bidan setempat guna melakukan pemetaan masalah yang terjadi di masyarakat tentang pola asuh dan tumbuh kembang anak di Desa Sawaran Lor. Hasil dari pemetaan masalah tersebut kemudian disepakati oleh masyarakat, perangkat desa, dan mahasiswa untuk membuat beberapa program yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

Tahap Pelaksanan. Pada tahap ini, kegiatan dilaksanakan selama 2 hari dengan fokus konsentrasi di pola asuh dan tumbuh kembang anak. Hari pertama dilakukan *focus group discussion* dari mahasiswa, orang tua, dan perangkat desa. Di hari ke dua dilaksanakan kegiatan edukasi dan penyuluhan tentang pentingnya peran orang tua dalam tumbuh kembang anak dengan total peserta penyuluhan sebanyak 15 ibu-ibu di sekitar Desa Sawaran Lor. Output hasil penyuluhan tersebut ditemukan bahwa anak-anak di Desa Sawaran Lor masih banyak yang hanya bermain digital (HandPhone) daripada aktivitas non digital. Sehingga mahasiswa, ibu-ibu membuat beberapa kegiatan atau aktivitas non digital untuk anak-anak di Desa Sawaran Lor sebagai bentuk penurunan aktivitas digital, aktivitas non digital tersebut berbentuk permainan tradisional, perlombaan permainan tradisional, dan beberapa aktivitas non digital lainnya.

Tahap Evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan 2 cara, yakni a) melakukan wawancara dengan orang tua terhadap perubahan tumbuh kembang anak setelah pelaksanaan beberapa program, b) Membentuk local leader anak-anak di sekitar desa tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan global yang perlu menjadi perhatian yakni umum ditemui anak-anak dibawah usia legal sudah menggunakan smartphone tanpa adanya pengawasan dan pembatasan lebih lanjut dari orang tua. Hal ini sesuai dengan data yang disajikan oleh Badan Pusat Statistik bahwa mayoritas anak usia 5 tahun ke atas sudah mengakses internet untuk media sosial dan mencapai persentase 88.99% yang menjadi angka terbesar dibandingkan penggunaan internet dengan tujuan lain seperti menggali informasi, hiburan, tugas sekolah, dan sebagainya (Annur, 2021).

DRPPA (Desa Ramah Perempuan dan Perlindungan Anak) menjadi salah satu program pemerintah memberdayakan perempuan, meningkatkan peran ibu/keluarga dalam pengasuhan dan Pendidikan anak, penurunan kekerasan terhadap Perempuan dan anak, dan mencegah perkawinan anak (Rosalin, Sugito, Handayani, & Wikantosa, 2021). Program kerja Kuliah Kerja Nyata dengan mengusung tema DRPPA di Desa Sawaran Lor Kabupaten Lumajang bergerak di ranah pola asuh orang tua kepada anak dengan permasalahan kecanduan gadget di usia dini yang seharusnya menjadi masa keemasan dalam tumbuh kembang anak. Kondisi ini yang menjadi dasar permasalahan pembentukan program kerja edukasi pengenalan pentingnya tumbuh kembang anak kepada para ibu di Desa Sawaran Lor yang kemudian berhasil menginisiasi terbentuknya program kerja lanjutan yakni pembentukan kelompok bermain anak-anak yang disebut "Kanak-Kanak Nyantai". Tahapan realisasi program kerja kelompok KKN 18 UIN Sunan Ampel yaitu melalui inkulturasi dengan masyarakat, kegiatan FGD dengan pihak yang terlibat, pengenalan pentingnya masa tumbuh kembang anak, dan kegiatan "Kanak-Kanak Nyantai".

1. Inkulturasi dengan Masyarakat Desa Sawaran Lor

Pada tahap awal ini Mahasiswa KKN melakukan tahap inkulturasi kepada ibu-ibu desa Sawaran Lor yang telah memiliki anak. Tahapan ini dilakukan saat ibu-ibu tersebut sedang berkumpul, seperti di sela-sela waktu saat berbelanja, saat menghadiri ngaji rutin dan bahkan saat membantu di hajatan orang. Mahasiswa KKN berinteraksi langsung dengan ibu-ibu sekitar secara alami sambil memantik tanggapan melalui beberapa pertanyaan mengenai kebiasaan dan permasalahan penggunaan gadget anak-anak di desa sawaran lor.

Melalui tahapan ini, Mahasiswa KKN mengetahui tentang adanya masalah penggunaan gadget pada anak-anak desa Sawaran Lor yang rata-rata masih berusia dini. Banyak ibu-ibu yang mengeluhkan anaknya yang terus-menerus berdiam diri di rumah memainkan gadget tanpa memperhatikan waktu. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak tersebut mengalami perubahan sosial karena pengaruh

gadget yakni mereka bersikap acuh tak acuh pada lingkungan sosial, baik dari segi pertemanan, keluarga bahkan lingkungan sekitar (Rini, Pratiwi, & Ahsin, 2021).

Anak-anak biasanya cenderung senang bermain dan melakukan interaksi langsung. Namun, hal itu berbeda dengan anak yang mengalami kecanduan gadget ia akan cenderung pendiam di depan gadget nya tanpa memperdulikan sekitar (Munisa, 2020). Perubahan soaial semacam itu dapat terjadi karna kebebasan dalam memainkan gadget. Orang tua tak memberikan batasan penggunaan saat anak mereka menggunakan gadget. Beberapa dari mereka beranggapan anak-anak mereka akan diam jika mereka berikan gadget dan mereka juga akan merasa nyaman saat mengejakan pekerjaan mereka.

Pemberian gadget pada anak juga memiliki beberapa aturan, namun banyak dari para orang tua saat ini yang kurang dalam pemahaman akan digital parenting sehingga mereka sering kali menganggap remeh pengaruh buruk dalam penggunaan gadget secara berlebihan. bahkan seringkali mereka menjadikan gadget sebagai teman anaknya dan membebaskan pemakaiannya.

2. Pelaksanaan *Forum Group Discussion*

Forum Group Discussion ini dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan informasi terkait masalah sosial yang sedang terjadi di Desa Sawaran Lor terutama perihal pola asuh orang tua terhadap anak persoalan penggunaan *gadget*. Kegiatan ini dilaksanakan pada Hari Sabtu, 06 Juli 2024 bertempat di Gedung PAUD Desa Sawaran Lor dengan dihadiri oleh ibu-ibu sejumlah 15 orang yang sebagian besar memiliki anak dengan usia dibawah 10 tahun dan didampingi oleh Ibu Ifsah Nuraini selaku Perangkat Desa Sawaran Lor juga sebagai Dosen Pamong bagi Mahasiswa KKN UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2024.

Ibu-ibu yang hadir dibagi menjadi beberapa kelompok kecil melingkar. Setiap kelompok disertai Mahasiswa KKN sebagai pemantik diskusi. Mahasiswa memberikan sedikit pengantar terkait pola asuh orang tua terhadap anak terutama tentang pembatasan penggunaan gadget pada anak usia dini.



Gambar 1. *Focus Group Discussion*

Hasil yang didapatkan dari forum group discussion ini yaitu adanya keterbatasan pemahaman dan pengetahuan orang tua, terlebih seorang Ibu soal pola asuh anak. Banyak ibu yang masih mempertahankan budaya masa lalu dengan tidak memperhatikan pentingnya interaksi serta komunikasi kepada anak usia dini, melainkan membebaskan anak mengakses gadget agar anak tersebut tenang dan tidak mengganggu ketika ibu sedang melakukan suatu pekerjaan.

Sebagian orang tua menambahkan pernyataan bahwa anak mereka telah memiliki beberapa akun di media sosial, sedangkan menurut pakar psikologi anak usia dini pada rentang 0 – 6 tahun merupakan anak yang berada dalam proses perkembangan secara pesat baik aspek fisik, intelektual, dan emosional (Haq, 2022). Sehingga sangat rentan bagi anak untuk menyerap berbagai informasi yang tersaji dalam konten terlebih jika tidak dilakukannya pengawasan terhadap anak. Maka ada kemungkinan anak tersebut terpapar informasi negatif dan berdampak terhadap perkembangan moral anak. Penggunaan gadget menjadi salah satu tanda telah masuknya teknologi dalam sebuah pola asuh, orang tua dapat mengenalkan dunia luar kepada anak hanya melalui layar gawai yang mereka miliki tanpa perlu mengeluarkan banyak biaya untuk pergi kesana. Namun apabila tidak diseimbangkan dengan adanya pengawasan dan pendampingan hal ini justru akan menjadi pemicu dampak buruk yang akan muncul dalam perkembangan anak tersebut. Menurut (Nasution, Ariani, & Emayanti, 2022) kemampuan interaksi sosial anak menjadi kurang optimal, karena anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah dengan gadget yang mereka miliki daripada bermain dengan teman sebayanya.

Berdasarkan dengan masalah sosial yang diperoleh maka dapat dirumuskan dalam sebuah pohon masalah. Mahasiswa bersama dengan dosen pamong serta masyarakat Desa Sawaran Lor bersama-sama menemukan solusi untuk mengatasi hal tersebut, sehingga teretuslah sebuah kegiatan penyuluhan "*Tumbuh Kembang Anak dengan Pembatasan Penggunaan Gadget*" dengan sasaran kegiatan para orang tua yang memiliki anak usia dini (rentang 0 – 6 tahun).

3. Pelatihan pengenalan masa tumbuh kembang anak

Setelah melakukan Inkulturasi dan fgd terkait dengan adanya permasalahan kecanduan gadget pada anak usia dini. Mahasiswa KKN pun akhirnya melakukan interaksi dengan mengadakan pelatihan pengenalan masa tumbuh kembang anak dengan pesertanya yang merupakan para orang tua anak usia dini. Pelatihan ini bertujuan untuk memberi informasi pada para orang tua anak usia dini mengenai pentingnya sosok orang tua dalam mengawasi masa tumbuh kembang anak dan bukan sebuah gadget yang menemani pertumbuhan anak. Melalui pelatihan ini kami memberikan gambaran mengenai masa tumbuh kembang anak melalui power point yang berisikan informasi yang di buat dengan melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan salah satu ahli yakni seorang bidan di desa Sawaran lor. Dalam tahapan ini Mahasiswa KKN sebagai narasumber memberi pemaparan informasi mengenai dua point yakni point pertama ialah menjelaskan *Golden age* dan proses tumbuh kembang anak sedangkan pada point kedua ialah hal yang perlu di lakukan orang tua dalam tumbuh kembang anak. isi dari materi tersebut antara lain:

a. Periode *golden age*

Periode *golden age* merupakan masa atau periode yang sangat krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. periode ini terjadi pada 1000 hari pertama kehidupan anak dengan hitungan mulai dari masa dalam kandungan hingga anak berumur 2 tahun (Pakpahan, 2020). Namun terdapat beberapa ahli yang mengatakan periode *golden age* terjadi di rentang anak berumur 0-6 tahun. Periode ini dikatakan krusial karena saat anak memasuki periode *golden age* otak anak akan mengalami perkembangan pesat sehingga menjadikan anak dapat menerima informasi dengan cepat. masa ini sangat efektif dalam melakukan optimalisasi potensi kecerdasan anak, emosional dan spiritual anak. *golden age* merupakan masa yang sangat penting untuk melihat tumbuh kembang anak. Dalam proses tumbuh kembang ada dua faktor yang saling berkaitan namun sulit terpisahkan yakni pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan anak juga di pengaruhi oleh perkembangan otak. Otak akan semakin berkembang apabila di berikan stimulasi semakin banyak. Untuk itulah pemberian stimulasi pada periode ini sangatlah penting, stimulasi itu bisa berupa kehangatan dan cinta tulus orang tua melalui interaksi orang tua dan anak.

Berkaitan dengan hal itu pemberian stimulasi sangatlah penting agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya (Rantina et al., 2022). Anak yang di berikan stimulasi terarah dan teratur lebih cepat mengalami perkembangan di bandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan stimulasi. Kualitas anak usia dini di pengaruhi oleh beberapa faktor yang pertama merupakan faktor internal yakni faktor bawaan dan faktor eksternal yang berupa faktor gizi, kesehatan dan psikososial dari lingkungannya. Di sinilah peran orang tua sangat di butuhkan. Pada tahapan ini orangtua diwajibkan untuk memenuhi setiap kebutuhan anak baik itu dalam segi kesehatan, gizi atau bahkan dalam interaksi sosial anak dengan lingkungan. Stimulasi yang di berikan orang tua membantu dalam perkembangan otak anak. Jika tahap ini orang tua menyerahkannya pada gadget perkembangan tersebut pastilah akan menimbulkan efek negatif seperti terhambatnya perkembangan anak dan lain sebagainya.

b. Hal yang perlu di lakukan orang tua

- Melakukan pendampingan interaksi sosial

Pendampingan interaksi sosial dapat di lakukan di mulai dengan hal kecil seperti melalui sentuhan, mengobrol dan memainkannya bermain dan lain sebagainya, pendampingan tersebut merupakan bentuk dari stimulasi sosial yang di berikan orang tua kepada anak agar

anak tak mengalami penyimpangan perilaku (Pakpahan, 2020). Seperti penakut, tidak mandiri, rendah diri dan sebagainya.

- Mengasah motorik dan kognitif anak

Terdapat 2 jenis motorik yakni motorik kasar dan halus (Pakpahan, 2020),

- 1) motorik kasar yang biasanya melibatkan koordinasi antara otot besar dan pergerakan tubuh secara keseluruhan. Orang tua dapat mengasah motorik anak jenis ini dengan memberikan anak ruang untuk bergerak, mengajaknya bermain di luar dan lain sebagainya.
- 2) motorik halus yang biasanya melibatkan tentang keterampilan dan koordinasi antara tangan, jari dan otot kecil. Karena berhubungan dengan keterampilan dan kreatifitas pengasahan motorik ini dapat dilakukan dengan cara yang sederhana seperti bermain balok atau lego, menulis menggambar dan hal lain sebagainya yang menggunakan tangan.

Dan karena kognitif berhubungan erat dengan proses mental seperti berfikir, mengingat, pemahaman dan lain sebagainya maka orang tua dapat mengasahnya melalui:

- 1) stimulasi mental seperti membacakan buku dan diskusi cerita
- 2) permainan edukatif
- 3) berbicara dan bertanya

- Melakukan pembatasan gadget anak

Hal yang perlu dilakukan para orang tua selanjutnya ialah pembatasan penggunaan gadget pada anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak mengalami kecenderungan pada gadget secara berlebihan. Karena efek dari kecenderungan tersebut tidaklah bisa di anggap remeh, bahkan hal tersebut dapat menghambat perkembangan anak. Pemakaian gadget pada anak itu di perbolehkan selama masih dalam batas wajar. Pembatasan penggunaan gadget pada anak oleh orang tua dapat di mulai dari, sebagai berikut:

- 1) Menjadi contoh yang baik pada anak dalam menggunakan gadget dengan memakainya dengan batas wajar seperti dalam durasi 1-2 jam sehari.
- 2) Membatasi dan mengawasi penggunaannya
- 3) Membuat aktifitas menyenangkan bersama seperti melakukan aktifitas bermain bersama baik di luar atau di dalam rumah
- 4) Memberitahu bahaya dari penggunaan gadget yang terlalu lama
- 5) Memberi mainan dengan usia yang sesuai



Gambar 1.2 Pelatihan Masa Tumbuh Kembang Anak

Melalui pemaparan yang di sampaikan Mahasiswa KKN ini para orang tua anak usia dini pun memahami mengenai masa tumbuh kembang anak yang sangat penting dan tak boleh di sia-siakan dan bagaimana pentingnya peran mereka dalam mendampingi pertumbuhan dan perkembangan anak, bukan peran gadget tang menemani anak. Dalam sesi pelatihan ini para orang tua anak usia dini terlihat antusias. hal tersebut dapat dilihat melalui respon mereka yang mendengarkan penjelasan dengan seksama dan interaktif saat menjawab beberapa pertanyaan yang di lontarkan oleh Mahasiswa KKN.

4. Kelas Bermain: “Kanak-Kanak Nyantai”

Pada saat kegiatan penyuluhan, Mahasiswa KKN memaparkan beberapa alternatif kegiatan non-digital sebagai pengalihan agar anak usia dini tidak kecanduan gadget. Beberapa alternatif tersebut misalnya orang tua dapat mengajak anak bercerita, bermain bersama anak, memfasilitasi anak dengan alat permainan, hingga memberi waktu kepada anak untuk bermain di luar. Selain membangun kedekatan antara orang tua dan anak, dengan mengajak anak bercerita dapat menjadi sarana pendidikan karakter bagi anak tersebut. Banyak nilai-nilai positif dari tokoh teladan yang dapat dikenalkan kepada anak dengan harapan anak tersebut bisa menjadi generasi bangsa yang lebih baik dan dapat meniru akhlak mulia yang dimiliki tokoh tersebut (Evy & Sumual, 2022). Alternatif kegiatan yang lain yaitu mengajak anak bermain bersama. Bermain bersama anak dapat menjadi sarana bagi para orang tua untuk mengenalkan dunia sekitar, orang tua dapat mengajak anak untuk mengerjakan beberapa permainan yang mengasah motorik hingga kognitif anak contohnya menyusun *puzzle*, menggambar bersama, hingga bermain peran bersama anak. Selain itu dengan bermain bersama, orang tua dapat mengamati bagaimana anak mereka dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi juga membangun sifat kerjasama atau kooperatif bagi anak tersebut (Hayati & Putro, 2021)

Salah satu pemicu anak-anak di Desa Sawaran Lor cenderung menghabiskan waktunya di dalam rumah dengan bermain gadget dikarenakan tidak adanya fasilitas taman bermain atau kelas bermain di lingkungan rumah mereka dan beberapa orang tua lebih senang apabila anaknya berdiam diri di dalam rumah daripada bermain diluar dengan teman sebayanya. Mahasiswa KKN mencoba untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menginisiasi terbentuknya sebuah kelas bermain. Semua anak yang berada di lingkungan Desa Sawaran Lor dapat dengan bebas bermain dan mengenal berbagai permainan tradisional didalamnya. Tidak hanya bermain bersama, Mahasiswa KKN juga mengajari bagaimana cara membuat permainan tradisional tersebut. Hal ini ditujukan agar terjadi keberlanjutan dan tidak berhenti ketika masa KKN telah usai. Beberapa orang tua sangat antusias dengan adanya kelas bermain tersebut. Bahkan mereka turut datang melihat anak mereka berkembang dan bermain bersama dengan teman sebayanya.



Gambar 1.3 Kelas Bermain “Kanak Kanak Nyantai”

Berbagai jenis permainan yang dibawakan yaitu bakiak dari batok kelapa, lompat tali dari karet gelang, hingga kelereng. Dalam kegiatan ini telah diamati tidak ada anak-anak yang sibuk dengan gadget mereka. Anak-anak justru sibuk berlomba-lomba membuat alat bermain dengan teman sebayanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dengan membuat program kerja berupa edukasi dan penyuluhan terkait tumbuh kembang anak dan pembatasan penggunaan *gadget* serta pembentukan kelompok bermain yang diberi nama “Kanak-Kanak Nyantai” berhasil menjadi solusi bagi permasalahan pengurangan aktivitas digital pada anak yang ada di Desa Sawaran Lor. Keberhasilan tersebut dapat terlihat dari adanya penurunan penggunaan *gadget* pada anak karena adanya peningkatan aktivitas non-digital. Kedepannya tetap dibutuhkan peran orang tua untuk

senantiasa memberikan pengawasan dan pembatasan saat anak sedang menggunakan *gadget* agar anak tidak terpapar dampak negatif dari penggunaan *gadget* dan bisa menjadi individu yang berkualitas. Program-program yang telah dilakukan perlu dikembangkan dengan melakukan kerjasama dengan organisasi yang ada di desa agar terorganisir dengan baik sehingga gerakan *golden age* tanpa *gadget* dapat terwujud.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kuliah Kerja Nyata menjadi masa pembelajaran dan realisasi upaya pengabdian mahasiswa kepada masyarakat, tidak berarti kami yang membuat desa yang bersangkutan menjadi lebih baik. Namun, karena program kerja yang telah dibuat terdapat kontribusi aktif dari masyarakat dalam pelaksanaannya yang menjadi kunci utama keberhasilan Kuliah Kerja Nyata ini. Terima kasih kepada Bu Yunita Ardilla, S.Kom, M.MT. selaku Dosen Pendamping Lapangan, Kepala Desa Sawaran Lor Kabupaten Lumajang Bapak Didik Hermanto, Perangkat Desa Bu Ifsah Nuraini, seluruh perangkat desa beserta jajarannya, dan seluruh warga Desa Sawaran Lor yang telah kebersamai dan membantu kami belajar serta bersedia untuk menerima kami selama masa KKN berlangsung. Terima kasih atas kontribusi dan partisipasi seluruh pihak yang terlibat dalam mensukseskan kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anisah, A. S. (2017). POLA ASUH ORANG TUA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 5(1), 70–84. Retrieved from www.journal.uniga.ac.id
- Annur, C. M. (2021). BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial. Retrieved August 3, 2024, from databoks.katadata.co.id website: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>
- Azizah, I., & Adawiyah, A. R. (2020). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak: Bayi, Balita, dan Usia Prasekolah*. Anggota IKAPI. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Pertumbuhan_dan_Perkembangan_Anak_Bayi_B/C0kQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=inauthor:+Asyifa+Robiatul+Adawiyah&pg=PP4&printsec=frontcover
- Dewi, L. A. P. (2017). Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter dan Tumbuh Kembang Anak. *PRATAMA WIDYA: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 2(2), 83–91. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1073926>
- Evy, O., & Sumual, M. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini di Tk Gmim Damai Rasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 382–389. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6982700>
- Haq, N. U. (2022). Penggunaan Smartphone Terhadap Perubahan Pola Sosialisasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(2), 304–310. <https://doi.org/10.26623/JDSB.V23I2.3427>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Imron, A. (2023). Optimalisasi Perkembangan Anak Masa Golden Age Melalui Day Care. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.56721/AMALINSANI.V4I1.287>
- Jazariyah. (2016). Kampung Ramah Anah Gendeng Sebagai Alternatif Pemenuhan Hak Berkembang Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 27–38.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114. Retrieved from <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>

- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter. *Journal Of Science And Social Research*, 4307(3), 588–594.
- Pakpahan, S. (2020). Penyuluhan dan Pelatihan Stimulasi Periode Emas Anak 1000 HPK di Wilayah Puskesmas Sipoholon, Kabupaten Tapanuli Utara Tahun 2019. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 125–131. <https://doi.org/10.47747/pengabdiankepadamasyarakat.v1i1.106>
- Pratama, M. R., & Sudirman, N. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini The Effect Of Gadgets On Early Children’s Development. *PINISI Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(5), 136–143.
- Rahmat, A., & Minarwati, M. (2020). MODEL PARTICIPATION ACTION RESEARCH DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71. Retrieved from <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Rantina, M., Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Rahma, N. B. A., Shakiila, C. N., Loka, I., ... Lestari, D. A. (2022). Pelatihan Stimulasi Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun Melalui Aplikasi “Sidetik” Selama Pandemi Covid-19. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.2770>
- Reginasari, A., & Annisa, V. (2018). MENGGALI PENGALAMAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI BERBASIS INTERNET DALAM MEMPERSIAPKAN INDONESIA MENUJU INDUSTRI 4.0. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 11(3), 183–196. <https://doi.org/10.24832/JPKP.V11I3.211>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Rosalin, L. N., Sugito, Handayani, R., & Wikantosa, B. (2021). *PANDUAN FASILITASI DESA RAMAH PEREMPUAN DAN PEDULI ANAK* (p. 15). p. 15.
- Suryana, D., Tika, R., & Wardani, E. K. (2022). Management of Creative Early Childhood Education Environment in Increasing Golden Age Creativity. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668, 17–20. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.220602.005>
- Uce, L. (2017). THE GOLDEN AGE : MASA EFEKTIF MERANCANG KUALITAS ANAK. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92.