Psychoeducation on The Negative Impact of Gadgets on The Development of Children and Adolescents

Al Musthofa Khoiril Anwar[1], Bardiati Ulfah[2]

[1]Program Studi S1 Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin
[2]Program Studi Kebidanan, Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Email: al.musthofa.ka@gmail.com dan ulfah74@umbjm.ac.id

ABSTRACT

Children and adolescents have various developmental tasks that must be fulfilled so that children can develop into healthy individuals. In this period of development, one of the themes of developmental tasks for children and adolescents that must be fulfilled is the social theme. Children must be able to develop the ability to work together, maintain close friendships, and cope with peer pressure. Adolescents must be able to develop social cognition skills so that they can understand social dynamics in their interactions, understand social norms in society, and get social characteristics of the people in their environment. One of the developmental barriers is addiction to gadgets in children and adolescents which results in delays in their social development, therefore it is necessary to intervene in the form of psychoeducation to help the smooth development of children and adolescents.

Keywords : Psychoeducation, Smartphone, Child Development, **Adolescents Development**

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era ini amatlah cepat dan tingkat aksesibilitas teknologi juga tinggi. Wujud nyata dari perkembangan teknologi yang cepat dan tingkat aksesibilitas teknologi yang tinggi adalah umumnya penggunaan smartphone atau gadget di masyarakat, tidak hanya bagi kalangan orang dewasa di daerah perkotaan saja tetapi juga bagi anak-anak bahkan di daerah pedesaan. Chaidirman, Indriastuti & Narmi (2019) menemukan bahwa penggunaan gadget dikalangan remaja suku bajo di sebuah desa yang terletak di Kabupaten Wakatobi terbilang tinggi, bahkan sudah terindikasi kencanduan gadget. Hal yang senada juga dikemukakan oleh Palar, Onibala & Oroh (2018) yang menemukan bahwa tingkat penggunaan gadget pada anak di daerah perdesaan tinggi dengan kontrol dari orang tua yang rendah.

Gadget memiliki peranan yang penting bagi kehidupan manusia pada saat ini, gadget digunakan untuk berkomunikasi, membangun relasi, memperluas wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Akan tetapi gadget memiliki sisi lain yang berbanding terbalik dengan manfaat di atas. Hal tersebut disebabkan oleh faktor kelalaian pemakainya atau ketidaktepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Yang harus menjadi perhatian utama adalah segala hal apapun jika digunakan secara benar akan memiliki dampak yang baik. Begitu juga kebalikannya, apabila digunakan dengan berlebihan dan tidak sesuai dengan kewajaran, akan mengakibatkan timbulnya berbagai pengaruh negatif (Sumarni, Mufaro'ah & Dewi, 2020).

Berdasarkan wawancara serta observasi yang telah dilasanakan di Desa Tanjung Harapan dapat diketahui bahwa sebagian besar warga Desa Tanjung Harapan termasuk anak-anak memiliki akses terhadap smartphone, akan tetapi pemahaman warga mengenai bahaya gadget yang termasuk didalamnya smartphone ini masih minim. Menurut salah satu warga yang diwawancara, dia memberikan akses smartphone yang bebas terhadap anaknya asal anaknya masih mau saat disuruh shalat atau membantu orang tua.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengaruh penggunaan gadget pada anak dan remaja di daerah perdesaan yang memiliki kemiripan dengan Desa Tanjung Harapan maka penulis memandang adanya sebuah intervensi terhadap penggunaan gadget pada anak dan remaja di Desa Tanjung Harapan. Intervensi yang penulis putuskan untuk dilaksanakan di Desa Tanjung Harapan berupa penyuluhan atau

psikoedukasi yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada warga tentang dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan anak dan remaja, sehingga adanya perubahan perilaku warga dalam bersikap mengena penggunaan gadget pada anak dan remaja.

Gambar 1. Wawancara dengan Kepala Desa

Gambar 2. Wawancara dengan tokoh masyarakat

METODE

Sasaran dari kegiatan ini adalah masyarakat umum Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Alalak. Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan secara langsung di depan Kantor Desa Tanjung Harapan bersamaan dengan pelaksanaan vaksinasi Covid-19 yang diadakan oleh Puskesmas Semangat Dalam dan Pemerintah Desa Tanjung Harapan. Penyuluhan diberikan kepada warga yang sedang berkumpul di sekitar Kantor Desa Tanjung Harapan, warga yang sedang menunggu giliran vaksin maupun yang sudah divaksin diberikan penyuluhan atau psikoedukasi secara langsung mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja.

Warga yang sedang menunggu giliran vaksin sebagian besar merupakan orang tua dan hanya sebagian kecil yang merupakan remaja sehingga sebagian besar warga yang menerima psikoedukasi mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja adalah orang tua. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Palar, Onibala & Oroh (2018) menemukan bahwa pada masyarakat pedesaan, orang

tua memiliki pengaruh besar dalam mengurangi dampak negatif gadget bagi anak. Disebabkan oleh hal tersebut, maka bentuk penyuluhan atau psikoedukasi ini lebih disesuaikan dengan keadaan orang tua.

Kegiatan penyuluhan atau psikoedukasi mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja yang dilaksanakan secara langsung di depan Kantor Desa Tanjung Harapan dilaksanakan dengan pendekatan yang lebih personal apabila dibandingkan dengan penyuluhan lainnya yang menggunakan pendekatan komunikasi massa. Dengan pendekatan personal diharapkan agar warga dapat lebih memahami mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan penyuluhan atau psikoedukasi mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja secara umum dapat berjalan secara baik. Materi psikoedukasi yang disampaikan terdiri dari beberapa bagian, yang pertama adalah tugas-tugas perkembangan anak dan remaja yang harus mereka laksanakan agar proses perkembangan, terutama perkembangan psikologisnya dapat berjalan dengan sempurna. Setelah warga mengerti mengenai tugas-tugas perkembangan anak dan remaja yang harus dijalankan, maka diberikan materi mengenai hal yang dapat mengganggu proses perkembangan tersebut, dalam hal ini penulis menekankan pada bahaya gadget bagi perkembangan remaja.

Anak dan remaja mempunyai berbagai tugas-tugas perkembangan yang harus terpenuhi agar anak dapat berkembang menjadi pribadi yang sehat. Pada periode perkembangan ini, salah satu tema tugas perkembangan bagi anak dan remaja yang harus terpenuhi adalah tema sosial. Anak harus dapat mengembangkan kemampuan dalam bekerjasama, menjaga hubungan teman dekat, serta mengatasi tekanan dari teman sebaya. Remaja harus dapat mengembangkan kemampuan kognisi sosial sehingga dapat memahami dinamika sosial dalam pergaulannya, memahami norma-norma sosial dimasyarakat, serta mendapatkan karakteristik sosial masyarakat di lingkungannya (Bowler dan Weinraub, 2018).

Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti smartphone dan notebook (Pebriana, 2017). Gadget memiliki berbagai fungsi yang dapat membantu penggunanya, Chusna (2017) mengatakan bahwa gadget memiliki tiga fungsi, yaitu:

1. Komunikasi
   Gadget secara praktis membantu manusia untuk dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa terhambat oleh jarak.
2. Sosial
   Dengan komunikasi tanpa batas tadi, gadget juga mendukung manusia untuk dapat bersosialisasi dengan lebih luas tanpa adanya batasan-batasan.
3. Pendidikan
   Gadget juga digunakan sebagai media pendukung pendidikan, dengannya manusia dapat mengakses berbagai macam ilmu pengetahuan dengan mudah.

Gadget dapat membantu kehidupan manusia menjadi lebih mudah, akan tetapi gadget juga memilik dampak negatif bagi perkembangan anak dan remaja karena dapat mengganggu perkembangan sosialnya sehingga akan menghambat perkembangan anak dan remaja secara umum. Gadget dapat menyebabkan anak menjadi individualis sehingga susah bergaul, ketika penggunaan gadget pada anak sudah tidak terkontrol lagi karena sudah kecanduan gadget maka akan dapat menghambat perkembangan otak anak (Saputri dan Pambudi, 2018).

Gadget juga mempengaruhi kecerdasan emosional dari remaja. Seorang remaja akan bersikap tidak peduli terhadap lingkungannya dalam lingkup keluarga serta masyarakat. Hal ini dapat mengurangi kemampuan remaja dalam berempati, mengontrol emosi serta mengekspresikan emosi dengan tepat yang mana merupakan aspek dari kecerdasan emosional (Desiningrum, Indriana & Siswati, 2017).

Gambar 3. Psikoedukasi bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja

Gambar 4. Psikoedukasi bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja

Dalam teknis pelaksanaanya, penyuluhan atau psikoedukasi mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja memiliki beberapa tahap. Pertama, asesmen mengenai keadaan penerima penyuluhan atau psikoedukasi baik tingkat pemahamannya mengenai teknologinya maupun kemampuan kognitifnya secara umum. Kedua, pemberian materi penyuluhan atau psikoedukasi yang disesuaikan dengan keadaan penerima, inti dari materi adalah gadget memiliki dampak negatif terhadap perkembangan anak dan remaja terutama pada sisi perkembangan sosialnya. Ketiga, mengkonfirmasi pemahaman penerima penyuluhan atau psikoedukasi agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai materi penyuluhan atau psikoedukasi.

Indikator bahwa warga sudah memahami materi dengan baik adalah adanya perubahan perilaku. Warga ditanya apa yang akan dilakukan setelah menerima materi psikoedukasi, warga yang dapat memahami materi dengan baik menjawab dengan akan mengatur waktu penggunaan gadget bagi anak atau remaja

dikeluarganya. Warga yang belum menerima materi dengan baik akan membebaskan waktu penggunaan gadget bagi anak dan remaja dikeluarganya, ada juga yang malah melarang anak dan remaja dikeluarganya untuk menggunakan gadget. Warga yang belum menerima materi dengan baik akan diberi ulang materi lagi sesuai dengan bagian yang belum dipahami sehingga perubahan perilaku yang diinginkan dapat terjadi.

Kendala yang dialami saat melakukan psikoedukasi mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja secara langsung adalah warga yang meninggalkan proses psikoedukasi pada saat penyampaian materi karena sudah dipanggil giliran vaksin maupun karena keperluan lainnya, sehingga proses psikoedukasi belum dapat disampaikan secara sempurna.

KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan atau psikoedukasi mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Alalak berjalan dengan baik. Kegiatan dilakukan dengan penyuluhan atau psikoedukasi secara personal sehingga warga lebih dapat memahami mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan warga dapat memahami mengenai bahaya gadget bagi perkembangan anak dan remaja serta dapat mengubah perilakunya sehingga dapat mendukung perkembangan anak dan remaja dengan lebih baik.

Setelah diberikan penyuluhan atau psikoedukasi mengenai bahaya gadget, warga yang dapat memahami materi akan mengatur waktu penggunaan gadget bagi anak dan remaja dikeluarganya, sedangkan warga yang belum memahami materi dengan baik akan membebaskan waktu penggunaan gadget bagi anak dan remaja dikeluarganya, ada juga yang malah melarang anak dan remaja dikeluarganya untuk menggunakan gadget. Materi psikoedukasi diberikan ulang bagi warga yang belum memahami materi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Bowler, G., & Weinraub, M. (2018). *The SAGE Encyclopedia of Lifespan Human Development*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.

Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science, 2*(2), 33-41.

Chusna, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, *17*(2), 315-330.

Desiningrum, D., Indriana, Y., & Siswati, S. (2017). Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, *1*(1), 65-71.

Palar, J., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Ejournal Keperawatan (E-Kp)*, *6*(2), 1-8.

Pebriana, P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 1-11.

Saputri, A., & Pambudi, D. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Proceedings of the 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, *3*, 265-277.

Sumarni, T., Mufaro'ah, M., & Dewi, I. (2020). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Remaja Awal Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Bengkalis. *Akademika: Jurnal Keagamaan Dan Penddikan*, *16*(1), 49-57.