

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 807/Pendidikan Anak

LAPORAN PENGGUNAAN PENGABDIAN MASYARAKAT



**PERAN ORANG TUA DALAM MENGHADAPI PENGARUH NEGATIF
SMARTPHONE PADA ANAK (USIA TK) DI MESJID RAUDHATUL
JANNAH, PERUMAHAN GRIYO PUSPITO, KELURAHAN BINAWIDYA,
KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU**

PENGUSUL:

Ketua	: Joni, M.Pd	NIDN	: 1001097901
Anggota	: Melvi Lesmana Alim, M.Pd	NIDN	: 1006058204
	: Amira	NIM	: 1886207002
	: Hikma Novita	NIM	: 1886207006

**PROGRAM STUDI SI PG-PAUD
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

2021

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillah sebagai rasa syukur dan terimakasih kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga proposal pengabmas dengan judul **“Peran Orang Tua Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Smartphone Pada Anak (Usia TK) di Perumahan Griyo Puspito, kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru”** dapat diajukan tepat pada waktunya.

Proposal disusun dengan tujuan untuk memenuhi tri dharma Dosen dalam hal ini adalah pengabdian pada masyarakat, yang akan dilaksanakan pada semester ganjil 2020/2021 akhirnya kepada Allah SWT segalanya dikembalikan, semoga rahmat dan hidayah-Nya senantiasa dilimpahkan kepada kita semua

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 24 September 2020
Ketua Pengabmas

Joni, M.Pd

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Pengabdian : Peran Orang Tua Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Smartphone Pada Anak (Usia TK) di Mesjid Raudhatul Jannah, Perumahan Griyo Puspito, Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru
2. Tim Pengabdian :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1	Joni, M.Pd	Ketua	Pakar Parenting	PG-PAUD
2	Melvi Lesmana Alim, M.Pd	Anggota	Pakar Komunikasi	PG-PAUD
3	Amira	Anggota	Surveyer	PG-PAUD
4	Hikma Novita	Anggota	Surveyer	PG-PAUD

3. Objek Pengabdian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi pengabdian): Pengaruh Negatif Smartphone dan cara mengatasi ketergantungannya
4. Masa Pelaksanaan
Mulai : bulan November tahun 2020
Berakhir: bulan Januari tahun 2021
5. Lokasi Pengabdian (lab/lapangan) Masjid Raudhatul Jannah, Perum Griyo Puspito, Kel. Binawidya, Kec. Tampan Pekanbaru
6. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)
7. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan: penaruh negative smartphone pada anak berkurang
8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi): jurnal nasional tidak terakreditasi tahun 2021

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGUSULAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Analisis Situasi.....	1
B. Mitra dan Kelompok Sasaran Pengabmas.....	4
BAB II TARGET LUARAN	
A. Target Yang Diharapkan	5
B. Luaran Yang Diharapkan	5
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Persiapan	6
B. Tahapan Kegiatan.....	6
BAB IV KELAYAKAN KEPAKARAN	
A. Jenis Pakar Yang Dibutuhkan	8
B. TIM Pengusul dan Kepakarannya.....	8
BAB V BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	
A. Rencana dan Anggaran Biaya	10
B. Jadwak Kegiatan Masyarakat.....	10
DAFTAR PUSTAKA	12

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul Pengabdian : Peran Orang Tua Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Smartphone Pada Anak (Usia TK) jama'ah Masjid Raudhatul Jannah, Perumahan Griyo Puspito, Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru

Kode>Nama Rumpun : KODE/NAMA RUMPUN: 794/PAUD
Ilmu

Pengabdi :

a. Nama Lengkap : Joni, M.Pd
b. NIDN/NIP : 101097901
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : SI PG-PAUD
e. No Hp : 085364448322
f. email : Joni_bengkulu@yahoo.com

Anggota Pegabmas (1) :

a. Nama lengkap : Melvi Lesmana Alim, M.Pd
b. NIDN/NIP : 1006058204
c. Program Studi : SI PG-PAUD

Anggota Pengabmas (2) :

a. Nama lengkap : Amira
b. NIDN/NIP : 1886207002
c. Program Studi : SI PG-PAUD

Anggota Pengabmas (3)

a. Nama lengkap : Hikma Novitas
b. NIDN/NIP : 1886207006
c. Program Studi : SI PG-PAUD

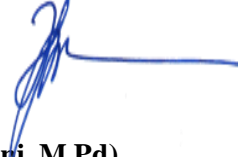
Mitra PkM : Masjid Raudhatul Jannah
Jarak PT Ke Lokasi PkM : 60 KM
Biaya Pengabdian : 2.500.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



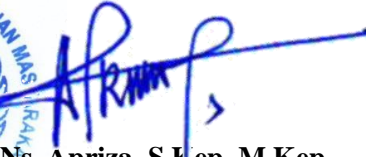
(Dr. Nurmalina, M.Pd)
NIP-TT 096.542. 104

Bangkinang, 28 Januari 2021
Ketua Peneliti



(Jori, M.Pd)
NIP-TT 096.542.098

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Palawan Tuanku Tambusai



Ns. Apriza, S.Fep, M.Kep
NIP-TT 096.542.024

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pentingnya pendidikan bagi masyarakatnya sebenarnya telah menjadi salah satu agenda negara sebagaimana dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negera Republik Indonesia tahun 1945 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tentunya hal ini bisa terwujud dengan adanya peran serta guru dan orang tua dalam mendidik masyarakat, khususnya anak-anak. Guru TK (Taman Kanak-Kanak) terutamanya mempunyai peran penting dalam membentuk karakter anak karena sejak TK nilai- nilai kehidupan mulai ditanamkan.

Adapun peran orang tua nantinya akan berpengaruh pada pendampingan anak didiknya dalam belajar, apalagi jika berhadapan dengan tantangan baru, pengaruh *smartphone* yang sedikit banyak mengganggu pola belajar anak. Saat ini bermain *smartphone* menjadi kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan anak. Pola bermain *smartphone* anak secara umum masih sangat mengawatirkan, bahkan, anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* dibandingkan dengan di sekolah (Sumber: kompas.com diakses 28/11/11).

Apa yang ditonton atau dimainkan anak di *smartphone* tentunya akan mempengaruhi pola berpikir mereka, apalagi jika yang ditonton atau

dimainkan adalah sesuatu yang negatif. Pada tahun 2001, *The Committee on Public Education of the American Academy of Pediatrics* (AAP) menyatakan bahwa kekerasan pada game atau yang ditonton anak pada *smartphone* berdampak pada perilaku kekerasan pada anak (AAP:2011). Lebih lanjut, psikolog anak, Rose Mini, mengatakan, anak sangat mudah terpengaruh media audio dan visual seperti *smartphone* karena stimulus yang lebih intens dan lebih menarik bagi anak. Melalui *smartphone*, pola pikir anak cenderung konkret, apa yang dilihat dianggap benar sehingga anak dikhawatirkan akan meniru mentah-mentah apa yang ditonton atau mainkan dari *smartphone* (Sumber: kompas.com diakses 28/11/11). Tentunya peristiwa *smackdown* yang menghebohkan beberapa waktu lalu belum terhapus dari ingatan. Dari peristiwa tersebut boleh diketahui bahwa anak cenderung menirukan apa yang ditonton atau mainkan di *smartphone*, bahkan mereka tidak segan-segan melakukan kekerasan. Selain itu ada juga kasus ketika seorang bocah di Surabaya yang nekat menelan cincin logam hanya gara-gara ingin menirukan aksi Limbad, seorang pesulap yang ditonton di *channel youtube* pada *smartphone*.

Kejadian-kejadian tersebut tentunya bisa dihindari apabila orang tua dapat memberikan pengertian terhadap anak didiknya mengenai efek negatif dari bermain *smartphone* sehingga akhirnya anak sedikit banyak bisa mempunyai pemahaman untuk tidak meniru perilaku negatif yang ada di *smartphone*.

Hal yang lebih memprihatinkan, selain efek buruk dari aksi meniru adegan yang ditonton atau mainkan di *smartphone* adalah waktu yang dihabiskan oleh anak-anak tersebut untuk bermain dan menonton tayangan di *smartphone*. Yayasan Pendidikan Media dan Anak menyebutkan, rata-rata anak Indonesia bermain *smartphone* selama 3,5-5 jam sehari, itu berarti sama dengan 127, 5-1820 jam per tahun, padahal jam belajar anak sekolah dasar menurut UNESCO harus tidak boleh melebihi 1000 jam per tahun (Sumber: kompasiana.com, diakses 12/11/2011).

Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan anak terhadap *smartphone* sangatlah tinggi. Tentunya dengan terpaan *smartphone* yang tinggi tersebut anak akan terpengaruh dengan apa yang dilihatnya di *smartphone*. Postman bahkan berkesimpulan bahwa bermain dan menonton *smartphone* tidaklah memperbaiki proses belajar, malah justru cenderung kurang mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam tingkat kompleksitas yang tinggi (Postman, 2001:159) Selain itu, dari segi kesehatan, sebuah penelitian mengungkapkan bahwa anak berusia enam tahun yang bermain *smartphone* terlalu lama berisiko terkena penyakit jantung di masa depan (Sumber : tempointeraktif.com, diakses 11/11/2011). Bahkan, IDI (Ikatan Dokter Indonesia) menyebutkan bahwa terlalu banyak bermain dan menonton *smartphone* dapat berpengaruh pada perkembangan otak anak usia 0-3 tahun yang dapat menimbulkan gangguan perkembangan bicara dan dapat menghambat kemampuan anak dalam mengekspresikan pikiran melalui

tulisan, meningkatkan agerevitas dan kekerasan dalam usia 5-10 tahun (Sumber : kidia.org, diakses 11/11/2019).

Hal senada juga dijelaskan oleh Sunardian bahwa anak di bawah dua tahun (dalam sebuah catatan penelitian sebuah akademia anak di Amerika) yang dibiarkan bermain dan menonton *smartphone* akan menyerap pengaruh merugikan. Terutama, pada perkembangan otak, emosi, sosial dan kemampuan kognitif anak. Bermain *smartphone* terlalu dini bisa mengakibatkan proses *wiring*, proses penyambungan antara sel-sel syaraf dalam otak menjadi tidak sempurna (2005: 141).

Banyaknya hal negatif dari bermain *smartphone* yang bisa mempengaruhi anak tersebut tentunya saja sangat memprihatinkan. Untuk itu peran guru dan orang tua menjadi penting agar *smartphone* tidak berdampak negatif pada anak. Pembentukan karakter anak yang kritis bisa dilakukan apabila guru dan orang tua bisa memberikan pemahaman kepada anak mengenai efek negatif bermain *smartphone* sehingga hal-hal negatif bisa dihindari.





B. MITRA DAN KELOMPOK SASARAN PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Adapun yang menjadi mitra dalam penyuluhan ini adalah Masjid Raudhatul Jannah RT.01/RW.08 Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru, dan yang menjadi sasaran dalam pengabdian masyarakat ini adalah orang tua warga perumahan Griyo Puspito/jamaah masjid Raudhatul Jannah, Rt.01/Rw.08, Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan, Kabupaten Kota Pekanbaru

BAB II

TARGET LUARAN

A. TARGET YANG DIHARAPKAN

Kegiatan dari pengabdian masyarakat ini adalah penyuluhan kepada orang tua warga perumahan griyo puspito dalam menghadapi pengaruh negatif *smartphone* pada anak. Dalam penyuluhan ini, orang tua akan diberi bekal agar dapat mencegah dampak negatif dari bermain *smartphone*.

B. LUARAN YANG DIHARAPKAN :

1. Program ini diharapkan dapat memberikan solusi permasalahan yang dihadapi orang tua agar bisa mengurangi ketergantungan anak dalam bermain *smartphone*
2. Luaran dari kegiatan ini adalah artikel yang dapat dipublikasikan pada jurnal pengabdian masyarakat yang terbit berkala.

\

\

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Persiapan

Melihat permasalahan yang ada mengenai pengaruh negatif *smartphone* terhadap anak, antara lain kurangnya peran guru terhadap anak didiknya dalam memberikan pemahaman mengenai efek negatif bermain *smartphone* dan minimnya pengetahuan orang tua mengenai efek negatif *smartphone*, maka kegiatan akan dilaksanakan dengan cara memberikan penyuluhan kepada orang tua. Orang tua dipilih karena pembentukan karakter anak dimulai dari usia dini yang dimulai dari rumah sehingga peran orang tua menjadi sangat penting. Penyuluhan ini dilakukan dengan harapan para orang tua tersebut dapat mendapatkan pengetahuan dan memahami efek-efek negatif yang bisa ditimbulkan dari bermain *smartphone* dan selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang tepat terhadap anak.

3.1. Tahapan Kegiatan

No	Tahap Kegiatan	Target Minggu ke-			
		1	2	3	4
1	Tahap Persiapan				
	Melakukan survey ke lokasi dan perizinan	√			
	Memperkenalkan rencana program pengabdian kepada pihak Rt.01 perumahan	√			
2	Tahap pelaksanaan:				
	Persiapan teknis penyuluhan		√		

3	Tahap penyelesaian: Monitoring dan Evaluasi Program				√
---	--	--	--	--	---

Sebelum kegiatan penyuluhan dilakukan, kami mengawalinya dengan mengadakan survey pendahuluan dan memperkenalkan rencana program kepada pihak Masjid Raudhatul Jannah Rt.01/Rw.08 Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan,

Penyuluhan dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Ceramah dilakukan untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya *smartphone*, penyuluhan menggunakan media multimedia berupa infocus, adapun beberapa materi penyuluhan adalah;

1. Sejarah perkembangan handphone menuju *smartphone*
2. *Smartphone* sebagai media bukan tujuan
3. Dampak positif dan negative *smartphone*
4. Game dan narkolema
5. Bagaimana memutus kecanduan anak akan *smartphone*

Selanjutnya, setelah ceramah dilakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan dan meningkatkan kesadaran orang tua terhadap pengaruh negative *smartphone*.

BAB IV

KELAYAKAN KEPAKARAN

A. Jenis kepakaran yang dibutuhkan

Dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh orang tua warga griyo puspito, diperlukan beberapa jenis kepakaran di antaranya adalah pakar komunikasi, pakar ini bertujuan mengorek permasalahan yang terjadi pada anak-anak usia TK di Perumahan Griyo Puspito yang erat kaitannya dengan kecanduan bermain *smartphone*, pakar ini juga diperlukan dalam berkomunikasi dengan orang tua warga perumahan Griyo Puspito yang terpapar atau kecanduan bermain *smartphone*.

Kepakaran selanjutnya yang dibutuhkan adalah kepakaran dalam analisis tingkat kecanduan bermain *smartphone* dengan begitu penyuluhan yang dilakukan akan langsung mengenai sasaran yakni orang tua dengan anak kecanduan bermain *smartphone*, dan mampu memberikan solusi yang diperlukan

Adapun pakar yang terakhir yang dibutuhkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pakar *parenting*, hal ini untuk memberi edukasi kepada orang tua bagaimana memperlakukan anak dengan paparan atau kecanduan bermain *smartphone* sehingga penyuluhan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan tetap guna dan tepat sasaran

B. Tim Pengusul dan kepakarannya

No	Nama	Kepakaran	keterangan
----	------	-----------	------------

1	Joni, M.Pd	Pakar Parenting	Ketua Pengabmas
2	Melvi Lesmana Alim, M.Pd	Pakar Komunikasi	Anggota
3	Amira	Surveyer	Anggota
4	Hikma Novita	Surveyer	Anggota

BAB V

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

A. RENCANA ANGGARAN BIAYA

No	Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total (RP)
Perlengkapan yang diperlukan					
1	Buku Referensi	5	Eksemplar	100000	500000
Bahan Habis Pakai					
1	Pena	2	kotak	50000	100000
2	Buku tulis	1	kodi	150000	150000
3	Kertas Buram	2	rim	50000	100000
4	Pulsa dan internet	5	irim	100000	500000
5	Print LKPD	40	rangkap	10000	400000
6	Kertas A4	2	rim	50000	100000
7	Penggandaan laporan	5	rangkap	50000	250000
Akomodasi					
1	Mengantar surat izin	3	orang	50000	150000
2	Observasi di tempat	3	orang	50000	150000
3	Analisi data 1	1	Orang	100000	100000
Total Anggaran					2.500.000

B. JADWAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Adapun penelitian yang dilakukan dapat terlihat pada jadwal sebagaimana table di bawah ini:

No	Kegiatan	Pelaksanaan
----	----------	-------------

1	Survey Pendahuluan	September 2020
2	Penjajakan Kemitraan	September 2020
3	Penyusunan Proposal	September 2020
4	Wawancara 1	Oktober 2020
5	Wawancara 2	Nopember 2020
6	Penyuluhan	Nopember 2020
7	Tinjauan pasca penyuluhan	Nopember 2020
8	Menyusun Laporan	Desember 2020

BAB V

HASIL

A. Pra Penyuluhan

Sebelum dilakukan penyuluhan mengenai Peran Orang Tua Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Smartphone Pada Anak (Usia TK) jama'ah Masjid Raudhatul Jannah, Perumahan Griyo Puspito, Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru, terlebih dahulu (Bulan September 2020) tim pengabdian masyarakat melakukan diskusi intens bersama Ketua Rt.001/Rw.008 Bapak Muhammad Nasir, ST, kelurahan Binawidya dan Pengurus Masjid Raudhatul Jannah Bapak Ahmad Imsak dalam rangka menemukan permasalahan urgen yang perlu penanganan segera, dari beberapa diskusi tersebut ditemukan fakta dan disepakati bahwa Pengaruh Negatif Smartphone Pada Anak adalah permasalahan yang harus segera mendapat penanganan, hasil diskusi ini selanjutnya ditindak lanjuti dengan survey yaitu mengamati keadaan anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain smartphone di Perumahan Griyo Puspito yang sekaligus murid-murid mengaji di Masjid Raudhatul Jannah

Setelah didapati fakta lapangan mengenai keadaan anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain smartphone, maka selanjutnya tim pengabdian masyarakat menjajaki kemitraan dalam pengabdian masyarakat ini dan disepakati (Pak RT dan Pengurus Masjid) yang menjadi mitra dalam pengabdian masyarakat ini adalah Masjid Raudhatul Jannah, Perumahan Griyo Puspito, Kelurahan Binawidya, Kecamatan Tampan Pekanbaru, yang mejadi

pertimbangan adalah anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain smartphone di Perumahan Griyo Puspito merupakan murid-murid mengaji di Masjid Raudhatul Jannah

Selanjutnya untuk mendapatkan data yang lebih konkret mengenai anak-anak usia TK yang terpapar pengaruh bermain smartphone di Perumahan Griyo Puspito maka dilakukan wawancara (bulan September dan Oktober 2020) kepada orang tua yang anaknya terpapar pengaruh bermain smartphone tersebut, adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat adalah:

Wawancara dengan Bapak gunawan Hasibuan yang memiliki anak bernama Kholil hasibuan 6 th dan Fasha hasibuan 4 th

“kami berdua (orang tua) semuanya bekerja kemudian anak kami diasuh oleh mbahnya (ortu isteri) dan untuk untuk meringankan kerja mbahnya maka anak kami kasih HP supaya bisa juga belajar dari sana, eh ternyata sekarang bukan belajar yang kuat malah main gamenya pak yang tak tahu waktu, sekarang adeknya malah ikut2an, kecanduan juga karena main sama abangnya, kalau dampaknya anak jadi susah diatur sama mbahnya kalau sama kami masih takut dia pak”

Wawancara selanjutnya dengan bapak romeo hadi beliau adalah kakek dari nanda giri usia 6 th

“anak ini yatim piatu pak, kamilah yang mengasuhnya sejak ibunya meninggal, jadi kami kasihlah dia main HP supaya dia sama dengan anak orang lain yang punya orang tua, sekarang makin pintar dia main HP pak tak urusan lain jadi malam gitu, suruh mengaji malas, suruh ke masjid malas juga, kadang makanpun malas”

Wawancara selanjutnya dengan bapak Henky beliau adalah ayah dari Zio De hengky usia 5 th

“saya kerja pak yang ngasuh anak isteri saya sementara isteri usaha jualan online juga pak, jadi biar tak mengganggu kami kasihlah HP biar tak mengganggu dan anak tak kemana-mana, jadi itulah awal anak kecanduan HP pak, sekarang kalau tak dikasih HP ngamuk dia pak, susah juga, main sama kawannya jadi malas di rumah saja dia pak”

Wawancara selanjutnya dengan bapak Sunardi, ST beliau adalah ayah dari Nashiha Alya Sunardi usia 4 th

“alhamdulillah pak joni, si nashiha udah mulai tertarik dengan HP apa lagi ibunya sering ajak selfi, tapi kami masih batasi artinya tak perlu dikasih kali lah anak main HP, takut juga pengaruh tak baik sama anak”

Tidak semua orang tua yang memiliki anak usai TK kami wawancara, hal ini lebih dikarenakan keterbatasan waktu. Kemudian maksud dari wawancara itu sendiri telah tercapai yaitu mendapat gambaran kongkret atas kondisi anak yang terpapar pengaruh bermain smartphome, sehingga dengan begitu tim dapat menyusun materi penyuluhan dan tidakan yang akan diberikan

Berdasarkan wawancara di atas maka tim pengabmas memutuskan bahwa materi penyuluhan yang akan berikan berupa:

1. Dampak negatif bermain smartphome
2. Memutus ketergantungan anak dengan smartphome

B. Penyuluhan

Sesuai dengan perencanaan penyuluhan dilakukan di bulan nopember 2020, adapun yang menjadi sasaran dari penyuluhan ini adalah para orang tua yang anaknya diduga terpapar pengaruh negatif dari penggunaan smartphome itu sendiri, dan masyarakat umum, Alhamdulillah penyuluhan berjalan lancar meskipun mundur dari jadwal yang direncanakan yaitu jam 20;00 WIB menjadi jam 20;30 WIB sampai dengan jam 22;00 WIB adapun materi yang sampaikan oleh tim pengabmas adalag sebagai berikut:

a) Sejarah smartphome

Sistem handphone pertama kali ditemukan oleh Martin Cooper, seorang karyawan di pabrik Motorola pada tanggal 03 April 1973. Sejak saat itu Cooper mencetuskan ide untuk sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel. Dari situlah sebuah tantangan hadir, yaitu sebuah perangkat kecil yang memiliki komponen atau material elektronik di dalamnya. Dengan model pertama telepon genggam itu adalah Motorola DynaTAC (DYNAmic Adaptive Total Area Coverage).

Akhirnya sebuah telepon genggam pertama lahir pada 21 September 1983 dengan berat sekitar dua kilogram. Saat itu, perangkat komunikasi tersebut dijual dengan harga 3,995 dollar AS, atau setara dengan Rp 39 juta. Namun sayangnya saat itu, bukan nama Cooper yang terkenal sebagai pencipta handphone, melainkan perusahaan yang dinaunginya, yaitu Motorola. Telepon genggam ini adalah merupakan prototipe handphone yang dibuat oleh Motorola. Jangan bayangkan bentuknya sudah seperti handphone yang banyak beredar saat ini. Ukuran DynaTAC sangat besar dan tidak nyaman dibawa-bawa. Meski demikian, prototipe ini memang sudah bisa dipakai menelepon tanpa harus terhubung dengan kabel. Baterai dari telepon genggam yang digunakan inipun hanya bertahan selama 20 menit.

Seiring perkembangan waktu, ternyata ada satu orang yang berjasa dalam pengembangan handphone yaitu Amos Joel Jr, sebagai pakar di bidang switching. Switching merupakan sistem penyambung pada handphone dari satu wilayah ke wilayah lain. Adapun switching ini berfungsi sebagai pengatur

saat pengguna handphone berpindah tempat, koneksi atau jaringan tetap tersambung.

Generasi I

Telepon genggam generasi pertama disebut juga 1G. Tahun 1973, Martin Cooper dari Motorola Corp menemukan telepon genggam pertama dan diperkenalkan kepada publik pada 3 April 1973. Telepon genggam yang ditemukan oleh Cooper memiliki berat 30 ons atau sekitar 800 gram.

Penemuan inilah yang telah mengubah dunia selamanya. Teknologi yang digunakan 1-G masih bersifat analog dan dikenal dengan istilah AMPS. AMPS menggunakan frekuensi antara 825 Mhz- 894 Mhz dan dioperasikan pada Band 800 Mhz.

Karena bersifat analog, maka sistem yang digunakan masih bersifat regional. Salah satu kekurangan generasi 1-G adalah karena ukurannya yang terlalu besar untuk dipegang oleh tangan. Selain itu generasi 1-G masih memiliki masalah dengan mobilitas pengguna. Pada saat melakukan panggilan, mobilitas pengguna terbatas pada jangkauan area telepon genggam.

Generasi II

Generasi kedua atau 2-G muncul pada sekitar tahun 1990-an. 2G di Amerika sudah menggunakan teknologi CDMA, sedangkan di Eropa menggunakan teknologi GSM. GSM menggunakan frekuensi standar 900 Mhz dan frekuensi 1800 Mhz.

Dengan frekuensi tersebut, GSM memiliki kapasitas pelanggan yang lebih besar. Pada generasi 2G sinyal analog sudah diganti dengan sinyal

digital. Penggunaan sinyal digital memperlengkapi telepon genggam dengan pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS.

Telepon genggam pada generasi ini juga memiliki ukuran yang lebih kecil dan lebih ringan karena penggunaan teknologi chip digital.

Keunggulan dari generasi 2G adalah ukuran dan berat yang lebih kecil serta sinyal radio yang lebih rendah, sehingga mengurangi efek radiasi yang membahayakan pengguna.

Generasi III

Generasi ini disebut juga 3G. 3G yang merupakan jaringan yang dapat memberi jangkauan yang lebih luas untuk para penggunanya, termasuk internet sebaik video call berteknologi tinggi. Dalam 3G terdapat 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu Enhance Datarates for GSM Evolution (EDGE), Wideband-CDMA, dan CDMA 2000.

Pada generasi ini telepon genggam mulai dimasukkan sistem operasi (yang sering disebut smartphone) sehingga membuat fitur semakin lengkap bahkan mendekati fungsi komputer personal. Sistem operasi yang digunakan antara lain Android, iOS, Symbian, dan Windows Mobile.

Generasi IV

Pada generasi ini lebih sering disebut dengan Fourth Generation (4G). 4G merupakan sistem telepon genggam yang menawarkan pendekatan baru dan solusi infrastruktur yang mengintegrasikan teknologi nirkabel yang telah ada termasuk Wireless Broadband (WiBro), 802.16e, CDMA, wireless LAN, Bluetooth, dan lain-lain.

Dalam 4G ini sudah memberikan sistem kecepatan yang tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan global, dan fleksibilitas untuk para penggunanya untuk menjelajahi berbagai teknologi yang berbeda. 4G juga telah memberikan pelayanan pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia seperti, video conferencing, online game, dan lain-lain.

b) Dampak negatif bermain smartphone

Di era digital ini smartphone dibutuhkan banyak orang. Alhasil, ponsel pintar ini tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa saja melainkan anak-anak. Saat anak-anak memegang smartphone, Anda perlu memberikan pengawasan ekstra. Di balik kecanggihannya, smartphone rupanya membawa efek yang buruk bagi anak-anak. terdapat 4 hal dampak buruk dari penggunaan ponsel oleh anak-anak, mulai dari masalah kesehatan hingga mempengaruhi perilaku anak. Berikut daftarnya.

1. Masalah Kesehatan

Beberapa tahun terakhir, ada banyak spekulasi tentang dampak radiasi ponsel pada tubuh. Studi oleh The Journal of the American Medical Association menggerakkan perdebatan ketika menyelidiki dampak ponsel pada aktivitas otak. Bahaya kesehatan yang mungkin terjadi antara lain tumor non-ganas. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan ponsel memiliki kemungkinan mengembangkan tumor non-ganas di otak dan telinga. Selain itu, penggunaan ponsel pada anak bisa memicu kanker. WHO telah

mengklasifikasikan radiasi ponsel sebagai 'mungkin bersifat karsinogenik bagi manusia'.

Anak-anak menyerap lebih dari 60 persen radiasi ke otak daripada orang dewasa. Kulit, jaringan, dan tulang otak mereka yang lebih tipis memungkinkan mereka untuk menyerap radiasi dua kali lipat dari orang dewasa. Penggunaan ponsel pada anak-anak juga berpengaruh pada otak. Gelombang radio dari ponsel menembus jauh ke dalam otak, tidak hanya di sekitar telinga. Aktivitas otak yang terganggu dapat mengganggu kemampuan belajar anak-anak dan masalah perilaku lainnya.

2. Ganggu Belajar

Anak-anak, seperti remaja, kecanduan ponsel. Mereka bermain game, mengobrol, dan berbicara dengan teman-teman mereka melalui ponsel setiap saat. Mereka berbicara di telepon selama waktu luang dan mengirim pesan selama pelajaran. Dengan demikian, mereka ketinggalan pelajaran yang diajarkan dan jatuh di belakang siswa lain.

3. Perilaku Tidak Pantas

Penggunaan ponsel dapat membuat anak-anak terlibat dalam perilaku yang tidak pantas. Mengirim pesan teks dan mengirim gambar yang tidak pantas adalah masalah yang semakin besar dengan remaja. Gambar berada di tangan yang salah, memberi orang lain akses ke foto pribadi. Anak-anak juga dapat mengakses situs porno dari perangkat multimedia mereka.

4. Alat Menyontek saat Ujian

Seorang siswa ketika tengah menjalani ujian, maka dia perlu berkonsentrasi penuh pada soal-soal yang diberikan. Kepemilikan ponsel atau penggunaan ponsel bisa membuka peluang bagi siswa untuk berbuat curang atau menyontek. Ponsel memiliki fitur kalkulator, atau ruang penyimpanan untuk menyimpan jawaban dari soal-soal. Ponsel juga bisa menjadi alat untuk mengirimkan jawaban di ruang ujian.

c) Memutus ketergantungan anak dengan smartphone

1. Orang Tua Membuat Aturan

Hal pertama yang perlu lakukan adalah sadar akan bahaya gawai pada anak. Selain gangguan motorik, gangguan sosial, yang paling pasti adalah gangguan kesehatan pada organ mata yang dapat mengalami kerusakan fatal. Apakah Parent Pintars rela anak-anak tersayang dirusak oleh gawai? Jika tidak, buatlah aturan sejak dini. Buat kesepakatan dengan anak berapa lama boleh main gawai dan kapan waktunya. Perjanjian ini harus disiplin dikontrol dan ditegakkan orang tua agar-agar anak-anak ikut disiplin. Orang tua harus konsisten dengan aturannya.

2. Mengalihkan Perhatian Anak

Mungkin sedikit sedih melihat anak yang sehari-hari sibuk dengan gawai di tangannya sehingga jadi malas bermain bersama teman-temannya. Nah, cobalah di sini sebagai orang tua Anda mengambil peran dengan membuat sesuatu hal yang dapat mengalihkan perhatian anak pada perangkat layar bergeraknya, misalnya dengan membuat kegiatan menyenangkan di luar rumah, bermain, berkebun, berolahraga bersama dan sejenisnya. Aktivitas

yang melibatkan anggota keluarga di luar ruangan akan membuat anak sedikit bisa melupakan gawainya. Ajak anak beraktivitas seru, berhenti sejenak dari ponselnya.

3. Batasi Akses Penggunaan

Jangan membiarkan anak bisa mengakses semua menu dan fitur yang ada di gawai. Misal untuk media sosial, batasi penggunaannya yang menurut Parent Pintars paling aman untuk si kecil. Jika ingin bermain game, pilihlah jenis game yang aman dan edukatif. Batasi akses play store yang memungkinkan anak mengunduh aplikasi apa saja, buat kesepakatan dengan anak.

Tujuan pembatasan ini agar anak tidak semakin larut dalam aktivitas dunia mayanya. Semakin anak menemukan hal baru, maka akan semakin asyik dalam permainan gawai. Selain itu, cara ini juga untuk mencegah efek buruk pornografi pada gadget.

4. Sediakan Permainan Alternatif

Saat ini banyak Parent Pintars yang memberikan gawai pada anak sebagai mainan, padahal masih banyak mainan edukatif yang lebih bermanfaat dan sesuai dengan usia perkembangan anak, sebagai alternatif jika Anda tak ingin anak terus menerus kecanduan gawai, carilah jenis permainan menarik yang edukatif dan membuat anak tertarik.

Saat ini ada banyak jenis mainan edukatif di pasaran. Pilih jenis mainan yang juga bisa membuat anak fokus dengan mainan tersebut, membuat

anak berkreasi membuat sesuatu sehingga ia tidak cepat bosan saat menggunakannya.

5. Contoh yang Baik dari Orang Tua

Tahukah semua bahwa anak akan lebih mudah meniru apa yang dilihat dibandingkan apa yang didengar. Inilah mengapa contoh orang tua dalam penggunaan gawai sangat penting. Kebutuhan aktivitas kerja, bisnis atau hanya sekadar berhibur terkadang membuat banyak orang tua abai akan hal ini.

Anda mengatakan jangan bermain gadget, stop dan matikan ponsel pintar, tetapi orang tua sendiri masih terus menggunakannya. Buatlah waktu satu jam tanpa gawai untuk seluruh anggota keluarga. Temukan kembali kebersamaan yang hilang antara orang tua dan anak. Cara ini akan membuat anak lebih senang dan merasa diperlakukan adil.

6. Disiplin, Konsisten, dan Tegas

Tips agar anak tidak kecanduan gadget yang juga penting dilakukan Parent Pinters semua adalah bagaimana bisa disiplin, tegas dan konsisten dalam membuat aturan, membatasi penggunaan dan mengajak anak bermain. Jangan sampai ada perbedaan pendapat antara ibu dan ayah yang akan membuat anak akhirnya membantah aturan yang ada. Sebelum disosialisasikan pada anak, Parent Pinters harus membuat kesepakatan dulu dan berjanji untuk komitmen dengan aturan yang ada. Tegas juga dibutuhkan agar anak tidak menganggap orang tuanya plin-plan, bisa dinego soal aturan.

7. Perbanyak Waktu Bersama Anak

Terkadang hal yang membuat anak akhirnya sibuk bermain gadget adalah karena orang tua tak ada bersama mereka, sibuk kerja, sibuk bisnis, sibuk aktivitas yang lain. Apalagi jika anak tinggal bersama pengasuh, maka mainan sehari-hari sudah pasti gawai. Tingkatkan intensitas waktu bersama anak agar anak merasa diperhatikan. Arahkan penggunaan gawai pada anak untuk kebutuhan pendidikan yang lebih efektif. Dukung anak untuk sukses sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang ada di perangkat gadget.

Dukung dan motivasi anak untuk sukses belajar di sekolah. Masalah biaya bukan lagi kendala, semua bisa sekolah di mana saja, di sekolah favorit kebanggaan. Jika Cegah kecanduan gadget pada anak sekarang, dampingi penggunaan dan interaksi anak dengan perangkat teknologi tersebut. Hal ini menjadi salah satu bentuk motivasi dan dukungan orang tua secara nyata untuk pendidikan anak.

Pada akhir sesi penyuluhan tim pengabmas memberikan kesempatan kepada peserta penyuluhan untuk bertanya jika sekiranya ada hal-hal yang perlu untuk ditanyakan, adapun pertanyaan yang muncul dari Bapak gunawan Hasibuan yang memiliki anak bernama Kholil hasibuan 6 th dan Fasha hasibuan 4 th, dengan pertanyaan sebagai berikut?

“Jika anak sudah terpapar akut oleh smartphome, apa yang harus dilakukan? Kemudian apa kegiatan/permainan yang dapat mengalihkan anak dari smartphome?”

Adapun jawaban dari tim pengabmas adalah jika sudah akut atau parah betul tentu harus dikonsultasikan kepada dokter anak, untuk melihat

sejauh mana smartphone telah menyerang/mempengaruhi anak, apakah selanjut perlu terapi atau tidak? Baik terapi perilaku atau terapi okupasi, untuk kegiatan sebetulnya banyak pak, dan apa saja kegiatan yang dapat memalingkan anak dari penggunaan smartphone bisa dilakukan pak semisal kegiatan outdoor, bermain sama peergroupnya, perbaiman bussy board dll

Setelah pertanyaan dari Bapak gunawan Hasibuan yang memiliki anak bernama Kholil hasibuan 6 th dan Fasha hasibuan 4 th tidak ada pertanyaan yang muncul dari peserta penyuluhan dan akhirnya penyuluhan ditutup dengan pembacaan doa yang dipimpin oleh ketua tim pengambas itu sendiri

C. Pembahasan

Dari pelaksanaan wawancara pra penyuluhan dan saat penyuluhan dapat diketahui bahwa mayoritas orang tua terutama jamaah masjid Raudhatul Jannah belum menyadari akan bahaya atau dampak negatif dari smartphone yang diberikan pada anak

Pemberian smartphone pada anak awalnya adalah sebagai media untuk mendiamkan anak (prilaku recepted) selain itu agar anak lebih mudah diatur, tidak nakal, tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya tapi pada akhir merubah menjadi prilaku non recepted, yang orang tua belum tahu bagaimana cara memutus ketergantungan anak terhadap smartphone tersebut

Maka rasanya sudah sangat cocok kegiatan yang dilakukan oleh tim pengamas dengan memberikan penyuluhan dan semoga bisa dilakukan dengan kegiatan pendampingannya agar hasil usaha yang sudah dimulai ini dapat lebih maksimal, anak-anak terbebas dari pengaruh negatif smartphone

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari rentetan kegiatan pengabmas yang sudah dilakukan maka tim pengabmas dapat menyimpulkan:

1. Masih banyak orang tua yang tidak paham bahaya dari paparan smartphone meskipun juga ada sisi positifnya
2. Masih ada anggapan dari orang tua bahwa pemberian smartphone adalah bentuk kompensasi ketidakhadiran orang tua pada anak

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka tim pengabmas memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebagai orang tua perlu kiranya untuk membekali diri dengan keilmuan tentang smartphone kegunaan dan bahayanya sehingga mampu memproteksi anak dari bahaya paparan smartphone itu sendiri
2. Kehadiran orang tua tidak dapat tergantikan dengan pemberian smartphone, jadi perlu kiranya orang tua memperbanyak kesempatan bersama anaknya (*family time*), sekaligus menilai atau mengamati perkembangan anaknya

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

AAP. 2001. *Media Violence*. PEDIATRICS Vol. 108 No. 5 November 2001,

pp. 1222-1226. Wirodono, Sunardian. 2005. *Matikan SMARTPHONE-MU*. Yogyakarta : Resist Book

Postman, Neil. 1995. *Menqhibur diri sampai mati: Mewaspadai Media Televisi* Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

Sumber Internet :

Pangkapi, Eko, 2011. *Televisi dan Anak*, media.kompasina.com, diakses 12 November 2019

Redaksi, 2001, *Bahaya bermain gadget bagi Anak*, tempointeraktif.com, diakses 11 November 2019

Redaksi, 2010, *Pola bermain smartphone Anak Sangat Buruk*, health.kompas.com diakses 28November 2029

Kidia, 2011. *Pengaruh bermain Smartphone pada Anak-anak*, kidia.org, diakses 11 September 2020