

Bimbingan Kepada Orang Tua, Tentang Penggunaan Gadget Bagi Anak Sekolah Minggu GKSI EFATA Sedawak

Sarah

Sekolah Tinggi Teologia Arastamar (SETIA) Jakarta

Djulus Thomas Billo

Sekolah Tinggi Teologia Arastamar (SETIA) Jakarta

Korespondensi Penulis: sarahzai1214@gmail.com

Article History:

Received: Desember 31 2023

Accepted: Januari 9, 2024;

Published: Februari 28, 2024

Keywords: Role of Parental Guidance, Children and Gadget

Abstract: *In the current era of globalization, it is certainly very easy for us to search for information or communicate with one another using gadgets. Since the existence of gadgets, it is easier for us to interact even at long distances, both with relatives and friends. Almost all groups have it, both children and adults. However, the existence of gadgets nowadays has a bad impact, especially for children. The negative impact of using gadgets is that children tend to be individualistic, have difficulty socializing and if they are addicted, they will be very difficult to control, which in the end will make it difficult for the child's brain to develop because they play games too often. Therefore, the role of parents is very important in providing guidance in using gadgets to children. This research aims to understand and determine the impact of gadget use on children; understand the factors that support and hinder parents in dealing with children's behavior in using gadgets; and Knowing and understanding the role of parents towards children in using gadgets. The data analysis method used is a descriptive qualitative research method, namely conducting field research.*

Abstrak

Pada era globalisasi saat ini tentu sangat mudah bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan yang lain menggunakan gadget. Semenjak adanya gadget kita lebih mudah berinteraksi walau dengan jarak yang jauh baik dengan saudara maupun teman. Semua kalangan hampir memilikinya baik dari anak-anak maupun dewasa. Akan tetapi dengan adanya gadget saat ini mempunyai dampak buruk terutama bagi anak-anak. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung bersikap individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol yang pada akhirnya otak anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan bimbingan dalam penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak; memahami faktor-faktor yang mendukung dan menghambat orang tua dalam mengatasi perilaku anak dalam penggunaan gadget; serta Mengetahui dan memahami peran orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget. Metode analisis data yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu melakukan penelitian lapangan.

Kata kunci: Peran Bimbingan orang tua, Anak dan Gadget

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ini tidak dapat dipungkiri. Teknologi informasi dan komunikasi juga semakin berkembang pesat, dapat digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat dari semua lapisan Masyarakat sektor, umur dan tingkat pendidikan. Dulu, yang digunakan hanya ponsel dan notebook berkomunikasi dan bekerja antara orang dewasa dan orang-orang yang ada yang berpendapatan tinggi karena harganya yang mahal. Sekarang tidak lagi pada orang dewasa, tetapi juga pada usia yang lebih muda, misalnya pada anak usia taman

* Sarah, sarahzai1214@gmail.com

kanak-kanak atau prasekolah mempelajari dan menggunakan perangkat karena pekerjaan orang tua dan biaya perangkat yang semakin murah dan terjangkau berkat persaingan yang berlaku di pasar (Trinika, 2015).

Di samping Warisyah (2015), penggunaan gadget mendominasi kehidupan anak-anak saat ini. Jumlah anak yang menggunakan gawai meningkat hampir dua kali lipat dari 38 persen menjadi 72% (Trinika, 2015). Informasi dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2014) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2019), Pengguna Internet Berdasarkan Usia Anak-anak berusia antara 5 dan 9 tahun merupakan 25,2% dari seluruh pengguna perangkat. Dibandingkan dengan usia, pada anak usia dini (anak pra sekolah) dan remaja cukup tinggi yaitu 79,9% (APJII, 2019).¹

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan hampir pada seluruh tatanan kehidupan manusia. Di era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat. Teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang di ciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan berbagai hal, salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merupakan media yang berkembang di era moderen yang dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia, gadget sudah tersedia di mana-mana baik dalam bentuk laptop, computer, smartphone dll.

Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja bahkan anak-anak salah satunya anak-anak sekolah minggu. Anak-anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berfikir yaitu identifikasi (mengetahui sesuatu), negasi (menyangkal sesuatu), dan reproduksi (mencari hubungan timbal balik antara berbagai hal). teknologi berupa gadget sangat mudah menarik perhatian dan minat anak-anak, semakin berkembangnya teknologi menjadi salah satu faktor meningkatnya persentase anak menggunakan gadget.

Dampak positif penggunaan gadget adalah sebagai berikut. (1) Dengan memperbanyak informasi melalui perangkat berteknologi maju, anak dapat dengan mudah dan cepat memperoleh informasi tentang tugas sekolahnya (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020;

¹ Ikeu Nurhidayah et al., "Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review," *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* 4, no. 9 (2021): 12, <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>.

Nurhalipah et al., 2020), (2) Memperluas jaringan pertemanan karena kita dapat dengan mudah dan dengan cepat bergabung dengan media sosial agar kita mudah berbagi dengan teman-teman kita, (3) memudahkan komunikasi karena gawai merupakan alat dengan teknologi canggih sehingga setiap orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari berbagai belahan dunia, dan (4) Mengedukasi anak tentang kreativitas. (Pujiwisata, 2020; Rikizaputra dan Sulastri, 2020). Perkembangan teknologi berupa gawai diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.²

Dampak positif penggunaan gadget, menambah pengetahuan, dengan menggunakan gadget brteknologi canggih anak-anak dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi mengenai tugas di sekolah. Memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media jdi kita dengan mudah berbagi bersama dengan teman kita. Mempermudah berkomunikasi karena gadget memiliki teknologi yang canggih. Melatih kreativitas.

Namun yang terjadi di lapangan terkhususnya di sekolah minggu GKSI Sedawak, penggunaan gadget pada anak-anak lebih domain pada dampak negatifnya. Menurunnya minat belajar anak karena lebih suka bermain gadget, anak-anak sekolah minggu GKSI Sedawak tidak fokus dalam mengikuti ibadah sekolah minggu, mereka lebih senang bermain gadget, dan mereka tidak fokus mendengarkan guru sekolah minggu berbicara, dan menyampaikan kebenaran Firman Tuhan. Anak-anak yang kecanduan bermain gadget menyebabkan anak yang menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri. Selain itu, anak biasa mengalami beberapa gangguan seperti gangguan pada kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan, dan gangguan tidur.

Pola asuh orang tua kepada anaknya (parenting) menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial diluar rumahnya. Dalam keluarga, anak di bentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif. Bukan untuk membentuk anak agar bebas dari pengaruh negatif, karena itu terasa begitu naif, karena orang tua pun menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, anak 100% dapat bebas dari dampak buruk perkembangan

² Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunudin, and Sekar Dwi Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363.

teknologi. Jadi, yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya.

Terlalu berlebihan menggunakan gadget tentu menjadi perhatian bagi orang tua, karena dampak negatif yang begitu besar dan mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak sekolah minggu yang menggunakan gadget. Oleh sebab itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta pengontrolan penggunaan gadget pada anak. Orang tua harus selalu mendampingi anak, membuat kesepakatan waktu penggunaan gadget, membuat kesepakatan untuk membuka fitur-fitur yang akan di buka, modelling yang baik dari orang tua, mengajak anak untuk belajar bersama, mengajak anak untuk berdoa, membaca alkitab dan mengajarkan anak tentang kebenaran Tuhan Yesus, dan orang tua harus memberikan pemahaman kepada anak dalam menggunakan gadget. Dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak-anaknya, dan orang tua harus selalu menerpakan hidup yang beriman kepada Tuhan Yesus Kristus, (*1 korintus 15:33 "janganlah kamu sesat: pergaulan yang buruk merusak kebiasaan yang baik."*) dan (*Titus 2:12 "Ia mendidik kita supaya kita meninggalkan kefasikan dan keinginan-keinginan duniawi dan supaya kita hidup bijaksana, adil dan beribadah didalam dunia sekatang ini."*). Orang tua harus meluangkan waktu untuk mengajak anak bermain dan berkegiatan seperti (olahraga, bermain musik dan lain-lain) dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya.

Anak usia dini merupakan seseorang yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan perkembangan yang sangat pesat untuk kehidupan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Suryana, 2013) mengartikan anak usia dini sebagai karakter individu sebagai makhluk sosial budaya yang mengalami proses perkembangan mendasar kehidupan berikutnya dan memiliki beberapa fungsi. Selain itu, (Sujiono, 2012) mengartikan anak usia dini sebagai karakter individu yang berkembang dengan cepat dan menjadi landasan kehidupan Selain itu. Anak usia dini adalah usia 0-8 tahun. Selain itu (Sudarna, 2014) juga mendefinisikan anak usia dini sebagai suatu proses yang mendorong tumbuh kembang anak sejak lahir paling lama 6 tahun, yang dilaksanakan secara menyeluruh dan mencakup seluruh aspek Pembangunan

memberikan bimbingan instruksional untuk merangsang dan membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak siap berpartisipasi pendidikan lebih lanjut.³

Menurut (Suryana, 2011), ada lima tahap perkembangan pada anak usia dini, yaitu pengembangan nilai agama dan moral, nilai kognitif, linguistik, fisik-motorik, dan sosio-emosional. Aspek-aspek pembangunan tersebut harus dirangsang secara optimal oleh lingkungan sekitar.⁴

Anak usia dini adalah peniru sejati dengan kepolosannya sangat mudah anak untuk di arahkan kepada hal yang negatif. Sewajarnya orang tua melakukan pendampingan ekstra karena usia dini adalah usia meniru, maka orang tua adalah model percontohan bagi anaknya. Orang tua harus bersifat tegas kepada anak dalam mengawasi anak bermain gadget, dan tidak memanjakan anak yang masih di usia dini dalam menggunakan gadget secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul karena anak di bawah umur sudah di berikan gadget. Penelitian penulisdampak dari penggunaan gadget untuk anak sekolah minggu GKSI Sedawak sangatlah berbahaya bagi aktivitas anak-anak, jadi orang tua harus melakukan pendampingan dan bimbingan bagi anak. Peran orang tua dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan gadget sangatlah penting, yaitu orang tua harus membantu menjelaskan dan membimbing anak ketika sedang belajar.

Berdasarkan jabaran-jabaran tersebut memberi gambaran tentang dampak positif dan negatif dari gadget serta pentingnya peranan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak sehingga dilakukan penelitian ini untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak dan mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak. Selain itu dapat mempererat hubungan antara anak dan orang tua karena terjadi komunikasi yang bersigat positif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan studi kasus. Penelitian Kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami

³ Hidayatuladkia, Kanzunudin, and Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun."

⁴ Maghfiroh and Dadan Shofia Suryana, "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1561.

fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, Tindakan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik, yaitu metode yang menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung pada saat penelitian dilakukan berdasarkan fakta yang ada (Suharsimi, 1998;309).⁵

Penelitian ini dilakukan pada bulan maret hingga juli 2023 di Desa Sedawak Kecamatan Marau Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat Metode penelitian deskriptif kualitatif mempunyai ciri-ciri yakni menggambarkan proses dari waktu ke waktu dalam situasi yang alami tanpa rekayasa serta dapat mengungkap hubungan yang wajar antara peneliti dengan informan Nugrahani (2014). Dalam melakukan penelitian studi kasus, peneliti dapat berinteraksi terus menerus dengan data-data yang dikumpulkan Nugrahani (2014). Selain itu juga dapat menggunakan berbagai sumber bukti penelitian tentang peristiwa yang berkonteks kehidupan nyata. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Bimbingan orangtua

Peran adalah seperangkat perilaku interpersonal, sifat dan kegiatan yang berhubungan dengan individu dalam posisi satuan tertentu. Menurut tata bahasa, orang tua adalah ayah, ibu kandung, orang yang dianggap tua, atau orang yang dihormati atau disegani. Markum dalam Ritzer (2008), lingkungan yang pertama dikenal oleh individu (anak) adalah orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu. Maka dengan sendirinya ayah dan ibu sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan kepribadian seseorang anak.⁶

Secara umum bimbingan dapat diartikan sebagai suatu bantuan yang diberikan kepada seseorang agar mampu memperkembangkan potensi (bakat, minat, dan kemampuan) yang dimiliki, mengenali dirinya sendiri, mengatasi persoalan-persoalan sehingga mereka dapat menentukan sendiri jalan hidupnya secara bertanggung jawab tanpa bertanggung kepada orang lain.⁷ Bimbingan orang tua terhadap anak merupakan sesuatu yang membawa pembaharuan

⁵ B A B Iii, "Jurnal metode Penelitian Kualitatif" (2002): 50–61.

⁶ Uyu Mu'awwanah and Asep Supena, "Peran Orang Tua Dan Keluarga Dalam Penanganan Anak Dengan Gangguan Komunikasi," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 227–238.

⁷ Ketut Sukardi, *Minat Dan Kepribadian* (Jakarta: Pt Rineka Cipta, n.d.).21

bagi anak. Orang tua membimbing anak semoga terhindar dari pengaruh gadget yang semakin maju yang mempengaruhi keinginan anak pada dunia maya.

Menurut etimologinya, kalimat orang tua terdiri dari dua kata orang dan tua. Orang secara etimologi berarti, manusia lain bukan diri sendiri, sedangkan tua berarti lanjut usia menjadi orang tua berarti ayah ibu kandung.⁸ Orang tua merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia, tempat ia belajar dan menyatakan diri sebagai makhluk sosial di dalam hubungan interaksinya dengan kelompoknya. Sementara Soekanto (2006) menyatakan bahwa orang tua adalah lembaga kesatuan sosial terkecil yang secara kodrati berkewajiban mendidik anaknya. Orang tua mendidik anak secara tradisional dan turun temurun. Selain itu Kartono dalam Ritzer (2008) menyatakan bahwa orang tua merupakan unit sosial terkecil yang memberikan fondasi primer bagi perkembangan anak.⁹

Peneliti berpendapat untuk menambah percaya diri anak dan rasa dihargai di rumah, orang tua tidak menekan anak dengan berbagai aturan yang berlebihan. Berikan tanggung jawab untuk hal-hal yang ada di rumah mulai dari tanggung jawab kecil dan atau meminta pendapatnya jika hendak liburan. Hal ini menimbulkan rasa tanggung jawab dan sikap disiplin dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya. Rantung memberikan dalih yang kuat bahwa karakteristik anak diperoleh pertama kali dari keluarga, karena itu, jika penanaman ajaran Firman Tuhan, etika, sikap dan hal lain yang diberikan dengan baik di keluarga memberikan dampak kebaikan pada masa depan. Bagi Burhanuddin adalah wajar jika orang tua membimbing anaknya di dalam dan luar rumah ditambah rasa cinta, bahkan hingga anak mencapai prestasi di bidangnya. Dengan prestasi yang diraih, si anak mengangkat martabat keluarga dan memberikan bukti jerih lelah orang tua secara materi maupun spiritual misalnya dalam doa-doa yang dipanjatkan sedari kecil. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa segmen bimbingan orang tua kepada anak menyangkut pada pendampingan ketika menghadapi kesukaran dalam hidup. Bisa dengan memberi nasihat namun bisa pula memberi contoh langsung agar si anak bertahan dan kuat menghadapi banyak tantangan. Meski pembelajaran di sekolah tergolong baik dengan berbagai fasilitas dan tenaga pengajar yang mumpuni, namun bimbingan orang tua di rumah akan lebih memaksimalkan hasil belajarnya. Dalam hal ini didikan, bimbingan dan arahan orang tua di rumah menjadi titik tolak yang tidak boleh diabaikan dalam menumbuhkembangkan pribadi dan karakter anak. Tentu tidak terkecuali

⁸ Anton M. Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989).291

⁹ Mu'awwanah and Supena, "Peran Orang Tua Dan Keluarga Dalam Penanganan Anak Dengan Gangguan Komunikasi."

dalam mendorong anak untuk menempuh pendidikan di sekolah. Dorongan ini yang kemudian dikenal dengan memotivasi anak untuk belajar.¹⁰

Anak

Pada umumnya anak dimaksud sebagai seseorang yang masih belum sepenuhnya mengenal sesuatu hal dengan kata lain masih belum bisa memahami sepenuhnya. Anak dalam kelurga sangat lah berharga, terlebih-lebih pada kelurga yang baru. Selain itu, anak-anak membutuhkan yang namanya pengajaran dan pengawasan orangtua, tanpa didikan orangtua maka kehidupan anak akan tidak terjamin. Dalam lingkup Undang-undang tentang Hak Asasi Manusia serta Undang-undnag tentang Perlindungan Anak sendiri ditetapkan bahwa anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan, dan belum pernah menikah.

Defisi anak menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 adalah sebagai berikut: "Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan." Menurut kamus besar kata anak adalah seorang lelaki dan perempuan yang belum dewasa atau belum pubertas.¹¹ Anak menurut Undang-Undang Kesejahteraan Anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 tahun dan belum pernah kawin. Dalam perspektif Undang-Undang peradilan anak, anak adalah orang yang dalam perkara anak nakal telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun dan belum pernah kawin.¹²

Dari beberapa pandangan tentang pengertian anak maka dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak merupakan seorang yang masih belum bisa melukiskan kehidupannya. Dalam era digital yang sangat pesat perkembangannya maka orangtua lah yang lebih berperan penting untuk mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan gedged.

Gedged

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah

¹⁰ Teologi Bimbingan, Orang Tua, and Kristen Dan, "Interpersonal Guru Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Phronesis: Jurnal Teologi dan Misi* 4, no. 2 (2021): 113–131.

¹¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Anak>

¹² B A B Ii, "Walad, Al-Waliid" (n.d.): 19–33.

unsur “kebaruan”. Gadget banyak digunakan oleh kalangan Masyarakat pada umumnya, baik dibidang bisnis, perkuliahan, sebagai alat bantu untuk mengajar dan lainnya. Gadget merupakan alat bantu bagi semua orang. Namun disisi lain jika digunakan dengan tidak tepat akan merugikan diri sendiri dan menghancurkan masa depan.

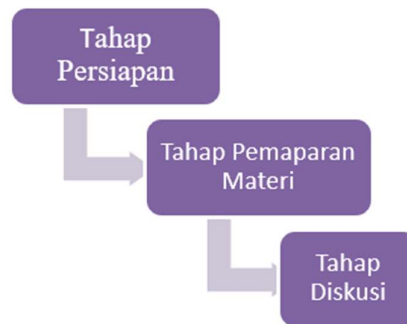
Menurut Kwon, dkk (2013) adiksi gadget merupakan perilaku ketergantungan pada gadget yang memungkinkan timbulnya masalah sosial seperti enggan beresialisasi dan kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Agusta (2016), mengemukakan terdapat empat faktor penyebab munculnya adiksi gadget pada anak, yaitu: faktor internal, faktor situasional, faktor sosial dan faktor eksternal. Faktor internal misalnya kontrol diri yang rendah, rasa bosan; faktor situasional yaitu menggunakan gadget apabila menghadapi situasi yang kurang nyaman, merasa kesepian dan mengalami kejenuhan; faktor sosial karena pengaruh lingkungan anak; dan faktor eksternal yang bukan berasal dari diri individu, terkait dengan paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya Agusta (2016). Kehadiran gadget seolah telah menggantikan posisi orang tua dalam penerapan pola asuh anak. Anak sibuk dengan dunia gadgetnya, sementara itu orang tua juga kurang memperhatikan pengawasan pada anaknya sebagai mestinya. Tidak jarang anak sering menarik diri di dalam kamar bermain gadget, sedangkan orang tua tidak mengetahui apa yang sedang dilihat oleh anak pada gadget.

Menurut Warisyah (2015), dampak negatif dari kecanduan gadget adalah radiasi gadget yang dapat merusak jaringan neuron dan otak anak; menurunnya keaktifan anak; dan menurunnya kemampuan sosialisasi anak terhadap lingkungannya. Anak menjadi lebih individual dan nyaman bermain gadget, sehingga menimbulkan sikap kurang peduli terhadap teman atau orang lain. Menurut Dewi, (2020) dampak dari kecanduan gadget bagi anak lainnya adalah anak malas bersosialisasi, akan mengamuk jika tidak diberikan gadget, tidak ingin bermain diluar rumah dan menolak beraktivitas. Orangtua berperan penting dalam mencegah terjadinya adiksi gadget pada anak. Orangtua dan keluarga adalah anggota sosial terdekat anak. Orangtua berperan untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalami adiksi atau kecanduan gadget (Aliya & Irwansyah, 2018). Namun demikian, di era virtual ini, tidak mudah bagi orangtua untuk menjalankan perannya, bahkan banyak orangtua yang abai atau lalai terhadap peran nya dalam mencegah adiksi gadget pada anak (Aliya & Irwansyah, 2018).¹³

¹³ Nurhidayah et al., “Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review.”

Dari berbagai pemaparan diatas maka pentingnya peran bimbingan orang tua terhadap penggunaan gedged bagi anak-anak, karena orangtualah yang lebih banyak waktu untuk bersama anak dan orangtua juga yang sepenuhnya mengajri anak dari hal nol sampai anak tersebut memahminya.

Tahap Edukasi



Edukasi adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok maupun masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoatmojo, 2003).¹⁴ Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Dalam kaitannya pelaksaaan bimbingan bagi orang tua dilakukan pada bulan maret hingga juli 2023 di Desa Sedawak Kecamatan Marau Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat. Pada saat melaksakan kegiatan ini, peneliti mempersiapkan berbagai bahan-bahan materi yang akan dipaparkan terhadap bimbingan orang tua di Desa Sedawak.

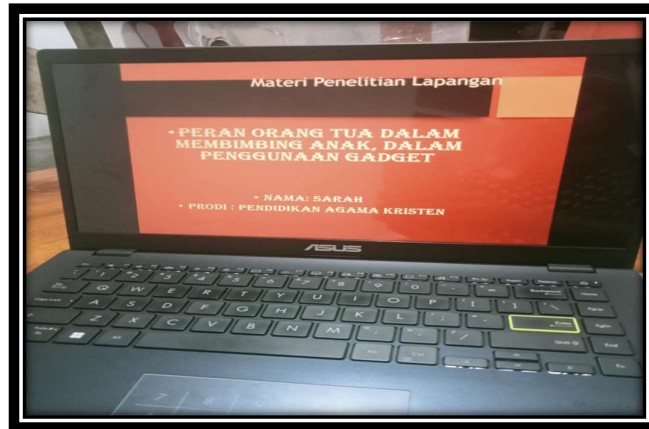
➤ Tahap Persiapan Materi Bimbingan orangtua

Dalam penelitian ini, sebagai objek utama adalah orangtua anak-anak sekolah minggu, dimana orangtua merupakan sumber pengajaran yang utama bagi anak-anak mereka. Anak-anak bisa berbicara itu atas didikan dan ajaran orangtua. Dalam persiapan ini peneliti mempersiapkan berbagai bahan-bahan presentasi tentang bimbingan orangtua terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget.

Dalam KBBI Persiapan adalah perlengkapan atau persediaan untuk sesuatu agar mampu melaksanakan perbuatan belajar dengan baik, anak perlu memiliki persiapan, baik itu kesiapan fisik, psikis, maupun persiapan yang berupa kematangan

¹⁴ Bintarsih Sekarningrum, Yogi Suprayogi Sugandi, and Desi Yunita, "Sosialisasi Dan Edukasi Kangpisman (Kurangi, Pisahkan Dan Manfaatkan Sampah)," *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2020): 73.

untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan pengalaman belajar.¹⁵ Dalam mempersiapkan kegiatan bimbingan ini, peneliti mengumpulkan berbagai sumber atau materi yang akan di paparkan terhadap orangtua anak-anak, yang secara khususnya orangtua anak sekolah minggu di GKSI EFATA SEDAWAK.



Gambar 1.1. Persiapan sebelum presentasi

- Tahap Pemaparan Materi Bimbingan bagi orangtua anak-anak sekolah minggu dalam penggunaan Gadget. Dalam tahap ini peneliti memaparkan berbagai materi yang berkaitan dengan gadget. Pemaparan materi juga merupakan bentuk penyampaian materi secara visual. Dengan adanya bahan paparan yang menarik tentu membuat peserta lebih memperhatikan presentasi kita.¹⁶ Pemaparan materi dalam presentasi ini, dimulai dengan kata sambutan dan ucapan terimakasih kepada pada orang tua yang telah meluangkan waktunya untuk datang pada kegiatan bimbingan orangtua anak sekolah minggu GKSI EFATA Sedawak. Tahap pemaparan disampaikan secara mendetail agar setiap peserta/ orangtua yang datang bisa memahami dengan baik. Tujuan dari pemaparan materi ini adalah untuk lebih memperluas pemahaman orang tua anak sekolah minggu tentang bagaimana pentingnya membagi waktu dalam menggunakan gadget. Sebagaimana anak-anak sekarang lebih menggunakan waktunya pada gadget yang hanya berupa benda yang tidak selamanya berfungsi bagi kehidupan manusia. Kejadian yang terjadi bagi anak-anak sekarang adalah penyalagunaan gedged yang tidak teratur yang mengakibatkan gangguan otak, penyakit mata, bahkan ada sebageian yang mengalami kecelakaan arus listrik akibat main gedged sambil ngecash. Untuk mengantisipasi hal ini adalah perlu yang Namanya didikan dan arahan dari orang

¹⁵ <https://id.wiktionary.org/wiki/persiapan>

¹⁶ <https://kbbi.web.id/pemaparan>

tua anak untuk mengatur waktu anak, baik untuk belajar, bermain, istirahat, dan terlebih-lebih datang pada ibadah sekolah minggu.



Gambar 1.2. Tahap Pemaparan materi bagi anak-anak sekolah minggu



Gambar 1.3. Tahap Pemaparan materi bagi orangtua anak-anak sekolah minggu

➤ **Tahap Diskusi**

Pemahaman secara umum diskusi merupakan kegiatan yang wajar dilakukan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Diskusi melibatkan keterampilan berbicara, dalam ragam budaya masyarakat Indonesia yang bisa terwujud dalam berbagai bentuk.

Pengertian diskusi secara etimologis berasal dari bahasa Latin *discussio*, *discussi*, atau *discussum* yang berarti memeriksa, memperbincangkan, dan membahas. Dalam bahasa Inggris, *discussion* berarti perundingan atau pembicaraan. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, sebagai istilah, diskusi berarti proses bertukar pikiran antara dua orang atau lebih tentang suatu masalah untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan diskusi dapat dilakukan oleh dua orang ataupun lebih, puluhan, bahkan ratusan atau ribuan, dalam situasi resmi ataupun tak resmi, dengan persiapan yang matang dan terencana disertai dengan aturan yang jelas, atau kegiatan berbicara di tempat tak resmi dengan tujuan tertentu. Berbicara boleh berbeda, tetapi tetap merupakan satu kesatuan, menghasilkan ide-ide meskipun berbeda, tetapi tetap satu tujuan, bukan kehendak pribadi, melainkan tujuan kelompok, diwarnai dialog, tanya jawab, atau saling tukar pendapat, beradu argumentasi dengan bukti dan alasan; boleh ada penolakan pendapat atau gagasan, memberi tanggapan, saran, kritik, dan usul; di sisi lain dapat dikemukakan informasi lengkap dan terperinci membawa hasil baik berupa kesimpulan, kesepakatan, pemikiran alternatif, dan lain-lain sebagai hasil pemikiran bersama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada umumnya diskusi adalah suatu proses penglibatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran yang sudah tertentu melalui cara tukar menukar informasi (*information sharing*), mempertahankan pendapat (*selfmaintenance*) atau pemecahan masalah (*problem-solving*).¹⁷



Gambar 1.4 Tahap Diskusi bagi orangtua anak-anak Sekolah Minggu

¹⁷ Edi Saputra, "Peranan Metode Diskusi Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa Melalui Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn).," *Tingkap* 11, no. 1 (2015): 34, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/tingkap/article/view/5152>.

Penerapan

Dalam bagian ini peneliti memaparkan bagaimana penerapan terhadap bimbingan orangtua bagi anak-anak sekolah minggu dalam penggunaan gadget.

No	Permasalahan Mitra	Solusi yang Ditawarkan	Metode	Luaran yang Diperoleh Mitra
1	Warga jemaat kurang memahami Terhadap Bimbingan orang Tua terhadap anak dalam penggunaan Gedge.	Diberikan Pemahaman melalui sosialisasi atau Diskusi yang dilakukan bagi orangtua anak-anak sekolah minggu.	Disampaikan Materi dalam bentuk Power Point dan ditampilkan dengan menggunakan media LCD	Warga jemaat/peserta yang ikut dalam pemaparan materi 100% Memahami bagaimana pentingnya Bimbingan bagi orang tua terhadap anak Dalam menggunakan Gedge.
2	Banyaknya orangtua yang tidak mendampingi anak-anaknya dalam menggunakan Gedge di Gereja GKSI EFATA SEDAWAK	Diberikana pemahaman melalui Sosialisasi atau kegiatan diskusi yang telah dilakukan dalam Gedung GKSI EFATA SEDAWAK.	Bekerja sama dengan para Pengurus Gereja GKSI EFATA SEDAWAK serta kepada bapak gembala yang selalu membimbing.	Meminimalisir orang tua yang tidak mendampingi anak-anak dalam penggunaan Gedge
3	Banyaknya orang Tua yang tidak Peduli waktu anak-anaknya dalam menggunakan gedged	Diberikan penjelasan tentang bagaimana waktu anak-anak dalam menggunakan gedged agar tidak terpengaruh besar dalam penggunaan gedged.	Menjalin hubungan anra orang tua dan anak, agar saling mengingatkan.	Mengatur waktu anak dalam menggunakan Gedge.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan Penelitian Lapangan ini, yang didampingi oleh gembala Jemaat yang selalu memberikan Solusi serta arahan bagi mahasiswi/PkL, menyimpulkan bahwa pelaksanaan Sosialisasi dan pemahaman tentang Bimbingan orang tua terhadap anak dalam menggunakan Gedged, hal tersebut berjalan dengan baik terbukti dari antusiasme dari Masyarakat. Selain itu warga jemaat yang belum memahami bagaimana melakukan bimbingan terhadap anak dalam menggunakan Gedged akan terus diedukasi oleh tim pelaksana sosialisasi atau mahasiswi serta gembala GKSI EFATA SEDAWAK, dan seluruh warga jemaat agar saling mengingatkan supaya kedepannya anak-anak sekolah minggu bisa lebih memilih datang kesekolah minggu dari pada menggunakan gedged.

Dengan adanya pendampingan orang tua dalam mengatur penggunaan Gedged bagi anak-anak, mahasiswi Praktek/PKM akan memberikan masukan dan saran bahwa perlu adanya Kerjasama yang harus dibina secara berkelanjutan antara warga gereja GKSI EFATA SEDAWAK dengan gembala jemaat serta bagi mahasiswi Praktek ditempat tersebut, dalam

rangka memberikan pemahaman serta memberikan pembaharuan bagi gereja sesuai apa yang menjadi tujuan dalam melakukan sosialisasi tersebut. Pengabdian Masyarakat/ bagi warga jemaat di gereja GKSI EFATA SEDAWAK yang telah bekerja sama sehingga kegiatan PKM bisa terlaksana sesuai dengan harapan yang bermanfaat untuk kepentingan Bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton M. Moelione. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Bimbingan, Teologi, Orang Tua, and Kristen Dan. "Interpersonal Guru Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Phronesis: Jurnal Teologi dan Misi* 4, no. 2 (2021): 113–131.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunudin, and Sekar Dwi Ardianti. "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363.
- Ii, B A B. "Walad, Al-Waliid" (n.d.): 19–33.
- Iii, B A B. "Jurnalmetode Penelitina Kualitatif" (2002): 50–61.
- Maghfiroh, and Dadan Shofia Suryana. "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1561.
- Mu'awwanah, Uyu, and Asep Supena. "Peran Orang Tua Dan Keluarga Dalam Penanganan Anak Dengan Gangguan Komunikasi." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 227–238.
- Nurhidayah, Ikeu, Jakariya Gilang Ramadhan, Iceu Amira, and Mamat Lukman. "Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review." *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* 4, no. 9 (2021): 12. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>.
- Saputra, Edi. "Peranan Metode Diskusi Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa Melalui Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)." *Tingkap* 11, no. 1 (2015): 34. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/tingkap/article/view/5152>.
- Sekarningrum, Bintarsih, Yogi Suprayogi Sugandi, and Desi Yunita. "Sosialisasi Dan Edukasi Kangpisman (Kurangi, Pisahkan Dan Manfaatkan Sampah)." *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2020): 73.
- Sukardi, Ketut. *Minat Dan Kepribadian*. Jakarta: Pt Rineka Cipta, n.d.