

PENINGKATAN *SKILL* DALAM MENGHADAPI DIGITALISASI PADA ANAK DI DESA PABUARAN KECAMATAN KEMANG KABUPATEN BOGOR

Munakhiroh El Hajar¹, Siskha Putri Sayekti², Hartin Kurniawati³, Ika Rahayu Satyanninrum⁴
^{1,2,3,4}STAI Al-Hamidiyah Jakarta
email: elhajar8985@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman sekaligus *sharing session* parenting peningkatan *skill* dalam menghadapi digitalisasi pada anak di Desa Pabuaran, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor. Permasalahan yang dihadapi di desa Pabuaran mengubah pola pikir serta pemahaman-pemahaman dimasyarakat agar mau merubah menjadi lebih baik melalui bidang Pendidikan, masyarakat, sosial, Kesehatan dan pemberdayaan ekonomi dalam peningkatan kualitas Sumber Daya manusia (SDM). Parenting yang berkaitan dengan Peningkatan *Skill* dalam menghadapi Digitalisasi pada Anak di Desa Pabuaran, Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor merupakan salah satu program yang dilaksanakan.

Kata kunci: Skill, Digitalisasi pada Anak, Desa Pabuaran

Abstract

This community service activity focuses on providing knowledge and understanding as well as sharing parenting sessions to improve skills in dealing with digitalization in children in Pabuaran Village, Kemang District, Bogor Regency. The problems faced in Pabuaran village change the mindset and understanding in the community so that they want to change for the better through the fields of education, society, social, health and economic empowerment in improving the quality of human resources (HR). Parenting related to Skill Improvement in dealing with Digitalization in Children in Pabuaran Village, Kemang District, Bogor Regency is one of the programs implemented.

Keywords: Skill, child digitization, Desa Pabuaran

PENDAHULUAN

Anak-anak generasi saat ini hidup di dunia digital yang serba canggih. Penggunaan gawai atau perangkat digital, seperti telpon pintar (*smartphone*), tablet, laptop, jam pintar (*smartwatch*) atau peramban (*browser*) yang berbentuk mesin pencarian canggih. Anak-anak yang terlahir sejak tahun 2011 merupakan generasi yang memiliki karakteristik berbeda dengan anak-anak yang terlahir pada tahun sebelumnya. Sejak lahir mereka telah terbiasa dengan gawai di lingkungan sekitarnya.

Saat ini anak-anak lebih sering melihat ayah dan bundanya memainkan ponsel. Anak-anak lebih suka mendengarkan lagu-lagu atau menonton film anak, atau bermain gim yang diputar untuk mereka dengan ponsel, tablet, laptop dan lain-lain. Bahkan tidak jarang orangtua menggunakan ponsel untuk menenangkan anak-anak mereka. Seringkali gawai menggantikan peran pengasuhan oleh orangtua. Orang tua yang membiarkan anaknya bermain dengan ponsel menjadi pemandangan yang kerap kita saksikan di sekitar kita.

Boleh saja anak diberikan gadget sebagai media pembelajaran dan membangun kreativitas anak, hanya saja intensitas penggunaan gadget juga perlu diperhatikan orang tua dalam memberikan gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari-hari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari. Jika anak dari sejak dini sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perilaku anak. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat pesat adalah pada saat usia 1-5 tahun, sering disebut "The Golden Age". Pada masa ini seluruh aspek perkembangan mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi anak selanjutnya. (Syah, 2003)

Desa Pabuaran dimana pengabdian masyarakat dilaksanakan merupakan bagian dari Kecamatan Kemang yang berlokasi di Kabupaten Bogor. Kabupaten Bogor sebagai daerah yang terus

berkembang telah melakukan banyak upaya peningkatkan Pendidikan yang dilaksanakan secara berjenjang dan komprehensif.

Berdasarkan laporan tahunan Kepala Desa Pabuaran Kecamatan Kemang Bogor berikut adalah tingkat Pendidikan warga. Jumlah warga di Desa ini yang tamat SD/ sederajat sebanyak 5.388 jiwa, tamat SMP/ Sederajat 2.438 jiwa, SMA/ Sederajat 1.773 jiwa, tamat D2/ Sederajat 45 jiwa, S.1/ Sederajat 64 jiwa, dan S.2/ Sederajat 18 jiwa. Dengan memiliki Gedung Pendidikan SMP/ Sederajat 2 gedung, SD/ Sederajat 6 gedung, TK/ Sederajat 2 gedung.

Pendidikan tampaknya dapat mempengaruhi beberapa aspek kehidupan masyarakat di desa Pabuaran Kemang Bogor, misalnya dalam kehidupan Pendidikan, dan keagamaan, ekonomi, Kesehatan sosial dan lingkungan. Pendidikan dimaksud berkaitan dengan pengetahuan, wawasan, serta kesadaran masyarakat. Dengan kata lain, rendahnya tingkat Pendidikan tampaknya berpengaruh terhadap ekonomi dan Kesehatan. Sebagai contoh, karena rendahnya tingkat Pendidikan Sebagian warga Desa Pabuaran bekerja sebagai wiraswasta dan buruh tani. Populasi Ibu Rumah tangga diperoleh 2.874 jiwa. Hal ini dapat dikatakan pentingnya parenting mengenai skill yang harus ditingkatkan pada anak era digitalisasi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kabupaten Bogor dengan fokus di lingkungan Dusun Satu, Desa Pabuaran, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor. Kegiatan ini dilakukan mulai dari tanggal 22 Mei sampai dengan 22 Juni 2023. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan edukasi berupa pengetahuan dan wawasan yang sederhana dan aplikatif agar dapat diterapkan oleh orangtua dalam usaha meningkatkan Skill anak pada era digitalisasi.

Kegiatan ini, terbagi dalam tiga tahap, diantaranya :

1. Tahap persiapan

Melakukan proses pengurusan izin kepada pemerintah setempat dan pihak terkait agar dapat melakukan kegiatan di Desa Pabuaran. Pembagian lokasi dusun penempatan selama melaksanakan pengabdian masyarakat ditentukan oleh pihak Desa. Selanjutnya melaksanakan diskusi dengan mahasiswa dalam rangka kegiatan KKN yang ditunjuk oleh Kepala Dusun 1. Untuk kegiatan Peningkatan Skill dalam Menghadapi Digitalisasi Pada Anak yang akan menjadi sasarannya adalah orangtua dari TPQ Umi Asnah dan TPQ Al Fatih. Panitia membuat rundown kegiatan, mempersiapkan hadiah dan konsumsi bagi peserta, serta mempersiapkan materi presentasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan program kerja pengasuhan dilaksanakan oleh mahasiswa KKN dan berkolaborasi dengan Dosen STAI Al-Hamidiah dalam rangka melaksanakan PKM-KKN Terintegrasi. Kegiatan ini merupakan rangkaian program kerja kolaborasi yang ditujukan pada orangtua TPQ Al Fatih dan TPQ Umi Asnah dengan maksud dan tujuan dari diadakannya kegiatan ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan orangtua dalam membimbing, mengasuh, dan memberikan informasi tentang peningkatan skill dalam menghadapi digitalisasi pada anak.

3. Tahap Materi Kegiatan

Materi sosialisasi peran orang tua dalam mengasuh anaknya untuk meningkatkan skill dalam menghadapi digitalisasi pada anak.

1. Apa saja tantangan anak dalam menghadapi digitalisasi ?

- Kesehatan Mental
- Karakter
- Finansial dan Gaya Hidup

2. Ciri-ciri Masalah anak Era Digital ?

- Dimanjakan oleh kemajuan teknologi yang munculnya kecemasan dan depresi
- Memicu turunnya percaya diri karena merasa orang lain memiliki hidup yang lebih baik

3. Apa saja macam reaksi dan karakteristik Anak Era Digital

- Sikap tidak sabar
- Minim kemampuan membaca
- Kurang memiliki produktivitas kerja
- Terjadinya konflik dan pertengkaran

4. Bagaimana kita sebagai Orang Tua menghadapi digitalisasi?

- Memahami pola asuh yang tepat

- b. Mendorong anak melakukan aktivitas motorik
 - c. Melindungi anak dari pengaruh buruk penggunaan gadget
 - d. Mengarahkan anak untuk bisa menggali dan menemukan potensi diri
5. Apa Saja Respon Orang Tua dan yang harus diperhatikan pada anak ?
- a. Kesehatan mata
 - b. Mendampingi anak saat menggunakan gadget
 - c. Penggunaan media sesuai usia dan tahap perkembangan anak
 - d. Deep talk kepada anak tentang waktu dan penggunaan gadget

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Era Digitalisasi

Generasi mileneal atau sering disebut juga “generasi digitalisasi” yang lebih berinteraksi lebih dinamis dan memiliki ruang lingkup keterhubungan tanpa batas (Rahman, 2019). Mereka setiap hari hidup dan bertumbuh dengan dunia digital, sangat familiar dengan teknologi modern seperti tablet, gadget, dan lain-lain. Digitalisasi ini banyak memberikan kesemestaan-kesempatan baru dalam segala bidang dan sekaligus melahirkan tantangan yang kompleks dan sulit. Sehingga menuntut kualitas sumber daya manusia “SDM” yang menguasai ilmu pengetahuan dan juga dapat memecahkan masalah dalam kehidupan masyarakat (Rembangy, 2010).

Peningkatan perubahan sikap sosiologis-psikologis masyarakat, maka pendidikan harus melakukan revolusi untuk menuntut cara-cara baru dalam penguasaan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran. Don Topscot menyebutkan ada tiga unsur proses belajar yang asing di dalam budaya lama, yaitu: interaktif, partisipatif, dan diskursus. Oleh karena itu, perlu ada pembaruan pola pembelajaran yang terbentuk untuk memudahkan anak dan orangtua dalam pengasuhan. Diharapkan anak termotivasi, berpikir kritis, dinamis, kreatif, inovatif dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. (Jarkasih, 2019) (Rahman, 2019). Pendidikan secara istilah dapat diartikan usaha dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan pengalaman, serta kecapakan kepada generasi muda sebagai usaha untuk menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi kehidupan jasmani dan rohani. Pendidikan seharusnya lebih banyak pada proses pengolahan sikap (akhlak) anak, keberhasilan pendidikan bukan lagi pada pengetahuan tetapi lebih kepada karakter empati, kejujuran, keberanian, dan berkerpribadian yang baik, yang ditunjang dengan penguasaan pengembangan pemahaman dan keterampilan yang baik atau lebih dikenal dengan pendidikan karakter.

2. Dampak Negatif Kecanduan gadget terhadap perilaku anak

Selanjutnya dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak antara lain:

a. Menumbuhkan Perilaku Emosi

Anak dianggap sudah kebablasan bermain gadget. Terlihat jika sehari bermain dengan gadget bisa melebihi dari tiga jam, dan jika gadgetnya diambil anak akan mengeluarkan emosi marah sekali, menangis, tantrum atau berteriak. Perhatian seorang dengan kecanduan gadget hanya akan tertuju kepada dunia maya, dan jika dia dipisahkan dengan gadget, maka akan muncul perasaan gelisah dan bad tempered. Mereka tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dengan gadgetnya. Salah satu bentuk pengaruh negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak merupakan perilaku emosi yang terkendali terhadap gadgetnya.

b. Perilaku Kekerasan atau Agresif

Kebiasaan orangtua yang sibuk dan memberikan apa saja kemauan anak daripada anak merepotkan, atau tidak membuat anak tumbuh bahwa apa saja yang diinginkan harus dituruti. Masalah kemampuan emosi (Emotional Spritual Qutient) yang akan turut memicu perilaku kekerasan. Tingginya perilaku kekerasan dan merusak (vandalism) trennya meningkat. Pemicu dari kemajuan teknologi seperti penggunaan gadget untuk konten kekerasan, maraknya media sosial dan akibat pemakaiannya tanpa pengawasan atau pendampingan. Beberapa ahli menyebutkan bahwa tayangan sadism maupun kejahatan berpengaruh buruk terhadap pribadi anak. Pada dasarnya, anak senang meniru orang lain. Hal itu akan mendorong anak untuk mempraktikkan kejahatan serupa (Widya, 2020). Tanpa sadar sedikit demi sedikit perilaku anak berubah, mulai dari tantrum (suka berteriak-teriak), malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan akibat konten kekerasan yang mereka saksikan. Jika terus berlangsung dalam jangka Panjang ini bisa menjadi karakter anak. Dalam hal fisik-motorik muncul perilaku pasif

akibat pemakaian gadget, sebaliknya perilaku agresif yang dipicu emosi sosial menunjukkan gejala agresif bahkan mencapai kekerasan.

c. Perilaku Tidur dan Belajar Tidur

Hasil penelitian menemukan 75% anak-anak menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka. Penelitian yang melibatkan 2050 anak oleh The Seattle Children Institute di Amerika menyatakan, usia 3-5 tahun sulit tidur, kelelahan saat bangun, dan tidak semangat bangun pagi. Asyiknya dengan gadget membuat rasa kantuknya hilang. Anak yang membawa gadget sampai di tempat tidurnya memiliki waktu tidur berkurang, merubah pola belajar, mengantuk di siang hari, mengantuk di kelas, melamun di siang hari, mengganggu pola belajar, lamban dalam aktivitas di sekolah, sulit berkontrasi dan tentunya berpengaruh pada kemampuan anak (Widya, 2020).

Cara mengatasi anak kecanduan gadget merupakan informasi yang sangat dibutuhkan orang tua akhir-akhir ini. Seperti diketahui, di masa modern digitalisasi ini perkembangan gadget terus mengarah ke arah yang lebih baik. Setiap hari terus bermunculan macam-macam gadget baru yang tidak mungkin tidak akan diketahui oleh anak-anak.

3. **Cara mengatasi kecanduan gadget pada anak**

Cara mengatasi kecanduan gadget pada anak yaitu:

a. Berikan Batasan Penggunaan Waktu dalam Menggunakan *Gadget*

Penggunaan gadget anak-anak harus diajarkan pada anak-anak bahwa terdapat Batasan waktunya. Waktu standar dalam penggunaan gadget adalah waktu libur. Jika tidak ada liburan, maka anada seharusnya tidak membiarkan anak-anak bermain gadget dengan bebas. Pembiasaan Batasan waktu dalam menggunakan gadget ini merupakan cara mengatasi anak kecandungan gadget yang cukup ampuh dilakukan. Anak-anak akan terbiasa pada kapan waktu bermain gadget dan kapan anak-anak tidak boleh memainkannya.

b. Berikan Mainan Alternatif

Anak yang memiliki kecanduan gadget kebanyakan merupakan anak-anak yang sebelumnya tidak memiliki mainan lain. Karena tidak adanya mainan lain tersebut, maka anak terlalu terpaku pada gadget. Oleh karena itu, cara mengatasi anak kecanduan gadget yang pertama melatih kreativitas misalnya lego, slime, uno dan yang lainnya. Selain itu, memang melihat banyak kawan di luar rumah, biarkanlah dia bermain dengan mereka asalkan tidak berbahaya.

c. Ajak Anak Berdiskusi

Cara yang paling efektif dengan melakukan deep talk untuk menghilangkan kecanduan gadget dengan berdiskusi dengan anak-anak. Jelaskan orangtua membatasi penggunaan gadget dan internet pada anak bahwa ketika mereka kecanduan dengan internet banyak dampak buruk yang mereka dapatkan, diantaranya insomnia dan pembentukan invrovet yang akan menyulitkan mereka di masa depan. Dengan begini anak diharapkan mampu menangkap tujuan orangtua sebenarnya dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak.

d. Berikan Waktu Luang

Apabila orangtua menginginkan si anak tidak kecanduan gadget maka ada baiknya orangtua meluangkan waktu untuk bermain bersama anak. Perlu dipahami orangtua kenali salah satu alasan mereka memilih bermain gadget karena merasa kesepian dan kurang perhatian dari orangtuanya. Oleh karena itulah, jangan sibuk bekerja tetapi tidak meluangkan waktu untuk si kecil.

e. Menjadi Teladan

Orangtua yang terus menerus menggunakan gadget tanpa henti, pastinya akan memberikan contoh pada anak bahwa penggunaan gadget terus menerus tidaklah menjadi masalah. Orang tua harus memberikan contoh yang baik tidak kecanduan gadget sebagai cara mengatasi anak kecanduan gadget selanjutnya.

Kegiatan parenting peningkatan skill menghadapi digitalisasi dengan antusias oleh orang tua, dikarenakan kegiatan parenting ini mengerti terkait perkembangan era digitalisasi, dampak negatif kecanduan gadget, cara mengatasi kecanduan gadget pada anak. Dan semangat yang luar biasa dari orangtua ketika mengikuti kegiatan parenting ini membuat kami sebagai pematery sangat bersyukur karena dengan ini kami memberikan manfaat yang banyak untuk orangtua dari TPQ Umi Asnah dan TPQ Al Fatih.



Gambar 1. Kegiatan Parenting Skill dalam Menghadapi Digitalisasi Pada Anak di Desa Pabuaran, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor



Gambar 2. Dokumentasi Mahasiswa KKN, Kepala Dusun satu Desa Pabuaran

SIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan di Kantor Desa Pabuaran dengan orangtua TPQ Umi Asnah dan TPQ Al Fatih memiliki beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Orang tua memiliki pemahaman berkaitan dengan skill dalam menghadapi era digitalisasi
2. Orangtua memiliki pemahaman berkaitan dengan dampak negatif kecanduan penggunaan gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya
3. Orangtua cara mengatasi kecanduan gadget untuk lebih mengawasi dan memonitoring kegiatan anaknya dalam penggunaan gadget untuk menimalisir kecanduan gadget pada anak

SARAN

Melalui PKM ini diharapkan baik orangtua, mitra maupun dapat mengembangkan kualitas pola asuh orangtua. Dan sekiranya ada keberlanjutan program dengan sistematis dan tidak terhenti sampai saat ini saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh jajaran baik Kepala Desa, Sekertaris Desa, Kepala Dusun 1, dan para ustadzah dari TPQ Umi Asnah dan TPQ Al Fatih dan anak-anak yang ikut terlibat dalam kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2015). Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education). Bandung : Alfabeta . doi:<https://doi.org/10.32832/tawazun.v1i1i.1660>
- Aziz, M. a. (2018). Pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial remaja di desa dayah meunara kecamatan kutamakmur kabupaten aceh utara. Jurnal Al-Ijtima'iyah 4.2 , 19-39.
- Depdiknas. (2004). Pedoman Penyelenggaraan Program Kecakapan Hidup (Life Skills) Pendidikan Nonformal. Jakarta. doi:<https://doi.org/10.32832/tawazun.v1i1i.1660>
- Jarkasih, S. (2019). Education Answer the Millenial Challenge . 374-378.

- Rahman, A. (n.d.). Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0.
- Rembangy, M. (2010). Pendidikan Transformatif: Pergulatan Kritis Merumuskan Pendidikan di tengah Pusaran Arus Globalisasi . Teras .
- Suyanto. (2021). Urgensi pendidikan karakter. Retrieved from
- Syah, M. (2003). Psikologi Belajar . Jakarta : PT Raja Grafindo Persada .
- T, T. (2021). Pengantar Pendidikan . Bumi Aksara .
- Widya, R. (2020). Dampak negatif Kecanduan Gadget terhadap perilaku Anak Usia Dini dan Penangannya di PAUD Ummul Habibah. Jurnal Abdi Ilmu, 13, 29-34. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1737303>
- Wiedarti, P. L. (n.d.). Desain induk gerakan literasi sekolah. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/8612>