

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DALAM KEPERAWATAN

EDUKASI PENCEGAHAN SCREEN DEPENDENCY DISORDER (SDD) DAN TANTANGAN POLA ASUH EFEKTIF ANAK USIA DINI ERA DIGITAL DI PUSKESMAS MARGA JAYA

Tuty Yanuarti¹, Lia Idealistiana², Novita³

Prodi Keperawatan, STIKes Abdi Nusantara

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima: 21 Januari 2024

Disetujui: 14 Februari 2024

KONTAK PENULIS

Tuty Yanuarti,
Prodi Kebidanan,
STIKes Abdi Nusantara

ABSTRAK

Pendahuluan: Screen Dependency Disorder (SDD) atau biasa disebut kondisi kecanduan layar dan gadget merupakan penggunaan gadget elektronik dan internet yang tidak terkendali dan disertai dengan gangguan perilaku, kognisi dan sosial. Berdasarkan situs New York Times, 70% orang tua mengaku mengizinkan anak-anak mereka yang berusia 6 bulan- 4 tahun untuk bermain gadget ketika orang tua sedang sibuk, 25 % mengaku meninggalkan anak-anak sendiri dengan bermain gadget saat menjelang tidur.

Metode: Metode yang digunakan dalam pengabdian ini mengadopsi langkah-langkah action research yang terdiri dari 4 (empat) tahapan perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Mitra pada pengabdian ini merupakan ibu/orang tua, kader, bidan desa dan tokoh masyarakat.

Hasil: Dari hasil edukasi yang diberikan menunjukkan bahwa 29 orang (82,85 %) sudah benar menjawab kuesioner yang diberikan. Para orangtua tersebut juga sangat antusias ingin mempraktekan materi pola asuh yang sudah diberikan.

Kesimpulan: Kesimpulan pada pengabdian ini adalah kegiatan ini sangat berdampak positif bagi para orang tua dan masyarakat umum karena meningkatkan pengetahuan orang tua dalam tentang Screen Dependency Disorder (SDD)/kecanduan layer dan gadget serta pola asuh anak yang efektif terhadap anak usia dini di era digital.

Kata Kunci: Edukasi, Screen Dependency Disorder, Pola Asuh, Anak Usia Dini

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi tidak hanya merambat di kalangan anak muda dan orang dewasa saja, namun juga menyentuh hidup anak-anak di bawah umur yang sekarang sudah banyak yang memiliki gadget sendiri. Bahkan saat ini banyak orang tua yang membebaskan anak-anaknya memainkan gadget (Zallina 2019).

Screen Dependency Disorder (SDD) atau biasa disebut kondisi kecanduan layar dan gadget merupakan penggunaan gadget elektronik dan internet yang tidak terkendali dan disertai dengan gangguan perilaku, kognisi dan sosial (Detik 2019).

Berdasarkan situs New York Times, 70% orang tua mengaku mengizinkan anak-anak mereka yang berusia 6 bulan- 4 tahun untuk bermain gadget ketika orang tua sedang sibuk, 25 % mengaku meninggalkan anak-anak sendiri dengan bermain gadget saat menjelang tidur. Kebanyakan orang tua juga menyatakan anak-anak yang usianya dibawah 1 tahun menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video dan bermain aplikasi (Zallina 2019).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indoneisa (APJII) (dalam Okezone, 2019) mengungkapkan data penetrasi dan profil perilaku pengguna internet di Indonesia. Dari hasil laporan survei yang dilakukan APJII tersebut juga terungkap penetrasi pengguna internet 2018 berdasarkan umur. Adapun pengguna internet terbanyak ada pada usia 15 hingga 19 tahun. Sementara itu, pengguna terbanyak kedua berada pada umur 20 hingga 24 tahun. Anak-anak berumur 5 hingga 9 tahun pun juga menggunakan internet, bahkan mencapai 25,2 persen dari keseluruhan sampel yang berada pada umur tersebut.

Tuntutan zaman dan banyaknya manfaat dari gadget membuat banyak orang tua sudah mulai mengenalkan gadget sejak usia dini. Sekarang kita dapat melihat secara langsung bahwa banyak anak usia dibawah 6 tahun sudah pandai menggunakan gadget (Lubis, Rosyida, and Solikhatin 2019)

Elfiadi (2018) mengungkap secara umum dampak gadget bagi anak berpengaruh pada aspek-aspek perkembangannya yang meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek fisik dan motorik, aspek sosial dan emosional, serta aspek perkembangan bahasa.

Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan gadget dapat berupa positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak. Oleh karena itu faktor pengawasan orangtua atau pola asuh yang tepat sangat diperlukan dalam menjaga anak dari pengaruh gadget.

(Sunarty 2016) mengungkapkan pola asuh dapat diartikan sebagai perlakuan orangtua terhadap anak dalam bentuk merawat, memelihara, mengajar, mendidik, membimbing, melatih, yang terwujud dalam bentuk pendisiplinan, pemberian tauladan, kasih sayang, hukuman, ganjaran, dan kepemimpinan dalam keluarga melalui ucapan-ucapan dan tindakan-tindakan orangtua.

Banyak orangtua yang tidak mengetahui bagaimana cara mengurangi perilaku kecanduan gadget pada anak. Sehingga dibutuhkan psikoedukasi terhadap orangtua untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada anak. Salah satu psikoedukasi yang dapat diberikan terhadap orangtua adalah dengan melakukan smart parenting. Smart parenting dapat menjelaskan secara terperinci bagaimana pola asuh yang baik

dalam era digital ini, bagaimana cara agar perkembangan anak tidak terhambat karena adanya gadget disekitar sang anak (Lubis et al. 2019)

Berdasarkan permasalahan mitra teridentifikasi bahwa Orang tua belum mendapatkan informasi tentang pencegahan Screen Dependency Disorder (SDD)/kecanduan layer dan gadget. Sehingga penulis tertarik melakukan pengabdian dengan judul Edukasi Screen Dependency Disorder (SDD) dan Tantang Pola Asuh Efektif Anak Usia Dini Era Digital.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan mengadopsi langkahlangkah action research yang terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Mitra atau sasaran kegiatan ini adalah ibu/orang tua, kader, bidan desa dan tokoh masyarakat dengan total peserta adalah 35 peserta.

3. HASIL

Pada hasil tindakan ini berupa semua kegiatan yang dilakukan saat pembekalan kepada mitra untuk peningkatan pengetahuan tentang Screen Dependency Disorder (SDD)/kecanduan layar gadget dan pola asuh anak yang efektif terhadap anak usia dini di era digital dan saat melakukan Smart Parenting dimana sebagai salah satu psikoedukasi yang diberikan terhadap orang tua. Jumlah orang tua yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 35 orang. Para peserta mitra sangat antusias dengan kegiatan ini hal ini dibuktikan dengan jumlah kehadiran peserta yang cukup banyak.

Pemateri sebanyak tiga orang yaitu terdiri dari Ketua Tim dan 2 orang anggota tim.

Pelaksanaan kegiatan selama 1 hari Jumat pada tanggal 09 September 2022. Tempat pelaksanaan di Puskesmas Marga Jaya dengan pengaturan jarak kursi 1 meter sesuai dengan protokol kesehatan, peserta juga diwajibkan menggunakan masker.

Metode pemberian materi dengan cara ceramah, yaitu kegiatan yang mengutamakan pemberian materi secara lisan dan tulisan kepada peserta dengan memberikan kesempatan saling berdiskusi dan bertanya terhadap materi yang disampaikan agar terbentuk satu pemahaman antara pemateri dan peserta dengan dikemas menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh para orang tua. Materi yang diberikan dibagi menjadi 2 meliputi :

- a. Materi Screen Dependency Disorder/Kecanduan Layar dan gadget
- b. Pola Asuh Efektif Anak di Era Digital

4. PEMBAHASAN

Pada kegiatan smart parenting para orangtuanya juga antusias, hal ini dibuktikan dengan sebagian besar orang tua yang memberikan respon positif, dan mulai mempraktekkan kepada anaknya yang saat itu sebagian orang tua membawa anak-anaknya. Smart parenting bertujuan untuk memberikan pendidikan kepada anak melalui orang tua.

Observasi sudah dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa ceklist. Semua peserta yang hadir saat itu diberikan ceklist yang diisi untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi pemahaman tentang Screen Dependency Disorder (SDD)/kecanduan gadget dan pola asuh anak yang efektif terhadap anak usia dini

di era digital. Evaluasi dilakukan terhadap pengetahuan ibu.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 35 orang tua yang mengikuti pembekalan sebagai peserta pengabdian didapatkan sebanyak 29 orang (82,85 %) sudah memahami materi yang sudah diberikan dan sebanyak 6 orang (17,14 %), kurang memahami materi. Hasil pengisian ceklist tersebut sudah membuktikan bahwa peserta sebagian besar sudah memahami pengetahuan tentang Screen Dependency Disorder (SDD)/kecanduan gadget dan pola asuh anak yang efektif terhadap anak usia dini di era digital. Sebagian peserta sudah lebih memahami karena di dukung oleh sarana dan prasarana yang tersedia. Edukasi disampaikan melalui audio visual dengan tampilan powerpoint nya yang digunakan sangat menarik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi kegiatan Pengabdian dapat disimpulkan bahwa (a) Pelaksanaan kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan orang tua dalam memberikan pengetahuan tentang Screen

Dependency Disorder (SDD)/kecanduan gadget dan pola asuh anak yang efektif terhadap anak usia dini di era digital (b) Dapat melakukan Smart Parenting dimana sebagai salah satu psikoedukasi yang diberikan terhadap orang tua. Hasil kegiatan ini sangat berdampak positif baik bagi para orang tua maupun orangtua dan masyarakat umum.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Detik. 2019. "Anak Dan Kecanduan Gadget." Parstoday.Com.
- Lubis, Hairani, Afif Husniyatur Rosyida, and Nikmatul Hidayati Solikhatin. 2019. "Pola Asuh Efektif Di Era Digital." Jurnal Plakat 1(2):102–9.
- Sunarty, Kustiah. 2016. "Hubungan Pola Asuh Orangtua Dan Kemandirian Anak." Journal of Educational Science and Technology (EST) 2(3):152. doi: 10.26858/est.v2i3.3214.
- Zallina, Nuryus. 2019. "Kecanduan Gadget Pada Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan." Suara.Com.