

STRATEGI MENGURANGI ADIKSI GADGET PADA ANAK USIA DINI MELALUI GELIAT (GERAKAN LAWAN ADIKSI DENGAN ART THERAPY)

Sudibya*

¹Universitas Sebelas Maret

Nirmala Dyni Arzaqna

²Universitas Sebelas Maret

Nurul Hajra Binti Ahmad Hasin

³Universitas Sebelas Maret

Atifa Hasanah

⁴Universitas Sebelas Maret

Destriana Kurniawati

⁵Universitas Sebelas Maret

Becka Lauda Prameswara

⁶Universitas Sebelas Maret

Neofandy Aikan Nancitazen

⁷Universitas Sebelas Maret

Abstract *In the current era of globalization, the use of mobile phones or gadgets is increasing rapidly. As we know, in the Covid-19 era, many activities have to be carried out online such as in learning activities. The use of gadgets that are too frequent causes one source of problems, namely the emergence of gadget addiction, especially in the environment of children. As the case in Pucungrejo Village. Pucungrejo Village is one of the digital villages that has several supporting facilities for digitization, such as the existence of Wi-Fi in each hamlet. Therefore, the team of KKN Smart Village UNS 271 held a work program called "GELIAT (Gerakan Lawan Adiksi dengan Art Therapy)". This activity aims to reduce gadget addiction in children by shifting their focus to more positive activities, such as painting. This work uses a direct practice method for children who are guided by the teachers and the team of KKN Smart Village UNS 271. The program was attended by children in two kindergartens in Pucungrejo Village, namely TK ABA Al-Ahda and TK Muslimat NU by painting directly on the bucket that has been provided. The indicator of success in this program is the reduction of children's addiction to gadgets and children can explore feelings and emotions as outlined in painting buckets.*

Key word *KKN, Geliat, Gadget*

Abstak Di era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi meningkat dengan sangat pesat. Salah satunya adalah penggunaan telepon genggam atau gadget. Ditambah lagi dengan adanya pandemi covid-19 dimana banyak kegiatan yang terpaksa dilakukan secara daring atau online, seperti dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan gadget yang terlalu sering menimbulkan salah satu sumber permasalahan yaitu timbulnya kecanduan gadget khususnya pada anak-anak. Hal ini juga terjadi pada anak-anak di

* Corresponding author; Sudibya. email: Sudibya@staff.uns.ac.id

Desa Pucungrejo. Desa Pucungrejo merupakan salah satu Desa Digital yang memiliki beberapa fasilitas penunjang untuk digitalisasi, seperti adanya Wi-Fi pada tiap dusunnya. Oleh karena itu, tim KKN Smart Village UNS Kelompok 271 mengadakan program kerja “GELIAT (Gerakan Lawan Adiksi dengan Art Therapy)”. Kegiatan ini bertujuan untuk mengurangi adiksi gadget pada anak dan mengalihkan fokus mereka pada kegiatan yang lebih positif, seperti melukis. Program kerja GELIAT menggunakan metode praktik langsung oleh anak-anak dengan dibimbing guru dan tim KKN Smart Village UNS Kelompok 271. Program tersebut diikuti oleh anak-anak di dua Taman Kanak-Kanak (TK) di Desa Pucungrejo yaitu TK ABA Al-Ahda dan TK Muslimat NU dengan melukis langsung pada ember yang telah disediakan. Indikator keberhasilan dari program kerja GELIAT adalah berkurangnya adiksi anak pada gadget serta anak dapat mengeksplorasi perasaan dan emosi yang dituangkan dalam melukis ember.

Kata kunci | KKN, GELIAT, Gadget

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang menyerang dunia telah membawa dampak yang begitu besar terhadap berbagai aspek kehidupan khususnya di Indonesia. Mulai dari aspek kesehatan, sosial kemasyarakatan, hingga aspek pendidikan. Salah satu kebiasaan yang harus berubah di aspek pendidikan adalah pembelajaran yang harus dilakukan secara daring atau *online*. Pada tahun 2022 kasus covid-19 di Indonesia sudah tidak sebanyak dengan kasus pekan sebelumnya. Walaupun apabila dilihat dari skala global maka sesungguhnya pandemi belumlah benar berakhir. Hal ini membuat beberapa instansi melaksanakan pembelajaran dan kegiatan lainnya secara luring atau *offline* (Yulianti & Utomo, 2022).

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bersifat khusus, karena dalam KKN dharma pendidikan dan pengajaran, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat dipadukan kedalamnya dan melibatkan sejumlah mahasiswa dan sejumlah staf pengajar ditambah unsur masyarakat. Secara singkat KKN adalah kegiatan intrakurikuler yang memadukan pelaksanaan Tri Dharma yang dilaksanakan oleh mahasiswa dengan bimbingan dosen dan masyarakat. Kegiatan KKN ini dilaksanakan pada bulan Juli - Agustus 2022 yang bertempat di Desa Pucungrejo, Kec. Muntilan, Kab. Magelang, Jawa Tengah. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring atau *offline*. Program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode Juli - Agustus 2022 dirancang sedemikian rupa menyesuaikan keadaan yang sedang terjadi dan yang dibutuhkan oleh desa tersebut.

LITERATUR REVIEW

Pada era globalisasi seperti sekarang perkembangan teknologi meningkat dengan begitu pesat. Hal ini menyebabkan berbagai perilaku maupun sikap terhadap manusia dapat berubah dengan mudah. Hal yang sangat berpengaruh atas perubahan tersebut dipicu dengan adanya gadget. Ditambah lagi penggunaan gadget meningkat drastis di masa pandemi Covid-19, membuat pemerintah di Indonesia menerapkan kebijakan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *online*. Pembelajaran daring atau *online* merupakan sistem pembelajaran tanpa

tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi pembelajaran dilakukan melalui jaringan internet. Hal ini memaksa seluruh siswa untuk menggunakan gadget.

Maraknya penggunaan gadget khususnya di Indonesia dapat dilihat melalui hasil riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet (Irmayanti et al., 2023). Hasil survey menemukan fakta menurut data terbaru yaitu penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi tersebut menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Dikutip dari CBNC Indonesia, sebelum pandemi angka pengguna internet hanya 175 juta. Sedangkan data terbaru APJII, tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 210 juta (Irmayanti & Grahani, 2016). Artinya ada penambahan sekitar 35 juta pengguna internet di Indonesia. Dr. dr. Kristiana Siste, Sp.KJ. selaku Ahli Adiksi Perilaku/ Kepala Dept. Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, RSCM, menjelaskan penelitian dan data nyata terkait kasus adiksi gawai di kalangan anak-anak. Dilakukan penelitian pada tahun 2020 pada 2.700 remaja di 34 provinsi di Indonesia yang hasilnya adalah sekitar 19 % remaja mengalami kecanduan internet, angka yang cukup tinggi dibandingkan negara lain ungkap Kristiana. Tidak dipungkiri lagi bahwa kecanduan *gadget* pada anak sekolah adalah masalah yang sudah terlihat di depan mata.

METODE

Desa Pucungrejo merupakan salah satu desa yang sudah memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan sehari-harinya. Desa ini juga sudah memiliki fasilitas yang sangat menunjang seperti adanya Wifi yang tersedia di setiap Dusun agar dimudahkan dalam beraktivitas. Namun bagi kalangan anak-anak, adanya *gadget* justru membuat mereka lupa dengan kewajibannya sebagai peserta didik. Mereka cenderung memanfaatkan gadget untuk bermain yang akhirnya menimbulkan efek kecanduan. Akibatnya mereka lebih menggunakan waktu belajarnya untuk bermain gadget.

Melihat permasalahan tersebut, Tim KKN Smart Village Kelompok 271 berinisiatif untuk mengadakan program kerja “GELIAT (Gerakan Lawan Adiksi dengan *Art Therapy*)” bagi anak-anak. Program GELIAT ini menggunakan metode praktik langsung oleh anak-anak dengan dibimbing guru dan tim KKN Smart Village UNS Kelompok 271.

TEMUAN (HASIL)

Sebelum kegiatan Kuliah Kerja Nyata mulai dilakukan, tim melakukan beberapa survei atau analisis permasalahan yang ada di Desa Pucungrejo bersama Duta Digital Desa. Desa Pucungrejo merupakan salah satu Desa Digital yang memiliki beberapa fasilitas penunjang untuk digitalisasi. Salah satunya adalah adanya *Wi-Fi* pada tiap dusunnya. Fasilitas ini dimanfaatkan baik oleh warga desa, namun juga menjadi salah satu sumber permasalahan yaitu timbulnya kecanduan *gadget* khususnya pada anak-anak. Oleh karena itu, dilakukan GELIAT (Gerakan Lawan Adiksi dengan *Art Therapy*) khususnya pada Taman Kanak-Kanak (TK) di

Desa Pucungrejo yang bertujuan untuk dapat mengalihkan fokus anak yang semula pada *gadget* beralih ke kegiatan positif melukis. Harapannya dapat mengurangi adiksi *gadget* pada anak di Taman Kanak-Kanak (TK).

Dari kegiatan yang direncanakan, GELIAT akan dilaksanakan pada 1 TK di Desa Pucungrejo dan realisasinya dilaksanakan pada 2 TK yaitu TK ABA Al-Ahda dan TK Muslimat NU. GELIAT dilaksanakan pada tanggal 28 dan 29 Juli 2022. Peserta geliat sebanyak 115 anak dengan 85 anak TK ABA Al-Ahda dan 30 anak TK Muslimat NU. Kegiatan pelatihan tersebut mulai tepat waktu pada pukul 08.00-09.30 WIB di halaman masing-masing TK dengan tertib dan antusias sesuai protokol kesehatan. Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk mengeksplorasi perasaan serta emosi yang dituangkan dalam melukis ember.



Gambar 1. Arahan praktik *art therapy* oleh Mahasiswa KKN



Gambar 2. Kegiatan *GELIAT*

PEMBAHASAN (DISKUSI)

Kegiatan GELIAT ini sangat disambut hangat oleh peserta yaitu siswa-siswi pada kedua TK di Desa Pucungrejo dengan aktif dan ceria. Selama kegiatan berlangsung peserta aktif melukis dan memperhatikan arahan yang dilakukan tim KKN 271. Hasil dari kegiatan pelatihan ini yaitu sasaran khususnya anak pada usia dini dapat mengurangi kecanduan akan *gadget* karena fasilitas desa yang telah sangat memadai untuk mendukung digitalisasi. TK ABA Al-Ahda dan TK Muslimat NU dapat menjadi pionir untuk TK-TK lain di Desa Pucungrejo dan dapat menanamkan kegiatan positif serta bermanfaat di samping *gadget* semata.

KESIMPULAN

Di dalam masa pandemi covid 19 terlebih dalam kebijakan PPKM, memiliki banyak pengaruh bagi Desa Pucungrejo. Salah satunya pada sistem pendidikan yang harus dilaksanakan secara daring atau online sehingga peserta didik diwajibkan menggunakan gadget untuk keberlangsungan pembelajaran (Wahad & Kahar, 2021). Namun dengan adanya *gadget* tersebut memiliki pengaruh yang sebaliknya, peserta didik justru lebih memilih menggunakan gadget untuk hal atau kepentingan yang lain daripada memanfaatkannya dalam pembelajaran sehingga berdampak timbulnya kecanduan gadget pada peserta didik. Oleh sebab, itu guna menyelesaikan permasalahan yang ada di Desa Pucungrejo, maka Tim KKN Smart Village Kelompok 271 mengadakan program kerja “GELIAT (Gerakan Lawan Adiksi dengan Art Therapy)”*e*. Dari kegiatan tersebut didapatkan beberapa dampak baik yang terlihat langsung maupun tidak yaitu:

1. *GELIAT* dapat mengurangi kecanduan akan *gadget* karena fasilitas desa yang telah sangat memadai untuk mendukung digitalisasi.
2. *GELIAT* dapat menanamkan kegiatan positif serta bermanfaat di samping *gadget* semata.
3. *GELIAT* dapat membantu meningkatkan kreativitas anak.
4. *GELIAT* dapat melatih anak agar bisa bekerja secara berkelompok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apabila ada dapat dituliskan, maksimal dalam dua kalimat. Pada dasarnya mahasiswa nantinya akan turun dan hidup dalam masyarakat. Oleh sebab itu, kegiatan kuliah kerja nyata (KKN) ini tidak bisa berjalan tanpa bantuan dari pihak-pihak terkait, seperti perangkat Desa Pucungrejo, UPKKN UNS, TK ABA Al-Ahda, TK Muslimat NU, serta rekan-rekan mahasiswa KKN Smart Village Kelompok 271.

PERNYATAAN BEBAS KONFLIK KEPENTINGAN

Kami menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan aktual atau potensial terkait dengan artikel ini.

REFERENSI

- Irmayanti, N., & Grahani, F. O. (2016). Cyberbullying Di Kalangan Siswa SMA Di Sidoarjo. *Conference on Research & Community Services | ISSN, 2686, 1259*.
- Irmayanti, N., Pranajaya, S. A., Lodo, R. Y., Haluti, F., Hariyani, F., Ningsih, D. R., ... Uce, L. (2023). *Psikologi Anak*. Global Eksekutif Teknologi.
- Wahad, G., & Kahar, M. I. (2021). Problematika Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Covid-19. *Jurnal Paedagogia, 10(1)*.
- Yulianti, K., & Utomo, U. (2022). Perbandingan Implementasi Pembelajaran Daring dan Luring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(2), 2410–2418*.

- Dewi, Intan. R. 2022. "Data Terbaru! Berapa Pengguna Internet Indonesia 2022?". *CNBC Indonesia*. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220609153306-37-345740/data-terbaru-berapa-pengguna-internet-indonesia-2022#:~:text=Sedangkan%20data%20terbaru%20APJII%2C%20tahun,juta%20pengguna%20internet%20di%20Indonesia>.
- Yefriza, *Mila*. 2021. "Launching Program Jagoan, Kristiana: Data Adiksi Internet". *Tagar.id*