



Teenagers' parenting in the age of screens: One day without a smartphone

Athia Fidian , **Endah Ermawati, Rafidlah Risa, Raffidhia Arritama, Kristina**
Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia

 athiafidian@ummgl.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.5353>

Abstract

Gadgets have various impacts on a child's development. In order to use gadgets wisely, guidance and direction from parents is needed. Therefore, parental supervision or proper parenting is critical in protecting children from gadgets addiction. The goal of smartphone socialization is to teach children how to properly manage their smartphone time. In addition, it also controls the time spent playing online games and accessing social media. This activity's method is socializing through the use of smartphones, as well as monitoring and educating through traditional games. As a result of this service activity, parents have a positive response, children can learn well, and excessive smartphone use is reduced.

Keywords: *Parenting style for teenagers; Digital era; Traditional games; Monitoring*

Pola asuh anak remaja di era digital: Satu hari tanpa smartphone

Abstrak

Gadget memberikan dampak dan pengaruh yang bervariasi terhadap perkembangan seorang anak. Agar pemanfaatan gadget dilakukan dengan bijak, bimbingan dan arahan dari orang tua sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, faktor pengawasan orangtua atau pola asuh yang tepat sangat diperlukan dalam menjaga anak dari pengaruh gadget. Kegiatan sosialisasi penggunaan handphone bertujuan untuk mengarahkan anak-anak dalam mengatur waktu penggunaan handphone dengan baik. Selain itu, juga mengontrol waktu dalam memainkan game online dan membuka sosial media. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu sosialisasi penggunaan handphone, monitoring dan edukasi permainan tradisional. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah respons yang positif dari para orang tua, anak-anak bisa belajar dengan baik dan mengurangi penggunaan handphone yang berlebihan.

Kata Kunci: Pola asuh anak remaja; Era digital; Permainan tradisional; Monitoring

1. Pendahuluan

Teknologi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini berpengaruh dalam bidang pendidikan ataupun sosial, seperti halnya zaman sekarang manusia tidak perlu lagi pergi ke perpustakaan untuk membaca buku, cukup dengan menggunakan teknologi, seperti gadget buku yang ingin dibacapun dengan mudah ditemukan. Gadget merupakan suatu jenis alat teknologi elektronik yang berfungsi sebagai media komunikasi secara online maupun offline yang dapat mempermudah seseorang untuk melakukan segala sesuatu menjadi mudah dan praktis yang dapat berupa komputer/laptop, tablet, dan smartphone atau sejenisnya.

Anak-anak sebagaimana generasi sebelumnya membutuhkan bimbingan dan arahan dari orang tua untuk menggunakan media digital dengan bijaksana. Maka orang tua perlu memahami nilai utama dunia digital yang menyetir kehidupan kita saat ini. Ada tiga nilai penting, yaitu kreativitas, kolaborasi dan berpikir kritis. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan gadget dapat berupa positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak. Oleh karena itu, faktor pengawasan orang tua atau pola asuh yang tepat sangat diperlukan dalam menjaga anak dari pengaruh gadget. Permasalahan ini juga terjadi di Desa Candisari, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang. Kondisi penduduk yang mayoritas bekerja, menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget.

Terdapat banyak dampak penggunaan gadget yang terjadi akibat kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan pada anak-anak baik itu di rumah, sekolah ataupun di lingkungan rumah dan juga akan malas bermain dengan teman sebayanya. Maka, Pengabdian Pada Masyarakat Terpadu (PPMT) yang dilakukan di Dusun Tempuksari, Desa Candisari merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan pada perkembangan teknologi saat ini yang semakin maju khususnya untuk anak-anak agar tidak memiliki ketergantungan dengan gadget. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pembimbingan dan juga pelatihan melalui metode belajar dan bermain bersama untuk mengurangi penggunaan gadget khususnya pada anak-anak.

2. Metode

Kegiatan PPMT dilaksanakan di Dusun Tempuksari RT 20 RW 07, Desa Candisari, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang. Kegiatan PPMT dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2021. Dengan sasaran dari anak-anak Dusun Tempuksari, metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Pendampingan belajar dengan metode monitoring
Kegiatan yang dilaksanakan meliputi, belajar membaca, merangkai *puzzle* angka hijaiyah serta *puzzle* huruf angka, dan dadu tukar angka. Kegiatan belajar yang dilaksanakan menggunakan metode yang tercakup dalam tiga hal, yaitu langkah menunjukkan, mengenal, dan mengingat.
- b. Sosialisasi penggunaan handphone
Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dalam beberapa kegiatan, seperti bagaimana cara menggunakan handphone yang baik, dan cara mencegah kecanduan bermain handphone demi mengurangi dampak yang berlebihan.
- c. Mengembalikan permainan tradisional

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini merupakan Kerja sama dari Universitas Muhammadiyah Magelang dengan TP PKK Kabupaten Magelang. Program ini merupakan program kerja dari TP PKK Kabupaten Magelang dengan topik PAAREDI (Pola Asuh Anak Remaja di Era Digital). Kegiatan ini diikuti oleh 12 anak dari jajaran SD hingga SMP, tempat kegiatan yang dipilih adalah rumah dari Bapak Setiyadi yang merupakan Bapak Lurah Desa Candisari. Para orang tua sangat mengapresiasi dengan adanya kegiatan ini karena dengan adanya

kegiatan ini anak-anak bisa belajar dan mengurangi penggunaan *handphone* yang berlebihan.

3.1. Pendampingan belajar dengan metode monitoring

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah pendampingan belajar pada anak-anak Dusun Tempuksari dengan metode monitoring. Kegiatan yang dilakukan meliputi belajar membaca untuk anak-anak tingkatan SD kelas satu dan dua, merangkai *puzzle* angka hijaiah dan *puzzle* huruf angka, dan dadu tukar angka (Gambar 1). Tujuan dari kegiatan ini adalah membantu para orang tua dalam mengasuh anak serta membantu dalam proses belajar anak-anak. Karena selama masa pandemi anak-anak hanya belajar dengan *handphone*. Manfaat yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah menciptakan suasana belajar yang asyik dan tidak membosankan serta belajarnya tanpa menggunakan *handphone*. Dengan media monitoring dapat melatih kecerdasan otak kiri anak-anak.



Gambar 1. Pendampingan belajar dengan metode monitoring

3.2. Sosialisasi penggunaan *handphone*

Sosialisasi penggunaan *handphone* dilakukan dengan memberikan penjelasan dan arahan kepada anak-anak tentang bagaimana penggunaan *handphone* yang baik (Gambar 2). Serta menjelaskan dampak apa yang bisa ditimbulkan jika berlebihan menggunakan *handphone*. Anak-anak sangat antusias dalam sosialisasi ini, kebanyakan anak-anak sudah mengetahui bahayanya namun karena bosan di rumah dan sekolah *online* banyak anak-anak yang menghabiskan waktu dengan *handphone*. Kegiatan ini bermanfaat untuk mengarahkan anak-anak dalam mengatur waktu penggunaan *handphone*, termasuk mengontrol anak-anak dalam memainkan game *online*, *browsing*, dan media sosial apa saja yang digunakan.



Gambar 2. Sosialisasi penggunaan *handphone*

3.3. Mengembalikan permainan tradisional

Dengan diberlakukannya kegiatan belajar *online*, seluruh kegiatan dilakukan di rumah. Dampak pandemi covid-19 berpengaruh terhadap seluruh kegiatan masyarakat. Salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar, selama masa pandemi anak-anak sekolah *online*. Pastinya anak-anak tidak akan lepas dari *handphone* akibatnya akan membuat anak-anak *fulltime* di depan layar. Terdapat anggapan bahwa bermain *handphone* lebih menyenangkan dibanding dengan permainan lain. Dengan adanya anggapan seperti itu kami mencoba untuk membuat permainan-permainan tradisional yang sangat jarang dimainkan anak-anak zaman sekarang. Permainan yang dilakukan meliputi sepak bola, *bolling*, dan acak bola (Gambar 3). Dengan adanya kegiatan bermain bersama anak-anak sangat senang dan merasa sehat karena permainan yang dimainkan terdapat unsur kerja sama tim dan olahraga. Manfaat dari kegiatan ini adalah untuk mengurangi ketergantungan penggunaan *handphone* pada anak-anak. Selain itu kegiatan bermain yang mengandung unsur olahraga dapat meningkatkan kekebalan tubuh anak-anak.



Gambar 3. Mengembalikan permainan tradisional

4. Kesimpulan

Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan gadget dapat berupa positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak. Oleh karena itu faktor pengawasan orang tua atau pola asuh yang tepat sangat diperlukan dalam menjaga anak dari pengaruh gadget. Manfaat yang dihasilkan dari kegiatan belajar dengan metode monitoring adalah menciptakan suasana belajar yang asyik dan tidak membosankan serta belajarnya tanpa menggunakan *handphone*. Anak-anak juga diajak untuk dapat mengontrol penggunaan *handphone* dalam kesehariannya. Di akhir kegiatan, tim pengabdian juga mengenalkan Kembali permainan tradisional untuk mengasah aspek sosial, khususnya yang mengandung unsur olahraga, dan mengurangi ketergantungan penggunaan *handphone*.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License