

IbM Kelompok Majelis Taklim “UMMAHAT” Padanglampe

Muhammad Syahrul¹, Ahmad Wakka², Andi Bunyamin³

Keywords :

*Gadget;
Kesehatan Mental;
Anak dan Remaja.*

Correspondensi Author


Bimbingan dan Konseling, Universitas
Muslim Indonesia
BTN Tabaria Blok B24/17
Email: m.syahrulfai@umi.ac.id

History Article

Received: 27-01-2022;
Reviewed: 25-02-2022;
Accepted: 26-03-2022;
Available Online: 20-04-2022;
Published: 26-04-2022;

Abstrak. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diharapkan peserta mampu mengungkapkan permasalahan tentang minimnya pemahaman generasi di era digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk tanya jawab sehingga mempermudah orangtua siswa atau peserta pelatihan untuk berinteraksi terhadap tim pelaksana pengabdian masyarakat sebagai narasumber. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni dengan menunjukkan adanya antusiasme peserta pelatihan terhadap jenis pelatihan ini. Peserta pelatihan tidak malu bertanya tentang generasi di era digital, peran pendidikan keluarga dalam era digital, teknologi versus dunia anak dan remaja, dan pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja.

Abstract. In community service activities, participants are expected to be able to express problems regarding the lack of understanding of generations in the digital era. Community service activities are carried out in the form of questions and answers to make it easier for parents of students or training participants to interact with the community service implementing team as resource persons. The results of community service activities are by showing the enthusiasm of the trainees for this type of training. The trainees are not shy about asking about generations in the digital era, the role of family education in the digital era, technology versus the world of children and adolescents, and the influence of gadgets on mental health for children and adolescents..

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

PENDAHULUAN

Kecamatan Ma'rang merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Pangkep yang terletak di sebelah timur Kabupaten Pangkep dengan luas wilayah lebih kurang 11.52 km persegi, dibagi dalam 10 kelurahan dan desa.

Jumlah penduduk Kecamatan Ma'rang pada tahun 2014 berdasarkan hasil registrasi penduduk akhir tahun 2014 mencapai 30.519 jiwa dengan jumlah ORT sebanyak 257 dan ORW 57, jumlah Rumah Tangga 10.181 dengan kepala rumah tangga penduduk

30.519. Jumlah penduduk Kecamatan Ma'rang berdasar status migran terdapat 25.619 jiwa atau 25,90 % penduduk yang datang untuk berkebum.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan ditandai munculnya berbagai alat-alat komunikasi, seperti: *gadget*, *smartphone*, *tablet*, *PC*, dan lain – lain. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Marpaung, 2018). Faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12 - 21 tahun), tapi pada anak – anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia 3- 6 tahun, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Donnyanggoro, Bangsa, & Malkisedek, 2018).

Hasil survey terhadap lebih dari 1000 orangtua pengguna *facebook* anak – anak di Amerika. Sebuah survei terbaru menunjukkan, bahwa 38 persen dari anak – anak yang memiliki akun di *Facebook*, merupakan hal yang tidak sesuai dengan aturan usia *Facebook*. Kenyataannya, kebanyakan dari pemilik akun tersebut masih berusia 12 tahun atau bahkan lebih muda. Hal tersebut diketahui lewat sebuah survey yang dilakukan oleh sebuah perusahaan bernama *Minor Minority* (Hanika, 2015).

Seringnya anak dan remaja menggunakan *gadget* atau intensitas anak dan remaja menggunakan *gadget*, hal ini yang juga mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan pada anak dan remaja. Dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh University of Western Australia, melalui sebuah survei yang dilakukan kepada 2.600 murid sekolah soal lamanya mereka melihat layar *gadget*, menemukan 45% anak berusia delapan tahun menghabiskan waktu lebih dari dua jam, sementara bagi yang berusia 16 tahun jumlahnya mencapai 80% (Republika, 2020).

Solusi yang tepat untuk menghadapi masalah-masalah diatas dengan adanya peran orangtua. Peran orang yang dapat membimbing serta mengawasi anak dan remaja dalam penggunaan *gadget* yang baik. Orangtua perlu mempelajari perilaku yang mampu membantu anak dan remaja dari aspek positif dalam perkembangan digital.

Orangtua perlu mempertimbangkan waktu dalam penggunaan *gadget* serta orangtua perlu memeriksa *surel* ketika anak dan remaja sedang tidur serta di sekolah. Orangtua perlu menyisihkan waktu lebih banyak untuk anak dan remaja agar mereka mendapatkan perhatian yang lebih dari orangtua serta perhatian dari anak dan remaja tidak terbagi dengan kesibukan orangtua dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan (Kogoya, 2015). Tidak hanya dari peran orangtua saja dalam mencegah anak dan remaja kecanduan *gadget*, peran guru di sekolah juga berperan penting dalam penggunaan *gadget* yang baik agar kesehatan mental pada anak dan remaja tidak terganggu akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi dan informasi mengenai bahaya *gadget* yang ditimbulkan bagi anak dan remaja. Target dari kegiatan pengabdian ini yaitu 1) Bertambahnya pemahaman orangtua khususnya ibu-ibu majelis taklim tentang arti penting peran pendidikan keluarga dalam era digital. 2) Adanya peningkatan pengetahuan tentang teknologi versus dunia anak dan remaja. 3) Bertambahnya pemahaman dan pengetahuan orangtua khususnya ibu-ibu majelis taklim tentang pengaruh *gadget* terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode kelompok yaitu penyuluhan melalui ceramah secara langsung oleh penyuluh yang berasal dari tim pengabdian masyarakat.

Adapun langkah-langkah pelatihan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "IbM Bagi Majelis Majelis Taklim "UMMAHAT" Padang Lampe Desa Padang Lampe, Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. sebagai berikut: 1) Perencanaan. Tim Pengabdian kepada Masyarakat bekerjasama dengan ketua Majelis Taklim "UMMAHAT" Padang Lampe Desa Padang Lampe, Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. Tim Pengabdian kepada Masyarakat menyusun pelaksanaan pelatihan, berupa: penjadwalan pelaksanaan

pelatihan, tempat terselenggaranya pelatihan dan agenda pelatihan. 2) Perizinan. Tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan perizinan kepada lurah caile berkoordinasi dengan ketua Majelis Taklim "UMMAHAT" Padang Lampe Desa Padang Lampe, Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep dalam memberikan pelatihan tentang pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja. 3) Penentuan peserta pelatihan. Peserta pelatihan bersal dari ibu-ibu dan bapak Majelis Taklim "UMMAHAT" Padang Lampe Desa Padang Lampe, Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep, serta masyarakat umum. 4) Pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat di masjid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan dihadiri oleh 24 ibu pengurus majelis taklim ummahat padang lampe. Kegiatan IbM diisi dengan memberikan pelatihan tentang generasi di era digital, pendidikan keluarga dalam era digital, teknologi versus dunia anak dan remaja, kesehatan mental di era digital. Dilanjutkan dengan diadakan permainan yang dilakukan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat kepada ibu-ibu majelis taklim ummahat, untuk menuliskan atau menggambarkan apa saja yang ada dalam imajinasi.

Materi yang disampaikan yakni Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja, yang disampaikan kepada kepada ibu-ibu majelis taklim ummahat. Kegiatan IbM telah dilaksanakan selama 1 hari, terbagi menjadi 4 sesi, antara lain: Sesi 1. Materi tentang Generasi Di Era Digital.

Materi Generasi Di Era Digital yang disajikan oleh Muhammad Syahrul, S.Pd.,M.Pd; Dahulu, gadget hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, sekarang gadget digunakan oleh semua kalangan, tak terkecuali anak (Gayatri, 2011). Gawai (Bahasa Inggris: Gadget) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang

secara spesifik di rancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lain adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil (Stillman, 2017). Gadget adalah barang canggih yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi dan hiburan (Izzat, 2015).

Fungsi gadget adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan manusia (Taufik, 2013). Trend gadget terus berkembang pesat di Indonesia, seperti: smartphone, tablet, e-reader, laptop dan handphone yang semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis (Jati, 2014). Jika anak usia dini sudah diberikan gadget sebagai mainan maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasa serta gangguan pada perkembangan emosi. Dalam proses pendidikan, era digital peran orangtua harus mencermati cara-cara mengetahui kemampuan anak untuk menyikapi dan memandang dirinya secara positif agar menggunakan perangkat digital dengan baik. Sesi 2 materi tentang teknologi versus dunia anak dan remaja. Materi Teknologi Versus Dunia Anak dan Remaja yang disampaikan oleh Muhammad Syahrul, S.Pd.,M.Pd yang menurut pemateri Teknologi berkembang sangat pesat, seperti: gadget, komputer, internet, smartphone, dan lain - lain. Informasi dari penjuru dunia mudah diakses, penggunaan teknologi semacam itu, maka anak mampu mengenal dunia luar, pengetahuan dan wawasan luas "tidak gagap teknologi". Anak bisa belajar tentang segala hal untuk memperoleh pengetahuan yang baru, serta hiburan anak dan remaja melalui video games online. Sesi 3 dan sesi 4 Materi Kesehatan Mental Di Era Digital dan Hal-hal yang Perlu Diperhatikan Orangtua.yang disampaikan oleh Ahmad Wakka, L.c.M.Ag. yang menurut pemateri Orangtua diharapkan mampu melindungi anak dan remaja dari ancaman era digital serta tidak menghalangi potensi manfaat digital yang bisa ditawarkannya.

Menjelaskan tentang hasil atau luaran.



Gambar 1: Tim Memberikan Materi dalam Penyuluhan Tentang Bahaya Gadget

SIMPULAN DAN SARAN

Pemberian informasi melalui kegiatan penyuluhan pada Majelis Taklim “UMMAHAT” Padang Lampe Desa Padang Lampe, Kecamatan Ma’rang Kabupaten Pangkep. Kegiatan ini berjalan dengan lancar serta mendapat antusiasme dari peserta. Kegiatan IbM yang dilakukan oleh Tim IbM sangat membantu Ibu-Ibu majelis taklim ummahat dalam mengenal Generasi di era digital, Peran pendidikan keluarga dalam era digital, Teknologi versus dunia anak dan remaja, Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja. Disarankan hendaknya masyarakat memanfaatkan tayangan pada media dan perangkat digital untuk membentuk karakter pada anak dan remaja menjadi baik, serta menghindari tayangan program media digital yang menampilkan agresivitas, antisosial dan perilaku negatif lain yang dilakukan oleh anak dan remaja

DAFTAR RUJUKAN

- Donnyanggoro, Y. K., Bangsa, G. P., & Malkisedek, M. H. (2018). PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET SECARA BERLEBIHAN TERHADAP TUBUH. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(12), 1-9.
- Fajrin, O.R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa* Vol 2 No 6
- Hanika, M. I. (2015). Fenomena Phubbing DI Era Milenia. *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42-51.
- Izzat, N. (2015). Motif Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Komunikasi ASPIKOM*, 2(5), 374-380.
- Kogoya, D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi Pada. *e-journal “Acta Diurna”*, 4(4), 1-14.
- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *Jurnal KOPASTA*, 5(2), 55-64.
- Stillman, J. S. (2017). *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja (buku 1)*. Jakarta: : PT Gramedia Pustaka Utama.