

**EDUKASI PENCEGAHAN *SCREEN DEPENDENCY DISORDER* (SDD)
DAN TANTANGAN POLA ASUH EFEKTIF ANAK USIA DINI
ERA DIGITAL DI DESA TAMAN SARI
GUNUNG SARI LOMBOK BARAT**

**EDUCATION OF *DEPENDENCY DISORDER* (SDD) *SCREEN*
PREVENTION AND CHALLENGES OF EFFECTIVE CARE
PATTERNS EARLY CHILDREN IN THE DIGITAL ERA
IN THE VILLAGE OF TAMAN SARI
GUNUNG SARI, WEST LOMBOK**

Rizkia Amilia¹, Nurul Oamariah Rista Andaruni², Ana Pujianti Harahap³,
Indriyani Makmun⁴

¹²³⁴
Program Studi S1 Kebidanan, Fakultas Ilmu Kesehatan,
Universitas Muhammadiyah Mataram

email: ichoamilia@gmail.com

ABSTRAK

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. Kebanyakan orang tua juga menyatakan anak-anak yang usianya dibawah 1 tahun menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video dan bermain aplikasi (Zhallina, 2019).

*Tujuan pengabdian ini adalah untuk menambah pengetahuan ibu/orang tua melalui edukasi tentang pencegahan *Screen Dependency Disorder (SDD)*/kecanduan layar dan gadget serta tantangan pola asuh efektif anak usia dini. Metode yang digunakandalam 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. 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 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. Saran dari pengabdian ini adalah diharapkan kepada orang tua mampu menerapkan pola asuh efektif terhadap anak usia dini sehingga anak terhindar dari *Screen Dependency Disorder (SDD)*.*

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

ABSTRACT

Screen Dependency Disorder (SDD) or so-called screen and gadget addiction is the uncontrolled use of electronic gadgets and the internet accompanied by behavioral, cognitive and social disorders. According to the New York Times website, 70% of parents admit to allowing their children aged 6 months to 4 years to play gadget when parents are busy, 25% admit to leaving their children alone by playing gadget at bedtime. Most parents also stated that children under 1 year old use gadgets to play games, watch videos and play applications (Zhallina, 2019).

*The aim of this service is to increase the knowledge of mothers/parents through education about the prevention of *Screen Dependency Disorder (SDD)*/addiction to screens and gadgets as well as the*

challenges of effective parenting for early childhood. The method used in this service adopts action research steps consisting of 4 (four) stages of planning, action, observation, evaluation and reflection. Partners in this service are mothers/parents, cadres, village midwives and community leaders. The results of the education provided showed that 29 people (82.85%) had correctly answered the questionnaire given. The parents are also very enthusiastic about putting into practice the parenting materials that have been given.

The conclusion of this service is that this activity has a very positive impact on parents and the general public because it increases parents' knowledge about Screen Dependency Disorder (SDD)/ addiction to layers and gadgets as well as effective parenting for early childhood in the digital era. The suggestion from this dedication is that it is hoped that parents will be able to implement effective parenting for early childhood so that children are protected from Screen Dependency Disorder (SDD).

Keywords: Education, Screen Dependency Disorder, Parenting, Early Childhood

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 banyaaak orang tua yang membebaskan anak-anaknya memaikan 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 mengijinkan 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 penetarasi 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) mengukapkan 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 layar dan gadget. Sehingga penulis tertarik melakukan pengabdian dengan judul Edukasi Screen Dependency Disorder (SDD) dan Tantang Pola Asuh Efektif Anak Usia Dini Era Digital.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan mengadopsi langkah-langkah *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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 dua orang yaitu terdiri dari Ketua Tim dan 1 orang anggota tim. Pelaksanaan kegiatan selama 1 hari Minggu pada tanggal 09 Agustus 2020. Tempat pelaksanaan di Lapangan Bulu Tangkis 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

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.

SIMPULAN

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.

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*.

DOKUMENTASI



Gambar 1. Pemaparan Materi I



Gambar 2. Pemaparan Materi II



Gambar 3. Sesi Diskusi dan tanya jawab Edukasi SDD



Gambar 4. Sesi Pola Asuh



Gambar 5. Dokumentasi