

PENERAPAN METODE SOSIALISASI DALAM MENGURANGI PENGARUH PENGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI TK PEMBINA 2

Tumewa Pangaribuan ^{1*)}, Affan Yusra ²⁾, Kasmianti ³⁾

¹⁾ Universitas Jambi

*Email: affan15yusra@unja.ac.id

Abstrak

Mendukung perkembangan sosial anak perlu adanya wadah/tempat untuk tempat berlatih mengembangkannya, salah satu yaitu sekolah. Pada usia dini atau disebut juga dengan usia pra sekolah, segala pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi. Akhir-akhir ini perkembangan sosial anak-anak sudah mulai tidak berkembang secara optimal termasuk didalamnya anak usia dini/pra sekolah/TK. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti smartphone yang menimbulkan dampak yang sangat luas seperti kecanduan game, individualis dan tidak peduli dengan lingkungannya. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode sosialisasi dalam mengurangi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK pembina 2 Kota Jambi. Sasaran dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru TK Pembina 2 Kota Jambi yang akan dilatih dalam menerapkan metode sosialisasi pada anak didik. Jenis pengabdian ini adalah studi kasus dengan menggunakan metode sosialisasi. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini didapatkan hasil bahwasanya pelaksanaan kegiatan ini dapat membantu pemahaman guru TK Negeri Pembina 2 tentang pemanfaatan metode sosialisasi dalam mengurangi pengaruh gadget pada anak. kecanduan. Selain itu, Pemahaman dan keterampilan guru TK Negeri Pembina 2 berkembang sehingga dapat membantu pelaksanaan kegiatan di TK Negeri Pembina 2 mengenai cara pengurangan pengaruh gadget pada anak TK dengan metode sosialisasi.

Kata kunci: metode sosialisasi, gadget, anak usia dini

Abstract

Supporting children's social development, there needs to be a place/place for practicing and developing them, one of which is school. At an early age, also known as preschool age, all growth and development of children occurs. Lately, children's social development has begun to not develop optimally, including early childhood/preschool/kindergarten. This is due to the rapid development of technology such as smartphone which has a very wide impact such as game addiction, individualism and indifference to the environment. This study aims to find out how the application of the osialization method in reducing the influence of gadget use on early childhood social development in kindergarten coach 2 Jambi City. The target in this community service is kindergarten teachers. Coach 2 Jambi City. who will be trained in applying socialization methods to students. This type of research is a case study using the socialization method. Based on the implementation of this activity, the results were obtained that the implementation of this activity can help teachers of Pembina 2 State Kindergarten understand the use of socialization methods in reducing the influence of gadgets on children. addiction. In addition, the understanding and skills of teachers of Pembina 2 State Kindergarten have developed so that they can help the implementation of activities at Pembina 2 State Kindergarten regarding how to reduce the influence of gadgets on kindergarten children with socialization methods.

Keywords: socialization methods, gadgets, early childhood

Pendahuluan

Anak usia dini sosok individu yang sudah menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupannya yang akan mereka lalui. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, sangat unik dan tidak sama dengan anak-anak yang lainnya. Anak memiliki egosentris, rasa ingin tahu dengan apa yang anak lihat [1]. Seiring berkembangnya teknologi, gadget menjadi teknologi yang sangat populer mulai dari kalangan orang dewasa sampai anak-anak, sehingga gadget memiliki pengaruh besar terhadap tumbuh kembang anak [2].

Pada usia pra sekolah perkembangan social anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif saling membantu dengan teman sebayanya. Salah satu tahap perkembangan pada anak usia dini adalah perkembangan social [3]. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kemampuan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerja sama. Perkembangan social dipengaruhi oleh sejumlah agen sosial, rumah dan keluarga, keberadaan anggota keluarga, kepatuhan berbasis kelompok, setting penitipan, teman bermain, tetangga dan media.

Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama [4]. Selanjutnya perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan social [5]. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma- norma kehidupan bermasyarakat [6].

Akhir-akhir ini perkembangan sosial anak-anak sudah mulai tidak berkembang secara optimal termasuk didalamnya anak usia dini/pras sekolah/TK. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti smartphone yang menimbulkan dampak yang sangat luas seperti kecanduan game, individualis dan tidak peduli dengan lingkungannya. Berita negative yang terjadi di Jawa Barat berita Harian 16 Oktober 2019 di rumah sakit jiwa merilis ada belasan pasien anak yang ditangani setiap bulannya dalam beberapa tahun terakhir dimulai anak berumur 8 sampai 15 tahun. Total anak di rawat karena kecanduan ponsel.

Berita negative yang terjadi di Jawa Barat berita Harian 16 Oktober 2019 di rumah sakit jiwa merilis ada belasan pasien anak yang ditangani setiap bulannya dalam beberapa tahun terakhir dimulai anak berumur 8 sampai 15 tahun. Total anak di rawat karena kecanduan ponsel. Berdasarkan sumber data dari Jakarta Post 2017, bahwa penggunaan gadget anak usia dini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan data menunjukkan 80% dari penduduk Jakarta Selatan angka menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak usia 0-5 tahun menyatakan bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet sedangkan 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali seminggu, keadaan yang memprihatikan, ketika hasil riset tersebut menyatakan riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar, serta didukung hasil yang dilakukan Winarsah, dkk 2018 menjelaskan ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget [7]. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dapat membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Februari 2021 di TK Pembina 2 dengan kepala sekolah bahwa anak-anak TK Pembina 2 pada umumnya sangat menyukai ponsel karena fitur-fitur yang ada didalamnya. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa 1) setiap anak rata-rata bermain gadget (ipad dan/telpon genggam) 5-6 jam/hari yang dilakukan setelah pulang sekolah hingga waktu tidur 2) orang tua melarang anak, dalam arti melarang tapi ketika anak merengek maka akan diizinkan, 3) anak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam menggunakan fitur-fitur gadget, 4) anak cenderung menunda kewajiban rutinnnya, seperti makan, mandi, tidur, belajar ketika sudah bermain gadget, 5) anak cenderung tidak peduli dengan situasi-situasi disekitarnya dan asik sendiri, 6) anak tidak suka jika diajak kegiatan diluar rumah dan selalu ingin cepat pulang agar bisa segera bermain gadget.

Dalam mendukung perkembangan sosial anak perlu adanya wadah/tempat untuk tempat berlatih mengembangkannya, salah satu yaitu sekolah. Penyelenggaraan pembelajaran di taman kanak-kanak harus mempunyai sebuah prinsip salah satunya adalah penyelenggaraan pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan anak usia dini [8]. Hal ini dikarenakan semua aspek perkembangan pada anak saling terkait, artinya perkembangan

dalam satu aspek dapat membatasi atau memdahkan atau melancarkan perkembangan lainnya. Salah satu perkembangan pada anak usia dini adalah perkembangan sosial.

Teknologi ibarat dua mata pisau yang memiliki 2 sisi bersebelahan namun selalu beriringan yang artinya memiliki sisi positif dan sisi negative [9]. Sisi positif dari penggunaan gadget diantaranya dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, merangsang kemampuan komunikasi dan bahasa anak. Sedangkan dampak negative nya adalah mata menjadi kering karena kurangnya intensitas kedipan mata, menjadi lebih pasif dalam aktivitas fisik dan sosial karena cenderung beraktivitas secara individual ketika bermain dengan gadget. Jika penggunaan gadget pada anak dilakukan secara terus menerus dan digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak [10]. Dalam hal ini guru dapat membantu mengurangi pengaruh penggunaan gadget dalam perkembangan sosial hal ini guru telah di bekali berbagai macam keterampilan salah satunya adalah teknik dalam mengajar pada Pendidikan anak usia dini salah satu metode yang digunakan dalam mengembangkan perkembangan sosial anak adalah metode sosialisasi.

Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode sosialisasi dalam mengurangi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK pembina 2 Kota Jambi. Berdasarkan uraian dan penjelasan terdahulu di atas dan fenomena yang terjadi dilapangan, oleh karena itu perlu mengadakan pengabdian di masyarat yang berjudul “Penerapan Metode Sosialisasi dalam Mengurangi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di TK Pembina 2 Kota Jambi”. Berdasarkan uraian pada analisis situasi diatas ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi bahwa, Masih ditemukan anak yang tidak mau bermain dengan teman yang lain, Masih ditemukan anak yang tidak mau berbagi mainan pada saat dikelas, Masih ditemukan anak yang suka mengeluarkan kata-kata yang kurang baik dan Masih ditemukan anak yang suka mengejek temannya bila teman yang berbuat salah pada saat belajar di kelas.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode workshop. Metode ini digunakan untuk memberikan penjelasan kepada guru tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab terhadap materi yang telah disampaikan kepada guru-guru. Workshop adalah metode pelatihan atau diskusi interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam suatu bidang tertentu. Workshop biasanya bersifat praktis dan melibatkan partisipasi aktif dari peserta melalui diskusi, latihan, atau simulasi. Adapun tahapan metode workshop yaitu 1) perencanaan, meliputi menentukan tujuan workshop, menyusun materi dan metode yang akan digunakan, menyiapkan fasilitator atau narasumber, menentukan lokasi, waktu, dan sarana prasarana; 2) pembukaan, meliputi sambutan dari penyelenggara atau fasilitator, perkenalan peserta dan fasilitator, penyampaian tujuan dan aturan workshop; 3) pemaparan materi, meliputi narasumber atau fasilitator menyampaikan materi dengan pendekatan interaktif dan bisa menggunakan presentasi, studi kasus, atau demonstrasi; 4) sesi praktik atau diskusi, meliputi peserta diberikan tugas atau studi kasus untuk dikerjakan, diskusi kelompok atau individu untuk memecahkan masalah, sesi tanya jawab untuk memperjelas materi; 5) presentasi hasil dan evaluasi, meliputi peserta mempresentasikan hasil kerja dan fasilitator memberikan umpan balik dan evaluasi serta kesimpulan dari workshop diambil bersama; dan 6) penutupan, meliputi penyampaian ringkasan materi dan kesan dari peserta dan pembagian sertifikat atau apresiasi bagi peserta. Melalui metode sosialisasi proses penanaman atau transfer kebiasaan pada satu generasi kepada generasi berikutnya dapat dilakukan melalui bentuk individual, dan kelompok. Metode ini digunakan untuk memberi beberapa penjelasan tentang perkembangan sosial. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru TK Negeri Pembina 2.

Penggunaan gadget merupakan perangkat elektronik khususnya memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat lainnya. Keunikan gadget adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget. Perkembangan sosial yang dimaksud adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Perkembangan sosial yang dimaksud pada pengabdian kepada masyarakat ini mencakup indikator yang terdapat didalam indikator kurikulum

PAUD 1) dapat bekerja sama dengan teman 2) mau bermain dengan teman 3) mau meminjamkan miliknya 4) mau berbagi dengan teman 5) menghibur teman yang sedih dan 6) mau memberi dan menerima maaf.

Tahapan pelaksanaan kegiatan sebagaimana berikut ini: pertama, tahap Persiapan yang meliputi: a) penetapan sekolah mitra, b) sosialisasi kegiatan kepada sekolah mitra, c) melakukan koordinasi dengan tim, dan d) mempersiapkan materi kegiatan, kedua, tahap Pelaksanaan yang meliputi; a) Ceramah/ Pemberian Informasi, b) Metode Sosialisasi, c) Refleksi, dan d) Penutup. Rancangan evaluasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan instrumen untuk melihat bagaimana perkembangan sosial anak sebelum pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini kemudian dilakukan pemberian pengabdian kepada masyarakat ini dengan melihat berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak yang telah ditetapkan didalam kurikulum. Kemudian dilakukan pengumpulan data ulang untuk melihat ketercapaian tingkat perkembangan anak dalam perkembangan social.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pendampingan menggunakan metode sosialisasi untuk guru TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahapan pelaksanaan kegiatan sebagaimana berikut ini:

1. Persiapan

Pada tahap ini membutuhkan persiapan dengan waktu yang cukup lama, Adapun persiapannya yaitu: a) penetapan sekolah mitra (lokasi kegiatan) dan peserta pelaksanaan kegiatan, pada tahap ini dimulai dengan penetapan waktu pelaksanaan yang disesuaikan dengan jadwal di sekolah, kemudian memasukkan surat ke sekolah terlebih dahulu. Setelah mendapatkan persetujuan langkah selanjutnya adalah menentukan peserta yang akan mengikuti kegiatan, peserta merupakan seluruh guru TK Negeri Pembina 2, b) sosialisasi kegiatan kepada sekolah mitra, pada tahap ini dibahas schedule/ susunan kegiatan yang akan dilakukan dan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk kelancaran kegiatan tersebut, c) melakukan koordinasi dengan tim, pada tahap ini merupakan tahap persiapan untuk pelaksanaan kegiatan, koordinasi dengan tim (mahasiswa) dilaksanakan untuk mengkoordinasi tugas selama kegiatan tim kegiatan ini adalah mahasiswa sebanyak dua orang. Dipersiapkan untuk membantu kelancaran kegiatan termasuk juga dalam pendampingan pembuatan metode sosialisid) mempersiapkan materi kegiatan yang akan diberikan kepada seluruh peserta kegiatan dan mitra kegiatan.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini ada beberapa tahapan kegiatan yaitu:

a. Ceramah/ Pemberian Informasi

Luaran kegiatan ini adalah pemahaman tentang guru tentang metode sosialisasi serta pengaplikasiannya dalam mengurangi pengaruh gadget pada anak TK. Kegiatan pendampingan ini diikuti oleh 12 orang guru TK Negeri Pembina 2 yang berlangsung selama 100 menit. Kegiatan ini didahului dengan memancing pemahaman guru TK Negeri Pembina 2 mengenai pengaruh gadget terhadap anak TK. Dilanjutkan dengan pemaparan mengenai metode sosialisasi dan pengaplikasiannya. Pada proses ini terlihat antusiasme peserta kegiatan dalam mengikuti kegiatan ini terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari segi pemahaman manfaat dan Langkah-langkah dan pengaplikasiannya.



Gambar 1. Pemberian informasi pada kegiatan pengabdian masyarakat

b. Metode Sosialisasi

Tahap ini merupakan tahap dimana peserta kegiatan melakukan jejak pendapat langsung dengan pemateri berdasarkan materi yang diberikan yang telah dikuasai. Hasil dari tahapan ini menggambarkan kecakapan dan keterampilan guru dalam menggunakan menggunakan serta keterampilan dalam mengaplikasikan metode sosialisasi. Tahap ini pelaksana beserta pembantu pelaksanaan kegiatan mendampingi para peserta secara intens. Pendampingan ini diharapkan meminimalisir kekurangan pemahaman dalam pengalokasian metode sosialisasi. Tahap ini dilakukan selama 100 menit.

c. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari kegiatan. Pada tahap ini pemateri melihat tingkat pemahaman guru terhadap metode sosialisasi dalam yang akan digunakan dalam mengurangi pengaruh metode sosialisasi terhadap penggunaan gadget, pada tahap ini pemateri juga memberikan beberapa contoh pengaruh gadget. Berdasarkan hasil refleksi kegiatan, terlihat peserta kegiatan sudah memiliki pemahaman dan keterampilan yang mumpuni dalam pembuatan dan pengalokasian metode sosialisasi ini.

d. Penutup

Tahap akhir kegiatan, berupa penyampaian kesan dan pesan dalam kegiatan ini. Kegiatan ini akan terns evaluasi pada hari-hari berikutnya untuk melihat perkembangan guru TK Negeri Pembina 2 dalam penggunaan metode sosialisasi dalam mengurangi Pengaruh gadget pada anak TK.

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dan evaluasi dengan mitra dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan kegiatan ini dapat membantu pemahaman guru TK Negeri Pembina 2 tentang pemanfaatan metode sosialisasi dalam mengurangi.
2. Pelayanan bimbingan dan knseling akan lebih efisien selama pembelajaran daring
3. Pemahaman dan keterampilan guru TK Negeri Pembina 2 berkembang sehingga dapat membantu pelaksanaan kegiatan di TK Negeri Pembina 2 mengenai cara pengurangan pengaruh gadget pada anak TK dengan metode sosialisasi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Pembina 2 beserta seluruh jajaran guru dan staf atas kesempatan serta dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan program sosialisasi ini. Semoga program ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini di era digital.

Daftar Pustaka

- [1] Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2013.
- [2] N. I. Haerunisya, W. P. Zzahrani, A. S. Sari, and Z. A. Windarti, "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1," *GIAT Teknol. Untuk Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 69–77, 2023.
- [3] M. Latief, *Pendidikan Anak Usia Dini. Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Renada Media Grup, 2013.
- [4] S. Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*. PT.Raja Grafindo Persada, 2012.
- [5] A. Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada, 2011.
- [6] Anonim, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2015.
- [7] Witarsah dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Sistem Sekolah Dasar," *J. Pedagogi*, vol. VI, 2018.

- [8] Sudarna, Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter. Yogyakarta: Geniush Publisher, 2014.
- [9] R. Pangastuti, “Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini,” J. Islam. Early Child. Educ., vol. II, 2017.
- [10] S. Krisnanto, Fatdilah, “Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Pra Sekolah Taman Kanak-Kanak Yogyakarta,” J. Keperawatan Muhammadiyah, vol. VI, no. 2, 2019.