

Pendampingan Kegiatan Mewarnai Gambar sebagai Pengalihan Aktivitas Anak dari Bermain Gadget di Kelurahan Rabadompu Barat Kecamatan Raba Kota Bima

Nurhasanah^{1*}, Nurlaila²

¹Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Nggusuwaru, Bima, Indonesia

²Universitas Mbojo Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: nurhasanahsosiologi@gmail.com

Dikirim: 12-01-2024; Direvisi: 13-01-2024; Diterima: 14-01-2024

Abstrak: Perkembangan teknologi dewasa ini sangatlah pesat dan membawa dampak yang besar bagi kehidupan manusia di berbagai lini kehidupan salah satu perkembangan yang masif terlihat pada perangkat lunak yaitu gawai/gadget. perkembangan teknologi tersebut selain membawa dampak positif bagi kehidupan juga membawa dampak negatif terutama penggunaan gadget pada anak-anak, dimana pemakaian gadget pada anak-anak telah sangat meresahkan dan berpengaruh pada kehidupan sehari-hari mereka, sebagian besar waktu mereka habiskan di depan layar handphone sehingga berpengaruh terhadap tumbuh kembang dan motivasi belajar mereka untuk itu pengabdian ini hadir sebagai bentuk perhatian dan upaya kami untuk memberikan edukasi dan pendampingan terhadap masyarakat. salah satu media yang kami gunakan untuk mengalihkan perhatian anak-anak terhadap gadget yaitu kegiatan mewarnai gambar yang nantinya membawa dampak positif bagi anak-anak. Tujuan pengabdian ini yaitu (1) untuk memberikan edukasi terhadap anak dan orang tua mengenai bahaya gadget (2) Pendampingan Kegiatan Mewarnai Gambar sebagai Pengalihan Aktivitas Anak dari Bermain Gadget.

Kata Kunci: pendampingan anak; mewarnai gambar; pengalihan aktivitas anak, gadget

Abstract: The development of technology today is very rapid and has a big impact on human life in various aspects of life, one of the massive developments seen in software, namely gadgets. The development of this technology, apart from having a positive impact on life, also has a negative impact, especially the use of gadgets in children, where the use of gadgets in children has been very disturbing and has an impact on their daily lives, most of their time is spent in front of cellphone screens so It has an influence on their growth and development and motivation to learn. Therefore, this service is present as a form of our attention and efforts to provide education and assistance to the community. One of the media that we use to divert children's attention to gadgets is coloring pictures which will have a positive impact on children. The purpose of this service is (1) to provide education to children and parents about the dangers of gadgets (2) Assistance with coloring pictures as a diversion for children's activities from playing with gadgets.

Keywords: accompaniment; coloring pictures; diversion, gadget

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa ini sangatlah pesat dan membawa dampak yang besar bagi kehidupan manusia di berbagai lini kehidupan salah satu perkembangan yang masih terlihat pada perangkat lunak yaitu gawai/gadget, seperti tablet/tab, ponsel/smart phone dan sebagainya. Semua perangkat teknologi canggih tersebut tidak hanya menjadi alat komunikasi dan hiburan melainkan juga sebagai

situs/aplikasi sehingga kita melihat banyak orang yang menggunakan gawai/gadget dimanapun, kapanpun dalam menunjang aktifitas sehari-hari.

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, gadget juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi (Pebriana, 2017; Mau & Gabriela, 2021). Aplikasi ini sendiri kemudian dijadikan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi (Hijriyani & Astuti, 2020; Gramedia, 2023). Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya (Rahmawati, 2020). Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia gadgetnya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphonedalam kegiatan anak sehari-hari baikitu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadgetyang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadgetdaripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak gadgetpada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain gadget maka akan semakin memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri (Chusna, 2017; Syifa, Setianingsih & Sulianto, 2019; Setiawan, 2022).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undangundang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005; Samad & Tidore, 2015; Pebriana, 2017; Fitriana, Azizah, & Tanto, 2021) Kreativitas merupakan bagian penting yang terdapat dalam Pendidikan, terutama pada masa sekarang. Tingkat keberhasilan seorang anak tidak lagi ditentukan melalui nilai akademis melainkan juga kreativitas yang dimiliki oleh seorang anak. Dengan adanya



keaktivitas anak juga dapat mengekspresikan dirinya sehingga mendapat kepercayaan pada dirinya.

Anak-anak merupakan penerus bangsa dan oleh sebab itu harus mendapatkan pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik menjadi landasan tumbuh kembang anak baik pendidikan formal dan non formal dalam lingkup keluarga. Namun dalam mendidik anak usia dini tentunya tidaklah mudah. Diperlukan kerjasama yang saling bersinergi antara orang tua dan guru sehingga anak-anak usia dini tersebut dapat tumbuh sebagaimana mestinya. Adapun hambatan yang biasanya dihadapi adalah faktor internal, misalnya masalah keluarga serta masalah eksternal misalnya masalah keuangan, social budaya, teknologi, dan masih banyak lagi (Suryani, 2018; Shobaruddin, 2020).

Perkembangan teknologi digital sedikit banyak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Teknologi seperti smartphone, games, video online, social media mampu mempengaruhi aspek motorik dan psikologis anak sedemikian besar sehingga anak-anak tidak mampu melepaskan diri dari teknologi tersebut. Akibat yang sering ditemui adalah perkembangan motorik anak yang terhambat, masalah kesehatan seperti obesitas, serta emosi yang labil dan apatis terhadap lingkungan sekitarnya. Ketergantungan terhadap gadget sebaiknya dikurangi dan perhatian anak hendaknya dialihkan pada kegiatan yang lebih bermanfaat seperti memberikan pelatihan-pelatihan sesuai bakat dan minat anak.

Kegiatan menggambar dan mewarnai adalah kegiatan sederhana yang mampu mengasah kreativitas dan bakat anak. Kegiatan ini sedikit banyak dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari pengaruh gadget sehingga membantu perkembangan motorik dan psikologis mereka. Kemampuan anak dalam memilih warna dan mengenali bentuk merupakan salah satu upaya pembelajaran untuk menumbuhkan keberanian, rasa percaya diri dan hardskill dalam membuat karya yang menarik

Lokasi Mitra

Lokasi mitra berada di RT 02/RW 01 Kelurahan Rabadimpu Barat Kecamatan Raba Kota Bima. Lokasi ini di pilih dengan pertimbangan dekat dengan lokasi tempat tinggal Tim dosen pengabdian. Selain lokasi yang dekat domisili kegiatan ini di laksanakan sebagai bentuk kepeduluan kami terhadap generasi muda yang telah sangat bergantung kepada gadget kegiatan yang mereka lakukan usai pulang sekolah yaitu bermain gadget dan jarang melakukan aktivitas produktif /positif lain. Oleh karena itu pengabdian ini terlaksana.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi dan uraian di atas maka permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah :

- a. Pemasangan wifi berbayar harian Rp. 5000/ 3 hari memudahkan anak-anak untuk mengakses internet dan bermain game seharian bahkan malam hari mereka masih bermain game di lorong RT/ komplek
- b. Kurangnya kegiatan lain yang dapat mengalihkan perhatian mereka kepada gadget.
- c. Mudahnya anak-anak untuk memiliki gadget/hp sendiri.
- d. Orang tua tidak membatasi waktu anak-anak untuk bermain hp.





Gambar 1. Gambar permasalahan anak nonton gadget

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat telah dilaksanakan dengan baik pada tanggal 04 Juli 2023. oleh Tim Pengabdian Masyarakat gabungan dosen dari 2 kampus berbeda di Bima dari Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Nggusuwaru, Jurusan Administrasi Negara Universitas Mbojo Bima

Adapun persiapan yang dilakukan oleh Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat, antara lain:

- a. Menentukan gambar yang akan diwarnai dengan pertimbangan mudah dikenali bentuknya, mudah diwarnai, menarik secara visual, proporsi ukuran memadai dan seimbang.
- b. Menyiapkan hadiah yang akan diberikan kepada anak-anak dengan hasil mewarnai paling bagus dan rapi. Hal ini dilakukan untuk memberikan motivasi dan semangat untuk berkreasi bagi anak-anak tersebut.
- c. Menyiapkan alat-alat gambar dan kertas yang akan digunakan pada acara tersebut. Selanjutnya alat-alat gambar akan diserahkan kepada anak-anak yang nanti akan di bawa kerumah supaya mereka bisa menggambar dan mewarnai di waktu sengang dan nantinya tidak hanya bergantung pada gadget
- d. Menyiapkan konsumsi untuk anak-anak, Adapun konsumsi adalah berupa snack dan air minum kemasan.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 – 12.00. Adapun tim dosen memberikan arahan kepada anak-anak dan orang tua mengenai bahaya gadget pada anak-anak dan pengarahan bagaimana mewarnai dan mengenalkan warna kepada anak-anak.

Adapun peserta anak-anak berjumlah 10 orang dengan karakter yang berbeda-beda. Beberapa diantara mereka memiliki minat menggambar dan mewarnai cukup antusias dalam mengerjakan karyanya. Sementara anak-anak yang tidak memiliki minat menggambar cenderung cepat merasa bosan dan terkesan malas untuk melanjutkan karyanya.

Selama mengerjakan tugas mewarnai anak-anak tersebut didampingi oleh tim Dosen. Untuk mendorong anak-anak tersebut menyelesaikan tugasnya, tim dosen

memberikan pengarahan dalam pemilihan warna dan memberikan kebebasan bagi mereka untuk menggunakan warna sesuka hati.



Gambar 2. Kegiatan pengarahan mewarnai dan mengenlkan warna pada anak-anak



Gambar 3. Kegiatan mewarnai



Gambar 4. Hasil mewarnai

Untuk memberikan semangat dan motivasi kepada anak-anak tersebut, disediakan 3 hadiah bagi anak yang menyelesaikan karyanya dengan cepat dan rapi. Hadiah yang di berikan yaitu berupa alat menggambar seperti krayon, pensil warna dan buku gambar. Tidak mudah untuk membujuk dan mendorong anak-anak guna menyelesaikan karyanya karena sifat mereka yang cenderung cepat bosan ketika focus mengerjakan suatu tugas dan keinginan mereka untuk bermain-main. Selain itu perbedaan karakter diantara mereka, antara lain ada anak yang bersifat egois,

cengeng, berkebutuhan khusus, dan lain-lain mendorong tim dosen harus menghadapi mereka dengan sabar.

Setelah mengadakan workshop selama kurang lebih 1,5 jam akhirnya tiba bagi tim dosen mengumumkan karya terbaik untuk 3 orang pemenang. Adapun kriteria pemenang adalah:

- a. Kerapian dalam mewarnai gambar
- b. pemilihan warna yang baik dan sesuai
- c. Kecepatan dalam mengerjakan karya.
- d. Karya merupakan hasil karya asli dari anak tersebut, bukan dibantu oleh teman maupun orang tua.

Setelah pembagian hadiah, acara dilanjutkan dengan foto bersama dan pembagian cemilan dan minuman untuk anak-anak. Meski kegiatan ini di laksanakan selama satu hari namun pendampingan tetap rutin di laksanakan oleh tim dosen tiap akhir pekan mulai dari kunjungan singkat maupun pembagian kertas bergambar kepada anak-anak supaya mereka tetap termotivasi dalam menggambar dan mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap gadget.

KESIMPULAN

Pengabdian ini merupakan pengabdian yang di lakukan oleh dosen-dosen sebagai upaya nyata untuk memberikan edukasi dan motivasi kepada orang tua mengenai bahaya penggunaan Handphone (HP) pada anak-anak dan memperkenalkan salah satu media yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari bermain Hand Phone sepanjang hari. Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan ini, banyak sekali pengalaman dan masukan yang berkaitan dengan kegiatan menggambar dan mewarnai sebagai pengalihan dari gadget ini kami peroleh di antaranya sebagai berikut:

- a. Anak-anak terlihat mudah bosan dengan gambar atau warna yang mereka pilih dan sering kali meminta ganti kertas gambar maupun pencil warna. Kegiatan-kegiatan yang mampu mengasah motorik yang berhubungan dengan kreativitas anak hendaknya di tingkatkan oleh orang tua
- b. Anak-anak sangat mudah teralihkan oleh kegiatan-kegiatan lain selain itu mereka cenderung tidak sabar dan terkesan terburu-buru dalam menyelesaikan gambar mereka. Sehingga dorongan dan motivasi sangat di perlukan untuk membuat mereka menyelesaikan gambar mereka.

Adapun saran yang diberikan dalam kegiatan ini antara lain :

- a. Orang tua rutin memberikan motivasi dan dorongan kepada anak untuk belajar dan bertanggung jawab terhadap diri mereka sendiri.
- b. Orang tua hendaknya secara bertahap memberikan latihan yang mengasah kreativitas anak.
- c. Memberikan batasan waktu harian bagi anak untuk memegang Hand Phone (HP)
- d. Menyediakan alat gambar, kertas bergambar untuk di warna, buku gambar sebagai media belajar yang akan mengalihkan perhatian anak pada Hand Phone (HP)
- e. Bagi anak-anak yang memiliki minat terhadap gambar hendaknya orang tua memberikan dukungan baik secara moril maupun material kepada anak-anak sehingga mereka bisa bebas mengasah kreativitas dan bakat mereka.



DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Fitriana, A. A., Azizah, E. N., & Tanto, O. D. (2021). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 147-158.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28.
- Mansur. 2005, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99-110.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis kemampuan berbahasa dan penanaman moral pada anak usia dini melalui metode mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139-147.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97-113.
- Samad, F., & Tidore, N. (2015). Strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 1(2), 47-57.
- Setiawan, D. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Kelas V Sd 77 Rejang Lebong. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 851-864.
- Shobaruddin, M. (2020). Strategi pengembangan usaha mikro kecil menengah (UMKM) di kota malang melalui literasi informasi. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 8(2), 151-170.
- Slamet Suyanto. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Hikayat Publising.
- Suryani, S. (2018). Analisis Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kabupaten Bengkalis-Riau. *Jurnal Ekonomi KIAT*, 29(1), 1-10.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.

