

Program “GAMES (Gadget Manajemen and *Mother’s Skill*)” dalam Pencegahan Kegawatan Perilaku Agresif Anak Usia 3-5 Tahun

Titis Sensussiana¹, Mellia Silvy Irdiyanti, Mutia Dewi L³

¹⁻³Prodi Keperawatan Program Diploma Tiga, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Kusuma Husada Surakarta, Indonesia

e-mail korespondensi: ¹tsensussiana@gmail.com

ABSTRAK. Anak usia prasekolah merupakan tahap anak mulai mengamati perilaku dan akan meniru perilaku tersebut. Sikap egosentris anak akan memicu anak untuk fokus pada sudut pandang anak itu sendiri dan mengabaikan orang lain. Masalah muncul ketika anak berinteraksi dengan anak lain yang memiliki sikap egosentris yang muncul bersamaan. Jika anak tidak dapat mengendalikan emosi tersebut, maka akan muncul pembetulan perilaku agresif seperti berteriak, menyakiti, merusak barang, memukul dan lain sebagainya. Salah satu faktor yang memicu adalah penggunaan gadget. Efek dari penggunaan gadget adalah kecanduan gadget. Tindakan yang dapat meminimalisir penggunaan gadget adalah dengan memberikan aktivitas lain. Program GAMES merupakan program yang terdiri dari 2 kegiatan yaitu pendidikan kesehatan kepada orangtua tentang manajemen gadget dan program melatih keterampilan ibu dalam membuat kreasi bermain/beraktivitas anak. Dengan program Games diharapkan anak menggunakan gadget sesuai batasan waktu yang direkomendasikan dan anak dapat terpenuhi kebutuhan lainnya. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah mencegah terjadinya kegawatan perilaku agresif pada anak usia 3-5 tahun melalui program GAMES di TK-KB Primagama, Manahan. Pengabdian masyarakat ini menggunakan metode yaitu ceramah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di TK-KB Primagama Manahan pada hari Sabtu, 10 Juli 2021. Dari hasil pelaksanaan kegiatan masyarakat ini, diikuti sebanyak 18 orangtua siswa. Respon dari kegiatan ini sangat bagus, karena orangtua dapat mengetahui tentang kebutuhan anak dan bagaimana mencukupinya serta bagaimana menerapkan manajemen gadget pada anak usia 3-5 tahun. Hal ini dapat diketahui dari hasil *feedback* menunjukkan jadwal kegiatan anak menjadi lebih tertata dan waktu anak dalam mengakses gadget lebih dibatasi oleh orangtua.

KATA KUNCI: Program GAMES; Gadget; Perilaku Agresif.

ABSTRACT *Preschool children is a stage when children start observing and imitating behaviors around them. Ego-centric behavior will evoke them to focus with their own point of view and ignore other people. Problem will appear when children started to interact with another child who also have ego-centric simultaneously. If children can't handle those emotions, it will form aggressive behavior such as screaming, hurting, destroying something, striking and et cetera. One of factors that evoke that is using gadget excessively. The effect of using gadget excessively is gadget addiction. Intervention that can minimalized the gadget usage is by giving them another activity. The game program consists of 2 activities, those are health education about gadget management and practice for mother skills in creating activity for children. The GAMES program is expected to make children use gadget properly with time limitation that recommended and also fulfil another need. Purpose of this community service is preventing Child Emergency Aggressive Behavior at Age 3-5 years in TK-TB Primagama Manahan through GAMES Program in TK-TB Primagama, Manahan. Method that used in this community service is discourse . It has done in TK-TB Primagama Manahan at Saturday, 10 July 2021. The result is 18 parents has been participated in the game and it has good respons, increasing knowledge of parents about children needs and how to fulfil and managed gadget for preschool children at age 3-5 years. It can be known from feedback that showing more organized schedule and limitation time using gadget of children by parents.*

KEYWORDS : GAMES Program; Gadget; Aggressive Behavior.

1. Pendahuluan

Anak usia prasekolah merupakan tahap dimana anak sudah mampu mengamati sebuah perilaku dan selanjutnya akan melakukan imitasi atau meniru pada perilaku tersebut [1]. Pada tahap selanjutnya anak akan dapat memahami hubungan sebab akibat dari sebuah tindakan serta dapat membayangkan apa yang mungkin dirasakan oleh teman lain. Sikap egosentris pada usia prasekolah masih sering muncul yaitu anak akan berpusat pada sudut pandang mereka sendiri dan mengabaikan orang lain [1]. Sikap egosentris tersebut akan memicu masalah pada anak usia prasekolah dengan teman sebayanya. Masalah dapat muncul karena adanya konflik saat anak-anak berinteraksi dan sama-sama memiliki sikap egosentris tersebut [2].

Salah satu tugas perkembangan anak usia 3-4 tahun adalah berinteraksi dan membina hubungan dengan teman sepermainan. Regulasi emosi tersebut berperan dalam kunci dari kemampuan anak dalam mengelola masalah yang dihadapi anak ketika berkomunikasi dengan orang lain [3]. Regulasi emosi merupakan tindakan pengendalian seseorang untuk mengetahui kapan dan bagaimana emosi tersebut dimunculkan, bagaimana cara mengekspresikan kepada orang lain [4]. Menurut Papalia dan Martorell (2012) mengartikan regulasi emosi anak merupakan kemampuan anak dalam mengenali emosinya sendiri dan orang lain serta mampu mengomunikasikan perasaannya tersebut. ketidakmampuan anak dalam mengendalikan emosi merupakan faktor resiko dalam pembentukan perilaku agresif [1]. Contoh perilaku agresif yang sering muncul pada anak usia prasekolah adalah berteriak, tidak dapat menunggu, keinginannya harus dipenuhi, menyakiti, merusak barang milik sendiri atau orang lain, memukul, tidak dapat duduk dengan tenang serta selalu berlarian. Perilaku agresif termasuk pada gangguan perkembangan anak yang dipengaruhi salah satu faktornya adalah penggunaan gadget.

Menurut penelitian, gangguan pertumbuhan perkembangan anak terjadi cukup tinggi. Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Cho, holditch-Davis dan miles dalam Jurnal *American Academic of Pediatrics* menyatakan bahwa 45% anak balita di negara berkembang mengalami gangguan dan keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus [5]. Pada tahun 2017, sekitar 35,4% anak di Indonesia mengalami penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus serta mental emosional [6].

Penyebab keterlambatan atau tidak optimalnya perkembangan anak dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain adalah faktor orangtua yang belum mengetahui bagaimana cara menstimulasi anaknya. Sehingga anak tidak mendapatkan rangsangan untuk dapat mengoptimalkan kemampuannya. Hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan pelatihan atau tambahan pengetahuan kepada orangtua mengenai optimalisasi perkembangan pada anak usia 3-6 tahun [7]. WHO (*World Health Organization*) melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan [8]. Penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8-9% anak prasekolah mengalami masalah sosial emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, sulit bersosialisasi, sulit berpisah dengan orangtua, sulit diatur dan perilaku agresif merupakan masalah yang sering muncul pada anak usia prasekolah.

Kecanduan Gadget berakibat peluang terjadinya masalah emosi anak yang tidak stabil menjadi lebih tinggi [9]. Hal ini didukung hasil penelitian tentang efek negatif dari penggunaan gadget yaitu ketergantungan yang akan memicu terjadinya ketidakstabilan emosi anak [10]. Menurut dokter di Amerika menjelaskan bahwa larangan penggunaan gadget untuk anak usia dibawah 12 tahun dikarenakan penggunaan gadget memicu beberapa masalah emosional anak, salah satunya adalah perilaku agresif anak [11].

Perilaku Agresif dapat diartikan sebagai perilaku yang dimunculkan oleh individu baik yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja, yang memiliki tujuan untuk menyerang orang lain atau menyakiti diri-sendiri. Tindakan yang termasuk dalam perilaku agresif antara lain adalah menendang, mencubit, memukul, menggigit, menghina, memaki, mengejek, dan lain sebagainya [12].

Penggunaan gadget sebagai alat pengalihan supaya anak dapat tenang ternyata membawa dampak lain yaitu kecanduan gadget. Apabila penggunaan gadget tidak diawasi dan dikontrol orangtua maka akan memiliki dampak negatif pada anak. Batasan yang tidak mengenai waktu dan apa saja yang boleh ditonton, memiliki dampak yang menyebabkan anak menjadi menyendiri, kurang percaya diri, dan keras kepala. Pemberian aktivitas lain selain gadget dapat meminimalisir terjadinya dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.

Orangtua sebagai pendamping anak, harus dapat memajemen anak dengan jadwal kegiatan. Untuk mengalihkan anak dari gadget maka orangtua diharapkan mengetahui bagaimana cara manajemen gadget yang benar dengan menerapkan kemampuan orangtua dalam menyusun jadwal kegiatan anak. Menurut Markustianto (2017), Peran keluarga yang baik, maka perilaku anak dalam penggunaan gadget juga akan baik, hal ini terjadi karena orangtua banyak memberikan pengarahan dalam penggunaan gadget yang baik dan tepat. Peran keluarga ini dapat diwujudkan dalam bentuk aplikasi pengetahuan dan penguasaan orangtua terhadap manajemen gadget yang tepat untuk anak, selain itu peran orangtua dapat juga diwujudkan dalam pembuatan jadwal kegiatan anak disesuaikan dengan kebutuhan anak [13].

Program GAMES diharapkan dapat memberikan informasi tambahan yang benar dan tepat untuk dapat memberikan stimulasi pada anaknya. Dengan adanya informasi yang tepat maka orangtua akan memiliki keinginan untuk dapat menerapkan hal tersebut kepada anaknya. Dalam program ini Orang tua akan mendapatkan materi tentang manajemen gadget pada anak usia 3-5 tahun serta mendapatkan tutorial membuat permainan anak dengan menggunakan barang-barang yang ada di sekitar rumah. Diharapkan dengan adanya kegiatan lain anak dapat menggunakan gadget sesuai dengan usia dan ketentuan.

Menurut informasi yang didapat, di TK dan KB Primagama Manahan didapat sekitar 30 anak yang terdaftar di TK dan KB Primagama. Menurut Guru, kegiatan yang rutin dilakukan adalah pengukuran tinggi badan dan berat badan. Namun untuk kegiatan parenting tentang manajemen penggunaan gadget pada anak usia 3-5 tahun belum pernah dilakukan

2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di TK-KB Primagama, Surakarta. Kegiatan dilaksanakan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan dan telah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah. Total peserta pengabdian masyarakat yang hadir sebanyak 18 orangtua siswa. Metode adalah cara yang digunakan oleh penulis untuk menjawab masalah penelitian yang ada. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan mulai dari pertemuan antara pihak sekolah dengan pihak pelaksana pengabdian masyarakat. Pertemuan membahas tentang fokus masalah kesehatan anak khususnya perkembangan anak. Temuan masalah akan dimusyawarahkan untuk tindak lanjut untuk mengatasi masalah tersebut. Temuan masalah yang ada di TK-KB Primagama adalah penggunaan gadget dan perilaku anak saat diminta kembali gadget tersebut.

Persiapan selanjutnya adalah alat dan materi untuk kegiatan. Anggota tim pengabdian menyusun Satuan Acara Penyuluhan (SAP), leaflet serta checklist untuk media dalam evaluasi.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat dilakukan dengan memberikan pendidikan kesehatan dengan tema pencegahan kegawatan perilaku agresif anak. Media yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah powerpoint, selain itu peserta juga mendapatkan leaflet yang dapat digunakan untuk mengingatkan kembali. Peserta penyuluhan duduk melingkar menghadap ke layar LCD sedangkan pemateri berada di samping layar LCD. Penyuluhan dimulai dari pembukaan dengan memperkenalkan diri serta kontrak waktu dan menjelaskan mekanisme pengabdian masyarakat. Pemateri menyampaikan mekanisme yaitu adanya apersepsi awal tentang

pengetahuan orangtua mengenai gadget dan manajemen gadget, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi dan diskusi serta evaluasi pemahaman peserta di akhir sesi. Setelah apersepsi selesai, dilanjutkan dengan penyuluhan kemudian menjelaskan materi tentang manajemen gadget kurang lebih selama 25 menit. Dilanjutkan dengan menyimpulkan materi serta memberi kesempatan pada peserta untuk diskusi dan tanya jawab, kurang lebih selama 5 menit. Setelah kegiatan tersebut selesai maka dilanjutkan dengan penutup dan melakukan simulasi sederhana tentang permainan yang dapat dilakukan untuk mengalihkan gadget.

2.3 Tahap Evaluasi

Kegiatan dilanjutkan dengan monitoring dan evaluasi tentang konsumsi gadget pada anak kurang lebih selama 3 minggu dengan memberikan catatan serta jadwal kepada orangtua yang mencatat kegiatan anak serta berapa lama anak mengakses gadget. Orangtua diberikan form tentang jadwal kegiatan anak dan catatan kapan dan berapa lama anak mengakses atau menggunakan gadget. Form ini diisi oleh orangtua dalam periode 3 minggu. Setelah form terisi maka orangtua akan mengumpulkan ke pihak sekolah kemudian akan diserahkan kepada pelaksana pengabdian masyarakat.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan yaitu tentang program GAMES dalam pencegahan kegawatdaruratan perilaku agresif pada anak dilakukan di TK.KB Primagama. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada tanggal 10 Juli 2021. Pelaksanaan dilakukan di TK.KB Primagama dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Dari hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat yang diikuti kurang lebih 18 orangtua dari siswa dan kegiatan tersebut mendapatkan respon yang baik oleh orangtua dan pihak sekolah. Orangtua memiliki keluhan yang hampir sama dengan kasus yang disampaikan dalam pendidikan kesehatan. Dari hasil pengabdian masyarakat terlihat orangtua menjadi lebih perhatian terhadap aktivitas penggunaan gadget pada anak dan memiliki keinginan untuk memberikan aktivitas lain agar anak dapat teralihkan dari gadget.

Setelah dilakukan kegiatan program GAMES serta pemberian alat permainan berupa *playmate grass motor* yang dapat digunakan orangtua sebagai aktivitas kegiatan anak saat di rumah. Kegiatan dilanjutkan pada tanggal 30 Agustus 2021 untuk melihat hasil pengabdian masyarakat melalui evaluasi pelaksanaan program GAMES yang dilakukan orangtua menggunakan isian jadwal kegiatan harian dan penggunaan gadget.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan yaitu tentang program GAMES dalam pencegahan kegawatdaruratan perilaku agresif pada anak dilakukan di TK.KB Primagama, dilakukan dengan dasar adanya survey lapangan yang menunjukkan bahwa adanya pandemi covid-19 yang mengalihkan pembelajaran *offline* menjadi pembelajaran online. Hal ini menyebabkan anak menjadi lebih banyak waktu untuk mengakses gadget. Penggunaan gadget pada anak dalam jangka waktu yang lama dan dilakukan secara berulang ulang dapat membuat anak kecanduan. Kecanduan gadget merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget [14].

Hasil monitoring dan evaluasi pemberian form jadwal serta penggunaan gadget menunjukkan sebanyak 12 siswa (66,7%) memiliki waktu penggunaan gadget yang semakin sedikit mulai dari minggu 1 rata-rata menggunakan gadget selama 4 jam perhari, di minggu ke 2 rata-rata mengalami penurunan penggunaan gadget selama 2,5 jam – 3 jam perhari, dan di minggu ke 3 rata-rata penggunaan gadget 1-2 jam perhari. Sebanyak 6 siswa (33,3%) memiliki rata-rata penggunaan gadget yang hamper sama dalam 3 minggu observasi yaitu sekitar 3-4 jam perhari. Hal ini dapat terjadi karena adanya penggunaan jadwal yang telah diterapkan oleh orangtua. Pemahaman orangtua tentang bahaya gadget yaitu tentang perilaku agresif anak menyebabkan orangtua lebih perhatian kepada anak terutama tentang penggunaan gadget.

Daftar Pustaka

- [1] D. Papalia and G. . Feldman, *Experience Human Development*, 13th ed. New Jersey: McGraw-Hill, 2014.
- [2] E. M.Blunk, E. M. Russell, and Carol J.Armga, "The Role of Teachers in Peer Conflict:Implications for Teacher Reflections," *Teach. Dev.*, vol. 21, no. 5, 2017, doi: 10.1080/13664530.2016.1273847.
- [3] J. Roll, U. Koglin, and F. Petermann, "Emotion Regulation and Childhood Aggression," *Child Psychiatry*, 2012.
- [4] E. . Hurlock, *Psikologi Perkembangan : Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Surabaya: Erlangga, 2012.
- [5] M. S. Cho J, Holditch David D, "effects of Maternal Depressive Symptoms and Infant Gender on the Interactions between Mothers and their Medically at Risk Infant," *Am. Acad. Pediatr.*, vol. 1, 2008.
- [6] Rosmiyati, Anggraini, and Susilawati, "Hubungan Pemberian Asi Eksklusif dengan Perkembangan Motrorik Bayi Usia 6 Bulan di BPS Maria Suroso Bandar Lampung Tahun 2017," *J. Dunia Kesmas*, vol. 6, 2017.
- [7] A. Poborini, Maulidha, and D. Larasati, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi, Keterlambatan Perkembangan Anak Usia 1-3 tahun di Desa Cangkringsari Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo," *J. Issues Midwifery*, 2017.
- [8] Widiawati, "Pengaruh Terapi Bermain Origami terhadap Perkembangan Motorik Halus & Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun)," *J. Nerscommunity*, vol. 3, 2012.
- [9] C. Park and Y. . Park, "The Conceptual Model On Smart Phone Addiction Among Early Childhood," *Int. J. Soc. Sci. Humanit.*, 2014.
- [10] R. . Putri and N. Hazizah, "Pengaruh Bermain Gadget Terhadap perkembangan Emosional Anak Usia Dini," 2018.
- [11] J. . Efrain, F. Onibala, and W. Oroh, "Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara," *J. Keperawatan*, 2018.
- [12] E. Nova, "Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Kuantitatif) Di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Kec. Batipuh Kab. Tanah Datar," 2018.
- [13] D. Markustianto, *Keluarga Sebagai Gadget Bagi Anak*. 2017.
- [14] W. . Putri, "Student Gadget Addiction Behavior In The Perspective Of Respectful Framework," 2018.
- [15] A. Setiawan, "Penanganan Perilaku Agresif," *J. Jassi_anakku*, vol. 9, 2010.