



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**MEMBANGUN GENERASI ANAK KREATIF
MELALUI PENDEKATAN RISET AKSI PADA
ANAK USIA DINI DI DESA KEBALANPELANG
KECAMATAN BABAT KABUPATEN
LAMONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S. Sos)

Oleh:

Lutfatul Malihah
NIM. B92218114

**PRODI PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lutfatul Malihah

NIM : B92218114

Program Studi : Pengembangan Masyarakat Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Membangun Generasi Anak Kreatif Melalui Pendekatan Riset Aksi di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan** merupakan hasil karya tulis asli dibuat peneliti sebagai syarat dalam mendapatkan Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S. Sos)

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar serta ditemui pelanggaran atas karya skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berbentuk pencabutan skripsi serta gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 23 Juni 2022



Lutfatul Malihah

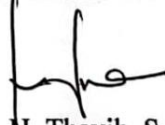
B92218114

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Lutfatul Malihah
NIM : B92218114
Program Studi : Pengembangan Masyarakat Islam
Judul : Membangun Generasi Anak Kreatif
dalam Mengatasi Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak
Usia Sekolah Dasar di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat
Kabupaten Lamongan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk disajikan pada sidang skripsi Prodi Pengembangan Masyarakat Islam UIN Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 27 Juni 2022
Dosen Pembimbing



Dr. H. Thayib, S.Ag., M.Si
NIP.197011161999031001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

**Membangun Generasi Anak Kreatif Melalui Pendekatan
Riset Aksi di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat
Kabupaten Lamongan**

SKRIPSI
Disusun Oleh:
Lutfatul Malihah
(B92218114)

Tim Penguji

Penguji 1

Dr. H. Thayib, S.Ag., M.Si
NIP. 197011161999031001

Penguji 2

Dr. Ries Dyah Fitriyati, M.Si
NIP. 197804192008013014

Penguji 3

Dr. Pudji Rahmawati, M.Kes
NIP. 196703251994032002

Penguji 4

Yusra Ningsih, S.Ag. M.kes
NIP. 197605182007012022



Surabaya, 18 Juli 2022,

Tekan,

Dr. Choirul Anif, S.Ag. M.Fil.I.
NIP. 196307251991031003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PEPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300E-Mail:
perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Lutfatul Malihah

NIM : B92218114

Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Pengembangan Masvarakat Islam

E-mail address : Lutfamalikha07@gmail.com

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain

yang berjudul:

Membangun Generasi Anak Kreatif Melalui Pendekatan Riset Aksi pada Anak Usia Dini di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara full text untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2022

Penulis

(Lutfatul Malihah)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Lutfatul Malihah, B92218114, (2022), Membangun Generasi Anak Kreatif Melalui Pendekatan Riset Aksi Pada Anak Usia Dini di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan

Penelitian ini membahas tentang potensi kecanduan gadget pada anak usia dini mengalami kecanduan gadget karena perkembangan zaman semakin menuntut mereka hidup serba digital, perubahan kebiasaan ini selain menghadirkan sejuta manfaat juga dapat menimbulkan serangkaian efek negatif. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan upaya dalam mengurangi potensi kecanduan gadget pada anak sekolah dasar di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan yang tertuang dalam 3 (tiga) rumusan masalah. Pertama, bagaimana pengawasan orang tua serta kebiasaan anak dalam bermain gadget di desa Kebalanpelang. Kedua, Bagaimana Strategi yang tepat untuk mengurangi potensi kecanduan gadget pada anak usia. Ketiga, Bagaimana hasil pendampingan dari proses yang telah dilakukan.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PAR (*Participatory Action Riset*) yang memprioritaskan partisipasi masyarakat dalam setiap proses yang dilakukan dimulai dari mengkaji masalah, menyusun strategi hingga melakukan upaya penyelesaian. Pendekatan PAR dalam penelitian ini juga digunakan sebagai alat dalam proses penelitian serta metode dalam melakukan upaya penyadaran situasi dan kondisi yang dialami oleh masyarakat Desa Kebalanpelang sedangkan pengumpulan data menggunakan teknik PRA (*Participatory Rural Appraisal*).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Tingginya potensi kecanduan gadget pada anak usia dini di desa Kebalanpelang karena kebiasaan berlebihan tanpa didampingi orang tua. (2) Adanya kegiatan bermain dan belajar bersama orang tua dan anak memanfaatkan barang bekas sebagai metode dalam mengurangi penggunaan gadget sekaligus melatih daya kreatifitas anak. (3) Terbentuknya kelompok bermain dan belajar “Geng Pelangi” yang dikelola bersama antara orang tua, pemuda dan pihak ketiga yang bersangkutan. Dalam setiap aspek penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan kritik dan saran membangun dari para pembaca guna kebaikan bersama. Hal ini selaras dengan Al-Qur’an surat Al-Anfal ayat 53 yang menjelaskan jika perubahan tidak akan pernah terjadi tanpa adanya usaha dan doa, karena Allah Swt tidak akan pernah merubah perilaku, keadaan dan kesengsaraan yang dialami kecuali mereka sendiri yang mengubah.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Orang Tua, Anak, Masyarakat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

Lutfatul Malihah, B92218114, (2022), Membangun Generasi Anak Kreatif Melalui Pendekatan Riset Aksi di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan

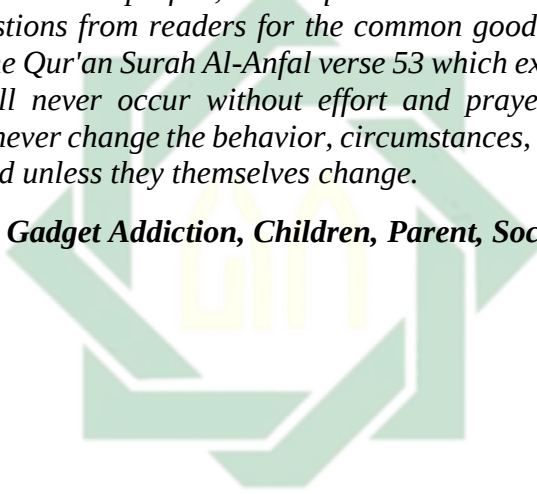
The Research in this thesis discusses the potential of gadget addiction in early childhood. People are addicted to gadgets because the times are increasingly demanding that human live is completely digitals. This change in habits, in addition to presenting a million benefits, they can also cause a series of adverse effects. This study aims to make efforts to reduce the potential for gadget addiction in elementary school children at Kebalanpelang Village, Babat District, Lamongan Regency, which is contained in 3 (three) problem formulations. First, how is the supervision of parents and children's habits of playing gadgets at Kebalanpelang. Second, what is the right strategy to reduce the potential for gadget addiction in children. Third, what are the results of the assistance from the process that has been carried out.

This research uses the PAR (Participatory Action Research) research methodology, which prioritizes community participation in every process that is carried out, starting from reviewing problems, developing strategies, and making efforts to solve them. The PAR approach in this study is also used as a tool in the research process as well as a method for making efforts to raise awareness of the situation and conditions experienced by the people of Kebalanpelang Village while data collection uses PRA (Participatory Rural Appraisal) techniques.

The results of this study indicate that (1) the high potential for gadget addiction in early childhood in Kebalanpelang village is due to excessive habits in using gadgets that are not

accompanied by parents. This is due to the lack of understanding of parents in providing assistance to children with appropriate and efficient methods. (2) the existence of playing and learning with parent and children activities using used goods as a method of reducing the use of gadgets while training children's creativity. (3) The formation of a play and learning group called "Geng Pelangi", which is managed jointly between parents, youth, and third parties concerned. In every aspect of this research, it is still imperfect, so it requires constructive criticism and suggestions from readers for the common good. This is in line with the Qur'an Surah Al-Anfal verse 53 which explains that change will never occur without effort and prayer, because Allah will never change the behavior, circumstances, and misery experienced unless they themselves change.

Keywords: Gadget Addiction, Children, Parent, Society.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI	
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Strategi Mencapai Tujuan.....	10
1. Analisa Pohon Masalah	10
2. Analisa Pohon Harapan	13
3. Analisis Strategi Program	16
4. Narasi Program	19

5. Teknik Evaluasi Program.....	23
F. Sistematika Pembahasan.....	24
BAB II	27
KAJIAN TEORI	27
A. Konsep Pengorganisasian Masyarakat	27
1. Pengertian Pengorganisasian Masyarakat.....	27
2. Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Masyarakat.....	29
3. Proses Pengorganisasian Masyarakat	29
4. Tujuan Pengorganisasian Masyarakat	30
5. Pengorganisasian Masyarakat dalam Perspektif Islam 31	
B. Pendidikan Populer.....	34
1. Definisi Pendidikan Populer	34
2. Konsep Pendidikan dalam Menurut Paulo Freire	37
C. Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak	43
1. Mengenal Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak	43
2. Mengenal Dampak dari Kecanduan Gadget pada Anak 47	
3. Mengenal Metode dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Anak.	49
D. Cara Bersikap Di Era Perkembangan Teknologi Menurut Pandangan Islam.....	50
E. Penelitian Terdahulu	54
METODOLOGI PENELITIAN.....	58
A. Pendekatan Penelitian	58
B. Prosedur Penelitian.....	61

1. Pemetaan Awal (<i>Preliminary Mapping</i>).....	61
2. Membangun Hubungan Kemanusiaan.....	61
3. Menentukan Agenda Riset untuk Perubahan Sosial.....	62
4. Pemetaan Partisipatif (<i>Participatory Mapping</i>).....	62
5. Merumuskan Masalah Kemanusiaan Kesadaran	62
6. Penyusunan Strategi Program.....	62
7. Pengorganisasian Masyarakat.....	63
8. Melangkah Pada Aksi Perubahan	63
9. Membangun Pusat-Pusat Belajar Masyarakat	63
10. Refleksi (Teoritis Perubahan Sosial)	64
11. Meluaskan Skala Gerakan dan Dukungan,	64
C. Subyek/ Sasaran Pendampingan	65
D. Teknik Pengumpulan Data	66
1. Wawancara Semi Terstruktur	66
2. FGD (Focus Group Discussion)	66
3. Dokumentasi	67
4. Transek Partisipatif (<i>Participative Transect</i>)	67
5. Pemetaan Partisipatif (<i>Participative Mapping</i>)	67
E. Teknik Validasi Data	68
1. Trigulasi Komposisi Tim	68
2. Trigulasi Aksi dan Teknik	68
3. Trigulasi Keragaman Sumber Informasi.....	69
F. Teknik Analisis Data.....	69
1. Kalender Harian (<i>Daily Routine</i>).....	70
2. Hubungan Institusi/ Diagram Venn	70

3. Analisa Pohon Masalah dan Pohon Harapan	70
4. Analisa <i>Stakeholder</i>	71
G. Jadwal Penelitian	72
BAB IV	74
PROFIL LOKASI PENELITIAN	74
A. Profil Desa Kebalanpelang.....	74
1. Kondisi Geografis	74
2. Kondisi Demografis	76
3. Kondisi Pendidikan.....	77
4. Kondisi Kesehatan	79
5. Kondisi Mata Pencarian	80
6. Kondisi Sosial dan Keagamaan	81
BAB V.....	84
TEMUAN MASALAH.....	84
A. Lemahnya Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak	84
B. Kerentanan Anak Usia Sekolah Dasar Terhadap Kecanduan Gadget.....	86
C. Belum Adanya Kelompok/ Program Dalam Menghadapi Kecanduan Gadget pada Anak.....	89
BAB VI.....	91
DINAMIKA PROSES PENDAMPINGAN	91
A. Proses Pendekatan	91
B. Proses Riset Bersama.....	96
C. Merumuskan Hasil Riset.....	100
D. Proses Penyusunan Strategi Aksi Perubahan	102

BAB VII	109
AKSI PERUBAHAN	109
A. Strategi Aksi	109
B. Melakukan Edukasi serta Menjalin Kerjasama Antar Orang Tua Tentang Kecanduan Gadget Pada Anak	110
C. Kegiatan Bermain dan Belajar sebagai Alternatif Kegiatan Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak..	113
1. Melakukan Pendekatan dengan Cerdas Cermat.....	113
2. Berkreasi Membuat Es Putar Bersama Anak-Anak	117
3. Berkreasi Memanfaatkan Potongan Kertas “Quilling Paper”	120
4. Bermain dan Berkreasi Memanfaatkan Kardus Bekas	125
D. Membentuk Kelompok Bermain dalam Belajar Sebagai Wadah Berkreasi Anak.....	130
1. Membangun Kepahaman Bersama	130
2. Membentuk Struktur Anggota Kelompok Bermain dan Belajar.....	132
3. Mendapat Dukungan dari Pemerintah	134
EVALUASI DAN REFLEKSI	135
E. Monitoring dan Evaluasi Program	135
F. Refleksi Keberlanjutan	144
G. Refleksi Program Dalam Perspektif Islam	148
BAB IX	151
KESIMPULAN	151
A. Kesimpulan.....	151
B. Rekomendasi	153

C. Keterbatasan Peneliti	154
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis Strategi Program	18
Tabel 2 Narasi Program	21
Tabel 4 Jadwal Penelitian	73
Tabel 5 Fasilitas Umum Desa Kebalanpelang	75
Tabel 6 Tingkat Pendidikan Masyarakat	78
Tabel 7 Analisa Stakeholder Terkait.....	107
Tabel 9 Bahan, Alat dan Tahapan Pembuatan Es Putar.....	118
Tabel 10 Daftar Bahan dan Alat Pembuatan Quilling Paper	121
Tabel 11 Alat dan Bahan Pembuatan Celengan Kardus	126
Tabel 12 Visi Misi Kelompok Bermain dan Belajar.....	132
Tabel 13 Struktur Pendamping Kelompok “Geng Pelangi” .	133
Tabel 14 Tabel 6 Struktur Kelompok “Geng Pelangi”	133
Tabel 15 Hasil Monitoring dan Evaluasi	138
Tabel 16 Most Significant Change (MSC)	142
Tabel 17 Analisa Trend and Change.....	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar anak Bermain Gadget di Warung	4
Gambar 2 Peta Desa Kebalanpelang.....	74
Gambar 3 Diagram Venn	86
Gambar 4 Kegiatan Anak Sepulang Sekolah	88
Gambar 5 Proses Pendekatan Pada Anak dan Orang Tua	92
Gambar 6Proses FGD bersama Pemuda Desa Kebalanpelang	93
Gambar 7 Proses FGD Bersama Para Orang Tua	95
Gambar 8Foto Diskusi Bersama	98
Gambar 9Angket Pertanyaan Bahan Diskusi.....	99

Gambar 10 Coretan Hasil Diskusi	101
Gambar 11 Foto Bersama Orang Tua (FGD Lanjutan)	103
Gambar 12 Groub Forum Diskusi Orang Tua	112
Gambar 13 Diskusi dan Sharing Kegiatan Berkreasi di Rumah Bersama Orang Tua	113
Gambar 14 Antusiasme Anak Mengikuti Cerdas Cermat.....	115
Gambar 15 Anak Melatih Keberanian Diri.....	116
Gambar 16 Foto Bersama Kegiatan Hari Pertama.....	116
Gambar 17 Proses Pembuatan Es Putar Bersama	119
Gambar 18 Keseruan Anak-Anak Bermain dan Belajar	120
Gambar 19 Kegiatan Membuat Hiasan Dinding.....	122
Gambar 20 Potret Hiasan Dinding Setengah Jadi.....	123
Gambar 21 Hari Kedua Pembuatan Hiasan Dinding	124
Gambar 22 Hasil Akhir Hiasan dinding	125
Gambar 23 Proses Pembuatan Celengan	127
Gambar 24 Potret Anak-Anak Bersama Celengan Kardus...	128
Gambar 25 Potret Anak-Anak Ketika Bermain Game.....	129
Gambar 26 Proses Diskusi Bersama Terkait Pembentukan Kelompok Bermain dan Belajar.....	131

DAFTAR DIAGRAM

Grafik 1 Jumlah Anak Usia Sekolah Dasar	3
Grafik 2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin.....	76
Grafik 3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia	77
Grafik 4 Mata Pencarian Masyarakat.....	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Analisa Pohon Masalah	11
Bagan 2 Analisa Pohon Harapan	14
Bagan 3 Diagram Venn Stakeholder Terkait	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget menjadi sebuah alat yang tidak terpisahkan bagi manusia saat ini. Hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman yang menuntut manusia hidup serba digital. Membuka peluang kebaikan di berbagai aspek kehidupan juga keburukan bagi mereka yang lengah dalam penggunaannya. Salah satunya kecanduan gadget yang marak terjadi di seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia. Tidak memandang usia dan tidak memandang siapa yang akan terdampak. Terlebih anak-anak yang masih belum dewasa, dimana mereka belum mampu memilih mana yang baik untuk dilakukan dan mana yang harus ditinggalkan.

Kecanduan gadget pada anak/ remaja berdasarkan survey yang dilakukan World Health Organization (WHO) dalam Kementerian Republik Indonesia (2019) menyatakan jika kasus kecanduan gadget pada remaja di Indonesia memiliki prosentase 40% dari seluruh kasus kecanduan gadget yang terjadi di Indonesia. Seseorang dinyatakan kecanduan gadget biasanya di indikator oleh tidak memiliki kemampuan dalam mengontrol impuls terhadap dirinya, tidak memiliki kemampuan dalam memanajemen diri sehingga menimbulkan gangguan psikososial, memiliki gangguan kecemasan yang berlebihan jika tidak mengakses gadget.¹

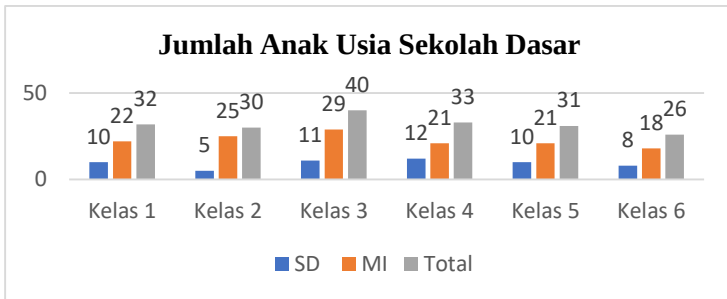
¹ Dina Zakiyatur Fuadah. "Intervensi Mindfulness Attention Awareness untuk Mencegah Kecanduan Gadget pada 164 Remaja Setingkat SMA" Jurnal DARMABAKSTI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2020.

Dikutip dari berita yang diterbitkan Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) dalam website nya Kominfo.go.id menyatakan meningkatnya kecanduan gadget pada anak dipengaruhi oleh tingginya penetrasi internet di Indonesia. Survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2017 menemukan 54,64% masyarakat Indonesia menggunakan gadget dengan mayoritas pengguna terbesar berusia 13-18 tahun. Sedangkan pengguna media sosial terbesar menurut Rudiantara, Menteri Komunikasi dan Informatika adalah anak usia 9-19 tahun dengan prosentase 93,52 (KOMINFO, 2018) Yang tentunya akan terus bertambah karena mulai 2019 dimana anak-anak dituntut untuk belajar daring melalui gadget mereka karena pandemic Covid-19. Hal ini juga terjadi di Desa Kebalanpelang.²

Desa Kebalanpelang sendiri memiliki jumlah penduduk sebanyak 2.195 jiwa, mereka memiliki kebiasaan untuk menyekolahkan anaknya pada tingkat sekolah dasar di dalam desa karena beberapa alasan. Berikut jumlah anak usia sekolah dasar Desa Kebalanpelang berdasarkan dari tingkat kelas berjumlah 192 yang diambil dari jumlah siswa dari 2 sekolah yakni MI Tarbiyatul Athfal Kebalanpelang dan SDN Desa Kebalanpelang yang terlampir dalam grafik berikut ini:

² Kominfo. “Kecanduan Gawai Ancam Anak- Anak” diakses dari Kominfo.go.id: [https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan media](https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan%20media), 22 Juli 2018.

Grafik 1.1
Jumlah Anak Usia Sekolah Dasar



Grafik 1 Jumlah Anak Usia Sekolah Dasar

Fenomena gadget kini bahkan sudah menjadi kebiasaan dan dinormalkan bagi masyarakat. Tidak jarang orang tua membebaskan anaknya menggunakan gadget untuk mengisi waktu luang mereka. Adapun mengenai apa saja yang diakses anak dalam penggunaan gadget sebagian besar anak akan mengakses *game* baik *game online* maupun *game offline*, media sosial berupa Tik Tok, Facebook dan sebagian kecil Instagram dan aplikasi browser sebagai alat bantu mencari informasi serta alat bantu belajar mereka.

Dilanjutkan dengan observasi yang dilakukan peneliti, selain kebebasan akses penggunaan gadget dan lingkungan yang mulai membiasakan, faktor lain anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang kecanduan gadget dikarenakan kebiasaan anak dalam menggunakan gadget yang sudah mereka lakukan sejak mereka masih di usia balita, seperti menonton video anak-anak, yang awalnya bertujuan untuk menghibur menjadi sebuah kebiasaan. Sedangkan dalam akses bermain gadget sudah diberikan sejak masih duduk di Taman Kanak-kanak dan yang paling besar berusia 8 tahun setara dengan kelas 3 sekolah dasar.

Meskipun tidak semua orang tua memberikan akses bebas pada anaknya, penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar masih sangat mengkhawatirkan karena anak akan berpeluang untuk kecanduan, hal ini dapat menyebabkan produksi dopamine yang berlebihan pada anak yang menyebabkan terganggunya kematangan fungsi prefrontal konteks pada perkembangan otak anak serta mengganggu proses belajar anak secara alami dalam mengenali emosi, simpati dan respon terhadap kejadian di sekitarnya, baik secara verbal maupun emosi hingga pengaruhnya terhadap kesehatan fisik anak, seperti kesehatan mata hal ini dikarenakan cahaya yang pancaran gadget tidak terlalu baik jika terpapar mata dalam waktu yang lama, kesehatan tulang karena jarang bergerak dan sejenisnya.³

Gambar 1.1
Anak-Anak bermain Gadget di Warung



Dokumen Peneliti

Fenomena-fenomena ini tentunya sangat menyimpang dengan apa yang seharusnya mereka lakukan di usia mereka seperti belajar ketrampilan fisik bermain

³ Sylvie Puspita, "Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini." Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020.

sambil belajar, belajar membaaur dengan berinteraksi bersama teman sebayanya, belajar kemampuan dasar menulis, membaca, menggambar dan beberapa kegiatan sosial lainnya. Beberapa kasus dampak negative dari penggunaan gadget salah satunya menurut pendapat Ririn Pujiarti salah satu orang tua anak di Desa Kebalanpelang. Jika sejak anak menggunakan gadget ia lebih sering bermain gadget dan mengabaikan waktunya saat belajar, meskipun sudah berkali-kali diperingatkan.

Tidak hanya itu saja, Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sejak tahun 2019 tidak luput dari salah satu faktor fenomena gadget yang terjadi dikalangan anak usia sekolah dasar. Sekolah yang dulunya tatap muka kini berubah menjadi sistem daring dengan menggunakan gadget yang tentunya menjadi catatan besar bagi para orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak selain peran tambahan orang tua untuk memastikan anak menerapkan hidup sehat dan bersih, mendampingi anak dalam belajar, melakukan kegiatan bersama, menjalin komunikasi, bermain, memberikan pendidikan agama dan beragam hal lainnya.⁴

Karena dengan memaksimalkan pola asuh orang tua pada anak di era yang serba digital menjadikan anak perlahan mengimbangi dan memahami perkembangan zaman seiring dengan usia mereka, karena dengan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak akan mendorong terbentuknya pola sehat dalam penggunaan gadget. Seperti mengontrol waktu penggunaan gadget, melakukan pengawasan akses internet dan lain sebagainya. Namun sangat disayangkan masih

⁴ Euis Kurniati, dkk. "Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19". Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, 2021.

banyak orang tua yang minim dalam mengontrol penggunaan gadget dimana ditemukan data menonton televisi lebih dari satu jam sebesar 54,4%, memutar video, membaca buku 8,2%, game 67,3% dan lain-lain 32,5%.⁵

Orang tua merupakan sosok yang sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, mereka memiliki amanat dari Allah untuk bertanggungjawab penuh pada anak dari berbagai aspek, karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak dalam mengenal kehidupan di dunia baik dari tinjauan masyarakat/ sosial maupun dalam tinjauan agama mulai dari pengetahuan, keterampilan, cara berinteraksi, sikap hingga akhlak.⁶ Tumbuh kembang karakter anak sebagian besar karakter anak terbentuk dari keluarga karena 60% - 80% kehidupan anak bersama keluarga hingga usia 18 tahun. Terutama pada usia satu sampai tiga tahun dimana pada masa tersebut merupakan masa keemasan pertumbuhan anak baik secara fisik dan perkembangan otak anak yang dikukur dari bagaimana anak merespon lingkungan. Dan usia 3 sampai 10 tahun merupakan masa terbaik anak dalam menentukan membentuk karakter anak hingga dewasa nanti. Sebab itu, peran orang tua menjadi faktor penting bagaimana karakter anak nantinya.⁷

⁵ Ahmad Sudi Pratikno dan Sumantri. "Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak". Ailaduna: jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 2020.

⁶ Efrianus Ruli, "Tugas dan Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak". Jurnal Edukasi Nonformal. 2020.

⁷ Ni Kadek Santya Puspita, Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar." Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar. 2018.

Hal ini masih menjadi catatan besar bagi para orang tua di Desa Kebalanpelang, karena sebagian besar dari mereka masih lemah dalam melakukan pengawasan penggunaan gadget dan tidak sebanding dengan kebebasan mereka dalam menggunakan gadget, orang tua pada umumnya memberikan nasehat yang sebagian besar masih dihiraukan oleh anak. Hal ini menunjukkan jika hanya nasehat saja tidak efektif untuk mencegah anak kecanduan dengan gadget.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan proses pemberdayaan dengan membentuk sebuah program bersama orang tua dan masyarakat untuk melakukan pencegahan dan pendampingan anak dalam mengatasi fenomena kecanduan gadget pada anak usia sekolah di Desa Kebalanpelang, mengingat belum adanya program dari desa yang diperuntukkan dalam menangani kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar. Bersama mewujudkan generasi bijak, berakhlak dan kreatif, karena selain menjadi mahluk yang sempurna manusia memiliki peluang menjadi mahluk hina karena terjerumus dalam sebuah kesalahan.

Selaras dengan prinsip pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari kesetaraan, partisipatif, keswadayaan dan keberlanjutan yang dikemas dalam program bertajuk pendidikan populer, membentuk sarana pendidikan informal dengan menerapkan pendekatan *participatory* yang menjadikan peserta belajar sebagai subjek sehingga menimbulkan sebuah diskusi interaktif tanpa mendominasi sembari belajar dan bermain hingga menjadi sebuah wadah inspiratif anak usia sekolah dasar di desa Kebalanpelang untuk mengekspresikan kemampuannya dan mengalihkan perhatian mereka dari gadget. Arah dari tujuan program bukan menjadikan anak menjadi terlepas dari gadget sepenuhnya karena di zaman sekarang tidak menggunakan

gadget adalah suatu kemustahilan, melainkan membentuk anak menjadi individu yang bijak dalam menggunakan gadget hingga bisa mengembalikan apa yang seharusnya dilakukan di usia mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisa di atas maka fokus masalah yang akan diusung peneliti adalah:

1. Bagaimanakah pengawasan orang tua serta kebiasaan anak dalam bermain gadget anak yang ada di Desa Kebalanpelang?
2. Bagaimanakah strategi yang tepat dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang?
3. Bagaimanakah hasil yang diperoleh dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengawasan orang tua serta kebiasaan anak dalam bermain gadget di Desa Kebalanpelang.
2. Mengetahui strategi yang tepat dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang?
3. Mengetahui hasil yang diperoleh dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang?

D. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan mampu dimanfaatkan oleh beberapa aspek diantaranya:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu bahan bacaan dalam upaya pemberdayaan masyarakat melalui program pendidikan kritis dalam mengatasi kecanduan gadget.
 - b. Bagi Masyarakat Desa Kebalanpelang, penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pedoman dalam membentuk generasi muda yang lebih baik lagi, sekaligus sebagai bahan acuan dalam mengatasi permasalahan secara mandiri dan berkelanjutan.
 - c. Bagi pemerintah Desa Kebalanpelang, penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan acuan dalam membangun program pemuda menuju perubahan sosial yang lebih lagi.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu sebagai bahan belajar dan berproses peneliti dalam membangun generasi bijak teknologi.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan bacaan terkait pentingnya sebuah pendidikan yang memerdekakan sehingga mampu mencapai hakikat dari pendidikan itu sendiri.
 - c. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi tugas akhir yang bermanfaat bagi peneliti sebagai mahasiswa program studi pengembangan masyarakat islam di UIN Sunan Ampel Surabaya.

E. Strategi Mencapai Tujuan

Dalam penelitian riset aksi, perencanaan adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakat. Termasuk masalah kecanduan gadget yang dialami akan usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang seperti yang sudah diuraikan di sub-bab sebelumnya. Perencanaan ini bertujuan untuk melakukan proses dan manajemen sistem sebagai penyelesaian masalah yang dihadapi masyarakat secara sistematis. Dengan mengajak masyarakat menggali bagaimana mengenali masalah yang ada sebagai landasan analisis masalah sekaligus menemukan cara penyelesaiannya bersama. Dari masyarakat untuk masyarakat oleh masyarakat.

1. Analisa Pohon Masalah

Analisa pohon masalah digunakan sebagai metode bagaimana cara memandang sebab dan akibat dari masalah yang diusung dalam penelitian ini yakni potensi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar. Berikut analisa pohon masalah dari kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang bersama dengan komunitas:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Bagan 1.1
Analisa Pohon Masalah



Bagan 1 Analisa Pohon Masalah

Dari bahan di atas dapat dilihat beberapa penyebab mengenai kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang, diantaranya

- a. Lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak dikarenakan orang tua cenderung hanya memarahi anak tanpa melakukan tindakan lain yang lebih memberikan solusi agar anak bisa berlaku bijak dalam menggunakan gadget, hal ini menyebabkan kurangnya efektivitas pengawasan orang tua pada anak, terlebih orang tua yang tidak terlalu memahami gadget. Mereka akan cenderung pasrah membiarkan anaknya menggunakan gadget kapanpun dan mengakses apapun karena memang mereka tidak terlalu memahaminya dan menganggap penggunaan gadget pada anak merupakan sebuah kegiatan normal dan biasa tanpa mengetahui dampak buruk ke depannya.
- b. Belum adanya alteratif cara dalam mengurangi potensi kecanduan gadget anak, karena dengan menggunakan cara nasehat selayaknya orang tua lakukan pada umumnya tidak begitu berpengaruh dengan penggunaan gadget anak, karena anak lebih sering mengabaikan nasehat yang diberikan.
- c. Belum adanya lembaga/ kelompok dalam menangani kecanduan gadget, hal ini dikarenakan belum adanya inisiatif dari kalangan masyarakat dalam menangani kasus tersebut. Karena sebagian dari kalangan masyarakat masih belum menyadari fenomena kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di lingkungan mereka. Sehingga diperlukan adanya kerjasama dari berbagai pihak untuk

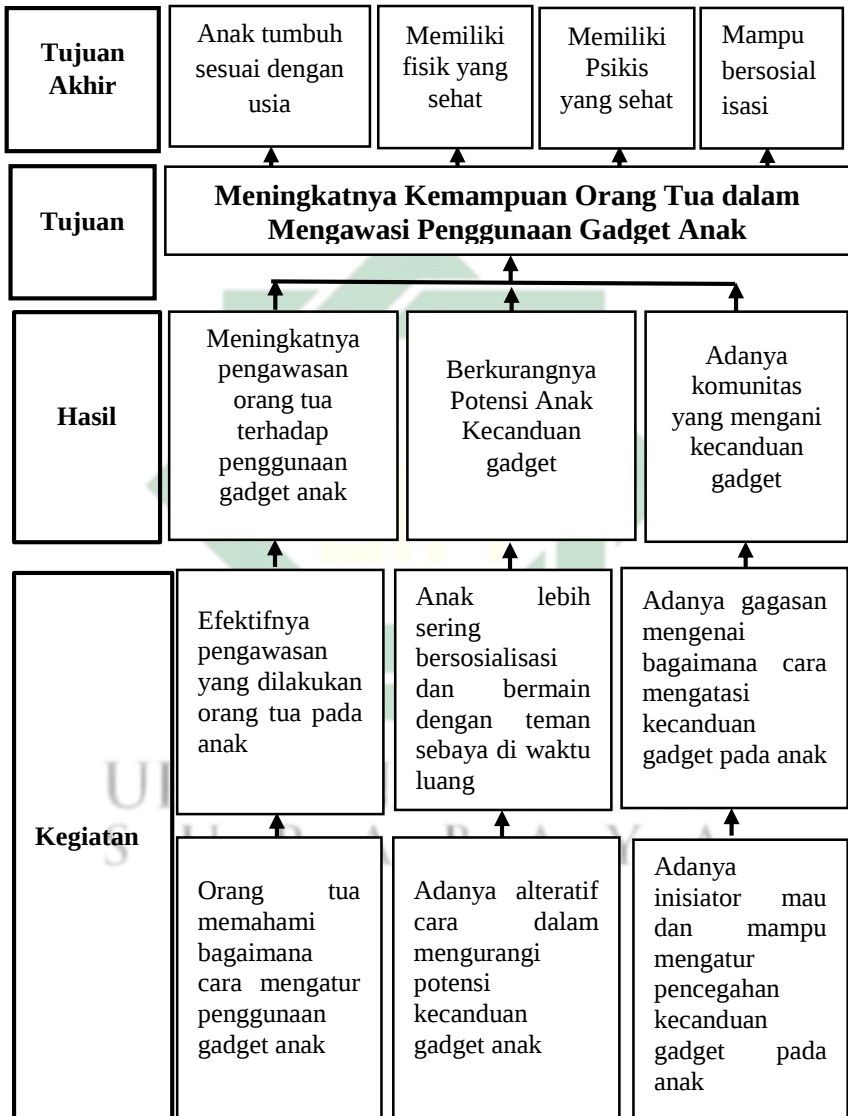
mencegah dan menangani kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang.

2. Analisa Pohon Harapan

Analisa harapan berisi tentang serangkaian indikator yang membangun sasaran utama program, perencanaan aktivitas yang ditulis dalam bentuk positif. Sebagai bentuk langkah awal dalam menyusun program pendampingan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di desa Kebalanpelang sebagai solusi/ jawaban dari masalah yang telah didiskusikan sebelumnya bersama dengan masyarakat. Dimana masyarakat sendiri yang menentukan cara penyelesaian masalah yang mereka hadapi dipandu dengan fasilitator, mereka bebas mengungkapkan apa yang mereka inginkan. Meskipun seluruh masyarakat yang berpartisipasi bebas menyampaikan pendapatnya fasilitator harus bijak memilah mana yang relevan dan mana yang terbaik diantara baik diantara semua usulan. Berikut bagan pohon harapan:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Bagan 1.2
Analisa Pohon Harapan



Bagan 2 Analisa Pohon Harapan

Pada bagan pohon harapan diatas menunjukan target masyarakat dalam menumbuhkan kesadaran sosial sekaligus solusi dari aspek analisa pohon masalah yang sudah dilakukan sebelumnya. Adapun target dan tujuan program dapat tercapai dan terlaksana, diantaranya:

- a. Meningkatnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak, peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar sangatlah vital, dimana anak masih menjadi sangat bergantung pada orang tua karena belum adanya sikap dewasa yang mereka miliki sehingga diperlukan adanya peningkatan pengetahuan orang tua terhadap bahaya penggunaan gadget dan cara mengatasinya, salah satunya dengan membuat pendampingan/ penyuluhan mengenai bagaimana cara mengatur penggunaan gadget pada anak.
- b. Adanya Alternatif cara dalam mengurangi potensi kecanduan gadget anak, dalam hal ini disepakati bersama yakni dilakukan dengan menggunakan metode bermain dan belajar melalui berkreasi dengan memanfaatkan barang bekas. Dengan demikian diharapkan anak-anak akan lebih tertarik bersosialisasi dengan teman sebaya dari pada bermain gadget.
- c. Adanya komunitas yang menangani kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang, dengan komunitas tersebut penanganan kecanduan gadget pada anak memiliki wadah untuk diskusi. Diskusi akan berjalan jika memiliki tokoh yang mampu mengorganisir lembaga dan mengarahkan masyarakat apa yang

seharusnya mereka lakukan dalam menyelesaikan masalah mereka, sehingga kehadiran tokoh ini sangat diharapkan karena ia yang akan menjadi nakhoda kemana- arah program pencegahan kecanduan gadget pada anak ini ke depannya.

Oleh sebab itu diperlukan adanya pendampingan guna mencegah efek kecanduan gadget pada anak usia dini dan mengembalikan apa yang seharusnya mereka lakukan dan dapatkan di usia mereka, selain peran orang tua peran lingkungan juga menjadi pengaruh besar bagaimana seorang anak tumbuh dan berkembang. Sehingga, diperlukan kesadaran masyarakat dalam hal ini sehingga menghindari sebuah hal yang tidak seharusnya dibiasakan salah satunya dengan memberikan edukasi dan pendampingan terkait penanganan kecanduan gadget dengan cara yang tidak menggurui dan menyalahkan.

3. Analisis Strategi Program

Analisis strategi program disusun guna menjadi rancangan sebagai solusi petani dalam mengatasi permasalahannya, terutama dalam pembahasan mengenai pembentukan kelompok generasi bijak teknologi di tengah fenomena kecanduan gadget yang ada di Desa Kebalanpelang. Pembahasan dalam analisis strategi program mengacu pada analisa pohon masalah dan analisa pohon harapan diatas, sehingga menemukan beberapa cara sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Analisis Strategi Program

No	Masalah	Tujuan	Strategi
1	Lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak	Meningkatnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak	Melakukan kerja sama dengan merancang kegiatan bersama, baik kegiatan di luar maupun di rumah, serta melakukan penyuluhan tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan pada anak ditambah tanpa adanya pengawasan dari orang tua.
2	Tingginya Potensi Anak Kecanduan gadget	Adanya alternatif cara dalam mengurangi potensi kecanduan gadget anak	Melatih daya kreatifitas anak dalam berkarya (membuat kerajinan kardus, botol bekas, dll) sebagai cara mengurangi penggunaan gadget

3	Belum adanya lembaga dalam menangani kecanduan gadget	Terbentuknya kelompok yang menangani kecanduan gadget	Membentuk kelompok belajar dan bermain sebagai wadah mengekspresikan diri sekaligus sebagai cara dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak
---	---	---	---

Tabel 1 Analisis Strategi Program

Dari tabel diatas dijelaskan mengenai analisis strategi program yang akan dijalankan berdasarkan analisa masalah dan harapan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Mencakup edukasi, kerjasama, dan sistem program pencegahan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang. Adapun mengenai penjelasan tiga aspek strategi program ialah sebagai berikut:

- a. Edukasi, memberikan serangkaian pengetahuan terkait fenomena kecanduan gadget mulai dari penyebab, ciri-ciri hingga dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan. Dengan harapan timbulnya kesadaran orang tua akan potensi dampak negatif yang akan terjadi jika anak menggunakan gadget berlebihan dan tanpa adanya dampingan dari orang dewasa.
- b. Kerjasama, kunci sukses dari berjalannya dari program adalah kerjasama, partisipasi masyarakat. Dalam hal ini orang tualah yang menjadi sasaran utama kerja sama dimana anak usia sekolah dasar

masih sangat bergantung pada orang tua mereka. Ditambah dengan dukungan lembaga sekolah hingga pemerintah.

- c. Sistem program mencegah kecanduan gadget ialah dengan membentuk sebuah komunitas kecil yang berisi anak-anak dan orang dewasa/ orang tua, membangun sebuah kegiatan bermanfaat. Hal ini diharapkan mampu mengurangi efek kecanduan gadget pada anak sekaligus membentuk pola bersosialisasi sehat yang hampir saja hilang karena selalu berdiam diri di rumah saja hanya bermain gadget.

Analisa strategi diatas diharapkan menjadi langkah awal dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang.

4. Narasi Program

Naratif program berisi tentang langkah-langkah penyusunan aksi perubahan yang dijelaskan secara detail mulai dari visi hingga cara untuk mencapainya. Adapun rencana aksi perubahan dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di desa Kebalanpelang ialah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Narasi Program

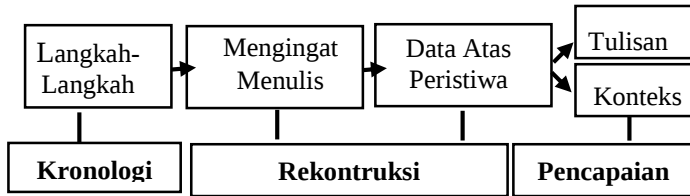
Tujuan Akhir	Meningkatnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak
Tujuan	Mencegah dan mengurangi potensi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar
Hasil	1. Meningkatnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak
	2. Adanya alternatif cara dalam mengurangi potensi kecanduan gadget anak
	3. Terbentuknya kelompok yang menangani kecanduan gadget
Kegiatan	Aktivitas 1.1 Peningkatan peran orang tua dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gadget pada anak
	1.1.1. Memberikan pendampingan/ edukasi terkait seberapa pentingnya peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak
	1.1.2. Melakukan diskusi terkait program dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak
	1.1.3. Melakukan kerja sama dengan orang tua dalam program bermain dan belajar baik dalam forum maupun di rumah saja.
	1.1.4. Menentukan kegiatan yang akan dilakukan dalam program baik dalam forum maupun di rumah saja.

	1.1.5. Sebagai kelompok yang merancang program berkelanjutan serta kegiatan refleksi dan evaluasi kegiatan
	Aktivitas 2.1. Adanya alternatif cara dalam mengurangi potensi kecanduan gadget anak
	2.1.1. Melakukan perlombaan sederhana untuk menarik perhatian anak dalam berpartisipasi dalam program
	2.1.2. Membuat kegiatan sederhana sekaligus berdiskusi dengan anak SD untuk kegiatan selanjutnya.
	2.1.3. Melakukan kegiatan bermain dan belajar sebagai langkah awal merubah pola “mengisi waktu luang” pada anak
	2.1.4. Berkreasi memanfaatkan barang bekas.
	2.1.5. Evaluasi kegiatan.
	Aktivitas 3.1 Membentuk kelompok bermain dan belajar
	3.1.1. Membentuk struktur kelompok orang tua untuk kegiatan bermain dan belajar
	3.1.2. Mengajukan dukungan kegiatan ini ke pemerintah

Tabel 2 Narasi Program

Dari rangkaian susunan program diatas berguna sebagai rencana yang disusun secara lebih perinci dari subbab sebelumnya guna mencapai tujuan akhir dengan 3 aspek pembahasan pokok diantaranya:

- a. Edukasi, Penguatan peran serta orang tua dan lingkungan yang berperan sebagai aktor dalam pendampingan anak dalam menuju generasi kreatif, baik di forum bermain dan belajar maupun di rumah, seperti bekerja sama antar orang tua melakukan kegiatan membaca buku, mengaji alquran di malam hari ketika di rumah dan melakukan serangkaian pembelajaran mengenai bagaimana cara mengawasi anak dalam penggunaan gadget.
- b. Kerjasama, mengatasi kecanduan gadget pada anak membentuk kelompok bermain dan belajar, program akan dilaksanakan dengan membentuk sebuah kelompok dan dibedakan berdasarkan dari minat peserta didik. Diawal pertemuan fasilitator bersama pemuda desa dan orang tua akan memberikan pilihan media belajar dan bermain, seperti menggambar, menulis cerita/ puisi, hingga membuat kerajinan tangan baik memanfaatkan sampah di sekitar ataupun menggunakan bahan jadi. Tidak ada standar tertentu yang ditetapkan karena program ini dirancang untuk merangsang daya kreatifitas anak sembari mencoba membebaskan mereka dari kecanduan gadget tanpa terbatas gender dan usia. Warga belajar bebas bereksperimen tentang banyak hal sesuai dengan kemampuan mereka. Dengan langkah berikut: Contoh “Pembuatan kerajinan kardus bekas” Pertama, melakukan diskusi. Kedua, mencatat dan mengingat poi-poin penting dalam diskusi, Ketiga, praktek bersama.



Salinan dari buku berjudul Sekolah Apa Ini
(Gernatatiti, dkk, 2019)

- c. Sistem perencanaan program, membangun kerja sama dengan lembaga pendidikan dan pemerintah di desa sebagai lembaga yang mendorong terbentuknya generasi bijak teknologi.

5. Teknik Evaluasi Program

Kegunaan dari adanya teknik evaluasi program bertujuan untuk mengetahui dampak sekaligus sebagai tolak ukur dari berhasil atau tidaknya sebuah program yang telah direncanakan sebelumnya, Adapun teknik evaluasi yang digunakan peneliti dalam program membangun generasi bijak teknologi dalam mengatasi fenomena kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan adalah *Most Significant Change* (MSC).

Teknik *Most Significant Change* (MSC) merupakan teknik monitoring dan evaluasi partisipatif dengan melibatkan kumpulan cerita perubahan yang signifikan yang muncul selama di lapangan. Kumpulan cerita ini kemudian dikelola sebagai data dan bukti adanya perubahan, dimana peneliti mulai memusatkan perhatian mereka pada dampak program baik positif

maupun negatif,⁸ Adapun dalam teknik evaluasi ini peneliti berkeinginan untuk mengungkap apa saja yang perubahan yang sudah dilakukan setelah program, diantaranya:

- a. Mengetahui apa hasil dari yang didapatkan dari beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan dan bagaimana tanggapannya (anak usia sekolah dasar dan orang tua)
- b. Mengetahui apa saja manfaat yang diperoleh dari kegiatan program yang telah dilakukan.
- c. Mengetahui apa saja perubahan yang telah dirasakan setelah program dilaksanakan.
- d. Mengetahui apa saja yang diharapkan orang tua dan anak di masa depan setelah pelaksanaan program.

F. Sistematika Pembahasan

Adapun mengenai sistematika pembahasan dalam penelitian riset aksi berjudul “Membangun Generasi Anak Kreatif Melalui Pendekatan Riset Aksi di Desa Kebalanpelang, Babat, Lamongan” ialah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab satu peneliti akan membahas tentang alasan mengapa peneliti menggunakan terkait dengan pembahasan yang berkaitan dengan realita sosial serta permasalahan yang muncul di lokasi penelitian dengan berbasis data selain itu peneliti juga akan mencantumkan

⁸ Rick Davies dan Jess Dart. *The 'Most Significant Change': A Guide to Its Use* (2005). Diakses melalui [https://.researchgate.net](https://researchgate.net) pada 28 Juni 2021 pukul 10:05. Hal 8

rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, serta strategi pendampingan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Pada bab kedua peneliti akan membahas mengenai konsep dan teori yang relevan dengan tema yang digunakan peneliti yang bersumber dari beberapa referensi baik buku, jurnal ilmiah hingga internet.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini peneliti akan membahas mengenai model pendekatan yang dilakukan peneliti di masyarakat diuraikan dengan masalah kritis yang muncul dari permasalahan masyarakat yang ditimbulkan oleh masyarakat yang juga akan diselesaikan oleh masyarakat itu sendiri. Peneliti menggunakan metodologi PAR (*Participatory Action Research*) dengan berfokus pada penyelesaian masalah menuju perubahan sosial dilengkapi dengan kajian terkait penjelasan metodologi PAR.

BAB IV: PROFIL DESA

Peneliti akan menuliskan keadaan desa mulai dari kondisi masyarakat dari aspek geografis, keadaan demografis, keadaan ekonomi, keadaan kesehatan dan pendidikan masyarakat hingga data terkait dengan tema yakni fenomena anak usia sekolah dasar kecanduan gadget

BAB V: TEMUAN MASALAH

Dalam hal ini peneliti akan menjabarkan fenomena-fenomena terkait kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang. Mengacu pada

rumusan masalah dengan mengungkap problematika yang sebenarnya berdasarkan realita yang ada.

BAB VI: DINAMIKA PROSES PENDAMPINGAN

Pada bab ini penulis akan menulis lebih rinci mengenai bagaimana dinamika proses pendampingan yang dilakukan terkait program bijak gadget sebagai solusi dalam mengatasi kecanduan gadget di desa Kebalanpelang.

BAB VI: AKSI PENDAMPINGAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan secara terperinci mengenai kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan masalah sehingga muncul gerakan aksi perubahan Uraian berisi mengenai tahapan-tahapan menuju aksi perubahan dimulai dari pemetaan awal, analisis temuan masalah hingga kegiatan evaluasi program

BAB VII: EVALUASI DAN REFLEKSI

Pada bab ini peneliti akan mencatat seluruh hasil penelitian beserta catatan refleksi dalam pelaksanaan program bijak gadget di desa Kebalanpelang, yang digunakan sebagai bahan evaluasi bersama dengan masyarakat.

BAB XI: PENUTUP

Pada bab ini peneliti akan menuliskan kesimpulan rekomendasi dan hasil penelitian terkait program pencegahan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Pengorganisasian Masyarakat

1. Pengertian Pengorganisasian Masyarakat

Pengorganisasian Masyarakat (*Community Organizing*) merupakan sebuah proses membangun kesadaran sosial bersama dengan membangun kemampuan mengenali permasalahan yang terjadi, siapa yang terlibat kemudian bergerak bersama menuju perubahan,⁹ sebagai reaksi dari ketidakpuasan terhadap praktek modernisasi yang berujung pada sebuah kondisi tidak manusiawi yang menjadikan manusia dan alam dimanfaatkan habis-habisan untuk kepentingan segelintir orang.¹⁰

Proses pengorganisasian masyarakat menurut Beckwith dan Lopez¹¹ harus melalui beberapa tahapan, diantaranya:

- a. Melakukan identifikasi masalah bersama.
- b. Melakukan pemecahan masalah secara bersama.
- c. Melakukan analisa stakeholder sebagai tokoh agar proses dapat berjalan.
- d. Melakukan penyusunan mengenai sasaran yang akan dicapai.

⁹ Agus Afandi et al., *Dasar-Dasar Pengembangan Masyarakat Islam* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2013). hal 115.

¹⁰ Ibid, hal 78.

¹¹ Program Rehabilitasi Dan Pemulihan Cadangan Sumber Daya Alam, 2006. Panduan Pembelajaran Mandiri Pengorganisasian Masyarakat. (Jakarta: Coremap II), 3. Buku online, dilihat pada 16 Juli 2022, <http://coremap.or.id>

- e. Membangun sebuah kelompok/ institusi secara demokratis.

Pengorganisasian masyarakat memiliki 3 (tiga) inti pemikiran berupa: pertama, masyarakat memiliki kemampuannya sendiri dalam menjalani kehidupannya. Kedua, setiap gagasan yang mengarah pada pembangunan harus selaras dengan kepentingan dan kebutuhan dari masyarakat bukan pihak luar. Ketiga, setiap proses pembangunan harus mengacu pada kemampuan yang dimiliki masyarakat sehingga, maksud dan tujuan dari program dapat tersampaikan kepada masyarakat.¹²

Lebih lanjut, pengorganisasian masyarakat juga sering kali disebut sebagai proses penggerak komunitas guna mencapai kesejahteraan bersama demi kepentingan bersama. Mengacu pada proses membangun jaringan manusia, mengidentifikasi, mobilisasi dan mempertahankan organisasi sebagai upaya berkelanjutan.¹³ Dengan catatan bukan hanya sekedar mobilisasi masa akan tetapi sebuah proses persahabatan dengan masyarakat dengan fokus utama pada inisiatif masa kritis menuju perubahan yang lebih baik.¹⁴ Dalam konteks membangun generasi kreatif pada anak usia dini berbasis komunitas melibatkan peran orang tua,

¹² Agus Afandi et al., *Dasar-Dasar Pengembangan Masyarakat Islam....* hal 79.

¹³ Nurulitha Andini “Pengorganisasian Komunitas dalam Pengembangan Agrowisata di Desa Wisata Studi Kasus: Desa Wisata Kembangarum, Kabupaten Sleman” *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, Vol. 24 No. 3, Desember 2013, hal.173 – 188.

¹⁴ Agus Afandi et al., *Dasar-Dasar Pengembangan Masyarakat Islam....* hal 81.1

masyarakat di dalamnya sebagai penggerak dari proses awal identifikasi hingga evaluasi

2. Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Masyarakat

Beberapa ahli metodologi pengorganisasian masyarakat menyepakati pendapat Lao Tze (700 sm) jika prinsip yang wajib menjadi pegangan seorang aktifis pengorganisasian masyarakat hingga pada tahap masyarakat sendiri yang berkata “Kami akan mengerjakannya sendiri” ialah sebagai berikut:¹⁵

- a. Dengan tulus membaur dan bersahabat dengan masyarakat sekitar.
- b. Belajar untuk memahami kehidupan masyarakat sekitar.
- c. Membangun komunitas dengan masyarakat dengan bekal apa yang dimiliki masyarakat sebagai upaya mengatasi masalah yang sedang mereka hadapi (berpihak pada komunitas/masyarakat yang lemah).
- d. Tidak menunjukan diri sebagai pemimpin dari komunitas.
- e. Mempercayai potensi dan kemampuan komunitas dalam membangun diri hingga akhir.

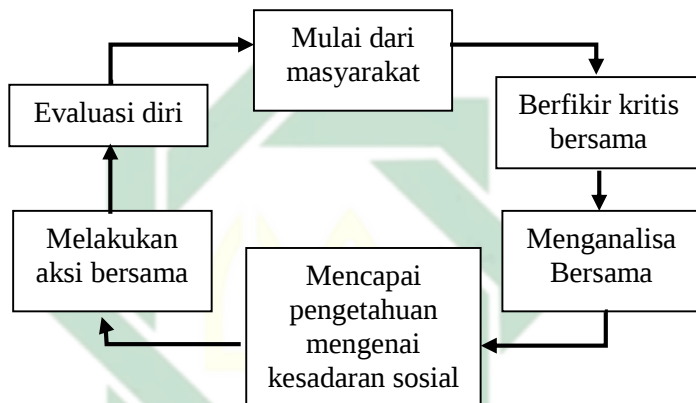
3. Proses Pengorganisasian Masyarakat

Proses pengorganisasian masyarakat memiliki strategi dasar yang digunakan pertama menjadikan masyarakat sebagai pelaku perubahan mulai dari awal proses hingga akhir dari proses pengorganisasian, gagasan yang diusung mengacu pada kepentingan dari masyarakat itu sendiri, pembangunan ditunjang dengan

¹⁵ Agus Afandi et al., *Dasar-Dasar Pengembangan Masyarakat Islam....* hal 80.

kemampuan yang dimiliki masyarakat. Strategi ini mengacu pada daur proses pengorganisasian masyarakat yang dimulai dari masyarakat yang akan terus bersambung dari fase satu menuju fase lainnya.¹⁶ Berikut bagan daur proses pengorganisasian:

Bagan 2.1
Daur Proses Pengorganisasian



Hasil salinan dari buku Mengorganisir Rakyat karya Jo Hann Tan & Roem Topatimasang

4. Tujuan Pengorganisasian Masyarakat

Pengorganisasian masyarakat memiliki tujuan membentuk kesadaran sosial sebagai upaya masyarakat dalam mengatasi permasalahan ketidakadilan yang mereka hadapi dengan memperbaiki kualitas hidup masyarakat, dimulai jangka pendek dengan memiliki kemampuan dalam mencukupi kebutuhan dasar berupa

¹⁶ Agus Afandi et al., *Dasar-Dasar Pengembangan Masyarakat Islam*.... hal 116.

sandang, pangan, pendidikan dan sejenisnya.¹⁷ Hingga tujuan jangka panjang meliputi:¹⁸

- a. Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan kemasyarakatan (sosial-ekonomi).
- b. Terbentuknya organisasi atau kelompok guna mengelola dan memanfaatkan sumberdaya alam.
- c. Adanya peningkatan dan perbaikan kesejahteraan masyarakat.
- d. Daya kreatifitas dan keterampilan swadaya masyarakat meningkat.
- e. Timbulnya kesadaran dan kepedulian masyarakat mengenai apa yang terjadi di lingkungan mereka.
- f. Adanya teknologi terapan, tepat guna, dengan memanfaatkan bahan yang diperoleh dari daerah setempat.

5. Pengorganisasian Masyarakat dalam Perspektif Islam

Pengorganisasian masyarakat dalam pandangan islam bukan menjadi suatu hal yang asing dan baru lagi. Salah satu contoh nyata pengorganisasian masyarakat dapat dilihat dari serangkaian panjang cerita Nabi yang telah tercantum dalam hadits yang diriwayatkan para sahabat. Beragam serangkaian aktivitas yang dilakukan rasulullah dalam pemberdayaan masyarakat tentunya berpedoman pada Alquran, yang merupakan pegangan dan sumber inspirasi dan solusi dari seluruh permasalahan yang ada di dunia ini. Secara khusus islam

¹⁷ Agus Afandi, dkk. Modul Participatory Action Research, (UIN Sunan Ampel Surabaya: Lembaga Pengabdian Masyarakat 2016), hal 151-152.

¹⁸ Program Rehabilitasi Dan Pemulihan Cadangan Sumber Daya Alam, 2006....Hal 07.

menyarankan tiga prinsip utama, diantaranya sebagai berikut¹⁹:

a. *Ukhuwwah* (Persaudaraan)

Prinsip ini menegaskan jika setiap muslim merupakan saudara walaupun tidak secara biologis. Rasulullah pernah mengibaratkan umatnya sebagai satu bangunan yang saling menguatkan satu sama lain agar bisa tetap berdiri kokoh. Dalam pemberdayaan masyarakat *ukhuwwah* merupakan salah satu hal yang paling dasar dari seluruh rangkaian pemberdayaan masyarakat, seperti visi misi Rasulullah jika masyarakat muslim harus saling menolong satu sama lain. Prinsip ini selaras dengan firman Allah dalam surah Al-Hujurat ayat 10 yang berbunyi:²⁰

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ
لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwalah kamu kepada Allah agar kamu mendapat rahmat.” (QS. Al-Hujurat [49]:10)

¹⁹ Ulfi Putra Sani. “Prinsip-Prinsip Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Al Qur’an”. Jurnal Ilmu Dakwah Volume 39 No 1. 2019, hal 34.

²⁰ Ulfi Putra Sani. “Prinsip-Prinsip Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Al Qur’an” Hal 35.

b. *Ta'awun* (Tolong-menolong)

Selaras dengan pembahasan sebelumnya, rasulullah sangat menyarankan umatnya untuk saling tolong menolong dalam hal kebaikan. Selaras dengan pemberdayaan masyarakat yang harus diawali dengan adanya rasa peduli dan niat untuk saling tolong-menolong. Hal ini juga bisa diartikan sebagai sebuah sinergi antara berbagai pihak yang berkepentingan demi mewujudkan pemberdayaan masyarakat yang optimal. Dimana masyarakat dan pihak yang terkait saling berkolaborasi dan saling bertanggung jawab atas kebaikan yang mereka inginkan.

Karena pada dasarnya pemberdayaan masyarakat bukanlah tanggung jawab satu pihak saja. prinsip *taawun* ini terkandung dalam Al-Quran Surah Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:²¹

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: Dan tolong-menolong lah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.

²¹ Ulfi Putra Sani. “Prinsip-Prinsip Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Al Qur'an” Hal 35.

c. Kesamaan Derajat

Sejatinya sebagai manusia tidak ada yang lebih tinggi atau lebih rendah derajatnya di mata Allah Swt. Oleh sebab itu, menjadi manusia tidak diperkenan dan untuk bersifat sombong kepada sesama manusia. Untuk itulah manusia diperintah untuk saling membantu antar sesamanya tanpa membedakan status, ras, bahasa dan agama. Selaras dengan firman Allah Qs. Az-Zukhruf ayat 32, yang berbunyi:²²

أَهُمْ يَقْسِمُونَ رَحْمَتَ رَبِّكَ نَحْنُ قَسَمْنَا بَيْنَهُمْ مَعِيشَتَهُمْ
فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَرَفَعْنَا بَعْضَهُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَاتٍ لِّيَتَّخِذَ
بَعْضُهُمْ بَعْضًا سُلْحِيًّا ۖ وَرَحِمْتُ رَبِّكَ خَيْرٌ مِّمَّا يَجْمَعُونَ

Artinya: Apakah mereka yang membagi-bagi rahmat Tuhanmu? Kamilah yang menentukan penghidupan mereka dalam kehidupan dunia, dan Kami telah meninggikan sebagian mereka atas sebagian yang lain beberapa derajat, agar sebagian mereka dapat memanfaatkan sebagian yang lain. Dan rahmat Tuhanmu lebih baik dari apa yang mereka kumpulkan.

B. Pendidikan Populer

1. Definisi Pendidikan Populer

Pendidikan populer bisa dikatakan sebagai pendidikan kritis merupakan sebuah paham pendidikan yang mengutamakan pemberdayaan dan pembebasan

²² Ulfi Putra Sani. "Prinsip-Prinsip Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Al Qur'an"..... Hal 36.

dengan menggunakan metode yang mengedepankan pendekatan *participatory* yang menjadikan peserta sebagai subjek bukan objek sebagai sasaran ceramah, dengan harapan warga pelajar bisa ikut serta dalam proses pembelajaran dimulai bertahap dimulai dari teori, metode, hingga praktik dalam proses pembelajaran sesuai. Dengan sistem pendidikan seperti ini diharapkan mampu menciptakan kemampuan menganalisis dan mengidentifikasi secara bebas secara kritis, tanpa mengikat dan berstandar, dengan begini pendidikan akan kembali pada hakikatnya yakni memanusiakan manusia dengan menghargai perbedaan dan mempercayai jika setiap manusia berbeda dan unik.²³

Pendidikan kritis lahir dari pemikiran paradigma kritis yang secara tegas mengartikan pendidikan bukanlah sebuah ajang untuk menjaga *status quo*, karena pendidikan hanya memiliki urusan terkait refleksi kritis mengenai ideologi yang mendominasi, sebagaimana mana tugas pendidikan yang semestinya menciptakan ruang untuk menumbuhkan rasa peduli mereka akan sistem dan struktur yang tidak adil sebagai tugas dekonstruksi dan advokasi. Pendidikan juga tidak pernah mungkin dapat bersifat netral/ sama rata karena pada dasarnya manusia berbeda mereka dengan keunikan masing-masing. Sama bukan berarti adil. Selain itu, visi pendidikan dalam perspektif kritis yakni melakukan kritik terhadap sistem yang dominan

²³ Roem Topatimasang dkk, *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis*, (INSISTPress, Yogyakarta, 2014) Halaman pengantar

sebagai pemihakan kepada rakyat kecil yang tertindas menuju perubahan sosial yang lebih adil.²⁴

Dalam praktiknya pendidikan kritis sangat memerlukan perspektif kelas dalam kegiatan analisisnya. Analisa pendidikan kritis biasa disebut dengan analisa kelas yang berarti sebuah perangkat atau media yang digunakan dalam melakukan analisa dalam memahami suatu ketidakadilan secara luas. Analisa kelas memiliki peran penting dalam praktek pendidikan kritis karena tanpa adanya analisa kelas maka perubahan sosial akan mengalami reduksi dan berfokus pada masalah perubahan manusianya saja, padahal analisa kelas dapat melihat dan menganalisis seperti masalah buruh dan dehumanisasi lainnya. Karena pada dasarnya analisa kelas dalam proses pendidikan lebih condong pada relasi struktur sosial daripada korban eksploitasi.²⁵

Kembali pada konteks pemberdayaan masyarakat, sebagai fasilitator sekaligus manusia harus mempercayai dan menghargai bahwa setiap manusia memiliki kemampuan untuk berdaya, berkuasa atas kewajiban dan hak yang dimilikinya, karena Allah SWT telah memberkatinya akal dan nurani yang sudah melekat pada kekuasaan yang dimiliki, oleh sebab itu setiap manusia yang hidup di bumi sangat tidak sepatutnya untuk tidak berdaya.²⁶

²⁴ Roem Topatimasang dkk, *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis...* Hal 29

²⁵ Ibid, Hal 39

²⁶ Agus Afandi, dkk. *Dasar-Dasar Pengembangan Masyarakat Islam*. (Sunan Ampel Press, Surabaya). Hal 93

2. Konsep Pendidikan dalam Menurut Paulo Freire

Paulo Freire merupakan seorang tokoh filsafat pendidikan lahir pada 1921 di sebuah kota yang terkenal miskin dan terpencil. Hidup di lingkungan miskin membuat Paul Freire memiliki pemikiran yang luar biasa tentang kondisi sosial dan pendidikan, salah satu hasil karyanya mampu membuka mata dunia tentang konsep pendidikan merdeka dengan konsep pendidikan yang membebaskan.²⁷ Freire mengartikan pendidikan sebagai gagasan proses memanusiakan manusia kembali setelah terbelenggu dan terjebak pada sistem *dehumanisasi*, yang menurutnya sebagai proses bagaimana manusia mengartikan dan menganalisis tentang kesadaran dan pandangan hidup masyarakat terhadap dirinya sendiri.²⁸

Freire membedakan kesadaran manusia menjadi 3 golongan, pertama kesadaran magis (*magical consciousness*), kesadaran magis merupakan sebuah keadaan dimana manusia tidak mampu mengetahui kaitan antara faktor satu dengan yang lain. Terlalu pasrah dengan takdir. Jika digambarkan dalam sebuah situasi pendidikan maka murid akan menerima apa saja yang dikatakan guru sebagai sebuah kebenaran tanpa tahu makna dan manfaat yang sesungguhnya untuk kehidupannya. Kedua, kesadaran naif (*naive consciousness*) sebuah keadaan dimana manusia lah yang menjadi penyebab sebuah masalah, jika seorang miskin maka orang tersebut lah yang malas karena tidak mau bekerja dan beberapa contoh lainnya,

²⁷ Supriyanto, "Paulo Freire: Biografi Intelektual Modernisme Pendidikan" Dalam Jurnal Al-Ta'dib Vol. 6 No. 2: 2013. Hal 101

²⁸ Roem Topatimasang dkk, *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis....* Hal 30

kesadaran ini cenderung menjadikan manusia harus siap siaga untuk beradaptasi pada suatu program yang ada. Ketiga adalah Kesadaran Kritis (*critical consciousness*) merupakan sebuah kondisi dimana adanya kemampuan seseorang dalam melihat sesuatu dari unsur sistem, struktur yang bekerja berdasarkan dengan realita yang ada. Kesadaran kritis inilah yang mengacu pada bagaimana proses pendidikan kritis bekerja.²⁹

Dalam buku “Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis” karya Roem Topatimasang, dkk (2014) secara garis besar filsafat pendidikan Paulo Freire digambarkan menjadi 3 poin utama³⁰ diantaranya:

a. Manusia dan Dunia Menjadi Sebuah Masalah

Dalam hal ini Freire berpendapat mengenai arti dari situasi penindasan yang merupakan sebuah kondisi dimana dunia ini mengalami sebuah ketidakadilan yang nyata, mayoritas mengalami penderitaan dan minoritas menikmati usaha yang lain yang sangat menggambarkan sebuah *dehumanisasi*, kondisi *dehumanisasi* dari kondisi diatas tidak hanya terdampak bagi mayoritas yang tertindas saja melainkan juga bagi mereka yang menindas, karena secara tidak langsung mereka telah melewati batas manusiawi dengan mengkhianati hati nurani mereka baik secara sadar maupun tidak sadar.

²⁹ Roem Topatimasang dkk, *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis*.... Hal 31- 31

³⁰ Roem Topatimasang dkk, *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis*.... Hal 52 - 67

Karena menurut Freire menjadi manusia juga menjadi pelaku bukan menjadi penderita, karena dunia ini bukanlah sesuatu yang tiba-tiba ada dan harus diterima begitu saja sebagai sebuah takdir, karena manusia berbeda dengan makhluk hidup lainnya dengan akal mereka, yang secara fitrahnya manusia mampu mengatasi situasi yang mengenggang mereka melalui pemikiran inilah Freire mencoba menyusun pendidikan versi dirinya yang lebih memanusiakan manusia.

b. Pembebasan Menjadi Tujuan

Freire menyusun filsafat pendidikan diharuskan untuk berorientasi pada pengenalan realitas diri manusia dan dirinya sendiri secara objektif dan subjektif, keduanya bukan suatu hal yang dipisahkan. Kolaborasi keduanya juga sekaligus sebagai pencegah terjadinya pola pikir yang rancu, karena bisa saja objektivitas diartikan sebagai subyektivitas bagi “tertindas” dan sebaliknya. Oleh sebab itu pendidikan harus selalu melibatkan tiga unsur sebagai subjek sadar dan objek yang disadari yang terdiri dari pengajar, pelajar dan realitas sosial.

Filsafat pendidikan Freire dapat dikatakan sebagai kritik dari sistem pendidikan yang berlaku selama ini, dimana siswa dijadikan sebagai “bank ilmu” yang terus saja dijejali dengan materi yang siapa tahu akan berguna ke depannya. Guru berfungsi sebagai subjek aktif yang selalu berbicara dan mengisi objek pasif (siswa) dengan berbagai ilmu pengetahuan dan menghafal tanpa tahu hakikat dan maknanya. Dengan pola pendidikan yang seperti ini pendidikan akan mudah sekali dimanfaatkan sebagai pemelihara status

quo. Sekaligus menjadikan pelajar buta akan realitas diri dan dunia di sekitarnya.

Dari deretan polemik pendidikan yang terjadi Freire mencoba memecahkannya dengan membentuk proses pembebasan bukan penjinakan sosial budaya karena pendidikan sejatinya untuk memerdekakan bukan untuk mendominasi. Metode pendidikan yang diusung Freire mengacu pada prinsip-prinsip aksi dan refleksi, yang akhirnya menumbuhkan kesadaran kritis dan hasrat untuk mengubah ketertindasan hingga menuju pada makna praxis. Praxis sendiri berarti manunggal karsa, kata dan karta yang menjadikan cara mewujudkan seseorang sebagai manusia seutuhnya.

Pendidikan Freire merangsang ke arah diambilnya sebuah tindakan lalu direfleksikan, kemudian hasil refleksi digunakan sebagai pengambilan tindakan baru yang lebih baik lagi dan seterusnya. Dengan model pendidikan terhadap masalah Freire mengubah posisi guru dan murid dari subjek objek menjadi subjek, dimana peran peserta didik dan guru diposisi yang sama sebagai subjek belajar. Dimana mereka bebas untuk mengekspresikan diri, bertindak dan berfikir dengan saling belajar satu sama lain.

c. Penyadaran Menjadi Proses

Dalam proses *humanisasi* seseorang harus benar-benar menyadari realitas dirinya dan lingkungan sekitar, karena tanpa kesadaran tersebut proses *humanisasi* tidak akan pernah berjalan selamanya. Langkah awal untuk menuju pendidikan yang membebaskan harus dilakukan sebuah proses yang berjalan terus menerus karena proses merupakan pusat dari proses pendidikan itu sendiri. Proses

perkembangan kesadaran manusia tidak boleh berhenti dan harus terus berkembang perlahan bertahap, dari kesadaran magis meningkat menuju kesadaran naif kemudian meningkat lagi pada kesadaran kritis hingga menuju hakikat kesadaran tertinggi kesadarannya kesadaran.

Dengan kesadaran kritis yang dimiliki seseorang mereka akan mampu menyatakan sesuatu berdasarkan sistem kesadaran bukan hanya sekedar menghafal sebab manusia berhak mengungkapkan kalimatnya sendiri berdasarkan kesadaran sendiri (realita yang benar) bukan dari orang lain. Susunan kalimatnya boleh berbeda tapi tidak dengan maksudnya. Freire pernah menyusun strategi pendidikan yang diterapkan di masyarakat petani miskin di Brasilia dan Chili yang kemudian menyebar hampir diseluruh negara amerika latin dan direkomendasikan UNESCO sebagai model pendidikan alternatif.

Dalam proses pendidikan yang dilakukan Freire dalam mengatasi buta huruf di Brasilia dan Chili dengan menggunakan 3 tahapan. Tahap Kodifikasi, pendidikan huruf dasar dalam konteks konkrit dan konteks teoritis. Tahap Diskusi Kultural, dilakukan dalam bentuk kelompok kecil bersifat problematis dengan menggunakan kata-kata kunci dan yang terakhir adalah Tahap Aksi Kultural, tahap praxis, menjadikan tindakan kelompok menjadi bagian langsung dari realitas.

d. Proses dan Metodologi Pendidikan Kritis

Proses pendidikan Kritis memiliki ciri-ciri berikut ini: (1) Belajar dari Realitas/ Pengalaman, materi yang dipelajari bukan berasal dari teori seseorang melainkan dari pengalaman dengan demikian tidak ada otoriter siapa yang paling pintar karena keabsahan pengetahuan ditentukan dengan realitas tindakan dan pengalaman langsung. (2) Tidak Menggurui, karena konsep pendidikan kritis adalah saling belajar. (3) Dialogis, dalam proses pendidikan kritis tidak hanya berlaku pada satu arah saja melainkan dalam bentuk komunikasi dua arah dengan saling berdiskusi.³¹

Proses pembelajaran pendidikan kritis dengan menggunakan konsep daur belajar yang terus berulang dan direfleksikan, dimulai dari melakukan dimana peserta didik dan fasilitator saling bercerita pengalaman, bermain dan sejenisnya, kemudian mengungkapkan data, menguraikan kembali rincian data dari realitas yang sudah dialami, dilanjutkan dengan menganalisis dengan mengkaji sebab yang berkaitan dengan masalah lalu disimpulkan dengan bentuk rumusan makna dan kesimpulan umum dari pengalaman yang kemudian diterapkan begitu seterusnya.³²

³¹ Roem Topatimasang dkk, *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis*.... 105

³² Ibid, Hal 106

C. Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak

1. Mengenal Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna elektronik dengan fungsi praktis. Dalam jurnal Anggreani dan Hendrizal (2018) mengutip pernyataan Rayner gadget merupakan sebuah perangkat dengan karakteristik unik yang memiliki kemampuan dan kinerja tinggi yang berhubungan dengan ukuran dan biaya. Gadget berbeda dengan perangkat lainnya, karena gadget bukan hanya sekedar perangkat elektronik yang membantu kebutuhan manusia secara biasa tanpa pembaharuan secara berkala, karena gadget akan selalu melakukan pembaharuan tampilan hingga fungsi disetiap tahunnya, perkembangan gadget secara berkala inilah yang membedakan dengan perangkat elektronik lainnya.³³

Pada era revolusi industri dimana gadget yang pada saat itu masih sejenis telepon mulai berkembang begitu pesat yang sudah dapat diakses oleh siapa saja sebagai alat komunikasi hingga perlahan berkembang dengan memiliki fitur-fitur hiburan. Sebelum gadget benar-benar berkembang seperti sekarang dulu pengguna mengakses nya melalui warung telpon dan kotak telepon, kemudian berganti menjadi telepon rumah. Perkembangan tersebut tidak berhenti sampai disitu saja, teknologi terus berkembang hingga muncullah telepon genggam yang lebih praktis, inilah yang menjadi cikal bakal berkembangnya gadget hingga saat

³³ Aisyah Anggraeni dan Hendrizal “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa” dalam jurnal PPKN dan Hukum Vol,13 No 1: 2018. Hal 66

ini. Selain telepon perkembangan gadget juga meliputi laptop, computer, iPad dan masih banyak lagi.³⁴

Selain perangkat fisik (*hardware*) yang terus berkembang gadget juga berkembang dalam bentuk visual nya (*software*), sehingga kini gadget mengalami perluasan arti sebagai perangkat dan fitur yang mempermudah pekerjaan manusia. Fitur pada gadget pada umumnya terdiri dari internet, kamera, panggilan group, WIFI, video, game, mp3 dan masih banyak fitur lainnya. Berbagai perusahaan gadget terus mengembangkan fitur nya bahkan kini gadget bukan hanya sebagai alat komunikasi saja karena gadget kini bisa berfungsi sebagai alat bisnis, hiburan, alat dokumentasi dan beberapa lainnya. Tingkat kebangunan gadget tergantung dengan karakteristik dan lingkungan pengguna, jika gunakan anak sekolah gadget bisa digunakan sebagai alat komunikasi, belajar dan bermain, jika gadget digunakan oleh pebisnis maka gadget dapat digunakan sebagai bisnis dan seterusnya.³⁵

Dalam jurnal Eryzal Novrialdy berjudul “Kecanduan *Game Online*” pada Remaja: Dampak dan Pencegahan nya” mengutip pernyataan Alexander, 2010 dari Pelle, 2004 menyarankan jika definisi dari kecanduan berkembang seiring berjalannya waktu, dimana dahulu istilah kecanduan hanya melekat pada obat-obatan kini merambah pada kegiatan atau aktifitas

³⁴ Ai Farida, dkk “Optimasi Gadget dan Implikasi Terhadap Pola Asuh Anak” dalam Jurnal Inovasi Penelitian, Vol 1 No 8: 2021. Hal 1703 - 1704

³⁵ Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah “Pengaruh Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar” dalam Jurnal Fibonacci: Jurnal pendidikan Matematika dan Matematika Vol 4 No 1: 2018. Hal 9

yang menjadikan seseorang tersebut ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis.³⁶ Salah satunya fenomena kecanduan gadget pada anak sekolah dasar yang meliputi, kecanduan internet, media sosial dan *game online*.

Menurut Babington, dkk dalam Soetjipto (2005) menyatakan jika seorang mengalami kecanduan gadget termasuk internet akan ditemukan gejala-gejala berikut yang dibedakan menjadi dua golongan. Yakni:

- a. Gejala Fisik, seorang yang mengalami kecanduan internet akan relative mengurangi perhatian mereka terhadap kehidupan dan kesehatan di kehidupan keseharian mereka, akan ditemukan masalah pada *neuromuscular*³⁷ akibat penggunaan gadget secara berlebihan, dan beberapa penyakit yang diakibatkan termasuk gangguan makan, tidur, mata, tulang belakang dan lain sebagainya.³⁸
- b. Gejala Psikologis dan Sosial, dimana kondisi seseorang tersebut secara kelewatan dalam menggunakannya, mereka cenderung lupa waktu, mengalami kondisi sangat bersemangat dan bahagia ketika menggunakannya, tidak mampu berhenti meskipun telah mencoba dan jika ia telah berhenti maka tidak lama ia akan kembali lagi, menarik diri dari lingkungan sosial, mengelak

³⁶ Eryzal Novrialdy, “Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pemecahannya” Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2: 2019 diakses melalui <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>. Hal 150

³⁷ *Neuromuscular* adalah sebuah gangguan pada sistem saraf dan otot karena ketidakmampuannya dalam bekerja sebagai mana mestinya.

³⁸ Helly P. Soetjipto, “Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet” Dalam Jurnal Psikologi Universitas Gajah Mada Vol 32, No. 2:2002. Hal 79

dinyatakan kecanduan meskipun gejala sudah ada di depan mata, dan beberapa masalah lainnya.³⁹

Timbulnya fenomena ketergantungan gadget pada anak usia sekolah dasar kini bahkan bisa dinyatakan sebagai sebuah aktifitas biasa karena hampir terjadi pada anak usia sekolah dasar se Indonesia, ditambah dengan pandemic Covid 19 yang melanda dunia sejak akhir tahun 2019 lalu, mengharuskan para siswa untuk belajar di rumah saja, dengan belajar melalui gadget yang dimiliki mereka selain aktifitas belajar tidak menutup kemungkinan mereka mengakses internet, media sosial, *game online* dan sejenisnya untuk menghibur diri dan mengusir rasa bosan saat melakukan serangkaian aktifitas di rumah saja, sebagai orang tua mereka tentu saja tidak akan diam saja saat mendapati anak mereka bermain gadget dalam waktu yang lama namun respon anak yang mengamuk menjadikan orang tua mengalami dan menuruti kemauan sang anak.⁴⁰

Selain itu, beberapa faktor lainnya juga dapat mempengaruhi anak kecanduan gadget diantaranya seperti lingkungan mereka yang terbiasa dengan adanya aktifitas penggunaan gadget, mudahnya akses, hingga peran serta orang tua dalam menentukan anak akan kecanduan gadget atau tidak karena tanpa disadari dengan memberikan gadget pada anak di usia yang masih balita sebagai hiburan bisa menjadi bibit-bibit anak kecanduan dalam penggunaan gadget, meskipun pada anak usia dini lebih gampang dalam

³⁹ Ibid

⁴⁰ Ai Farida, dkk “Optimasi Gadget dan Implikasi Terhadap Pola Asuh Anak” Hal 1074

mengatur waktu penggunaan karena ketidakmampuannya dalam mengoperasikan gadget, aktifitas gadget yang diberikan orang tuanya sedikit banyak akan mempengaruhinya.⁴¹

2. Mengetahui Dampak dari Kecanduan Gadget pada Anak
Keberadaan gadget pada kehidupan keseharian anak-anak tentu saja membuat perubahan secara signifikan bagi aktifitas psikologis dan sosial mereka baik dari segi positif maupun segi negatif, selaras dengan makna dari dampak itu sendiri yang berarti sebuah akibat yang disebabkan oleh pengaruh yang kuat baik positif maupun negatif.

Berikut dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar secara umum.⁴²

- a. Sebagai alat komunikasi, fungsi ini sudah ada sejak pertama kali gadget diciptakan. Anak sekolah dasar biasanya menggunakan gadget sebagai alat bantu dalam berkomunikasi dengan orang terdekat, guru dan orang tua.
- b. Pembantu media belajar, gadget menyediakan akses "*search*" yang terdapat dalam google hal ini membantu anak untuk mengakses informasi yang diinginkan, selain itu, dengan gadget anak juga dapat mengakses buku melalui google book dan melakukan *video call* bersama sebagai pengganti sekolah tatap muka dengan aplikasi yang disediakan.
- c. Sebagai media hiburan, fitur-fitur gadget yang melimpah tentu sudah pasti tidak akan melupakan

⁴¹ Ibid. Hal 1075

⁴² Ai Farida, dkk "Optimasi Gadget dan Implikasi Terhadap Pola Asuh Anak", Hal 1076 - 1077

unsur hiburan di dalamnya, gadget menyediakan berbagai macam media untuk hiburan. Mulai dari music, video, dan berbagai game yang bisa diunduh bebas diaplikasi penyedia.

- d. Sebagai media mengembangkan diri, gadget juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pengembangan diri anak, dimana anak bisa mengekspos bakatnya di media sosial milik mereka dengan begitu anak akan lebih bebas dan percaya diri dengan kemampuannya.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget secara umum pada anak usia sekolah dasar,⁴³ meliputi:

- a. Gadget dapat menjadi faktor buruknya pola sosial anak, karena terlalu sering berinteraksi dengan gadget anak akan lebih suka menyendiri dan sukar untuk bergaul.
- b. Gadget dapat mempengaruhi psikologi, hal ini dikarenakan minimnya interaksi anak dengan orang tua dan sesama karena anak terlalu sering berinteraksi dengan gadget mereka, anak juga akan lebih sulit untuk berempati, memiliki masalah belajar hingga gangguan mental.
- c. Gadget dapat mempengaruhi kesehatan anak, seperti kesehatan mata hal ini dikarenakan cahaya yang pancaran gadget tidak terlalu baik jika terpapar mata dalam waktu yang lama, kesehatan tulang karena jarang bergerak dan sejenisnya.

⁴³ Ria Novianti dan Meyke Garzia, “Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial” dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 4 No 2: 2020. Hal 1004

- d. Gadget dapat melemahkan kontrol emosi anak, dimana anak yang cenderung suka bermain game atau hal lainnya yang bisa memacu adrenalin anak saat bermain gadget akan terbawa pada dunia nyata mereka, seperti akan mudah marah mengamuk dan memberontak, belum lagi meniru hal-hal yang tidak seharusnya dilakukan pada usia mereka.
3. Mengetahui Metode dalam Mengurangi Penggunaan Gadget Anak.

Metode yang dapat diterapkan sebagai upaya dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gadget pada anak yang dikutip dari berbagai sumber, diantaranya metode berikut ini yang dapat dilakukan dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gadget pada anak.⁴⁴ Pertama, *Parental monitoring*, dimana metode ini mengedepankan peran orang tua dalam melakukan kontrol penggunaan gadget pada anak mereka, karena komunikasi anak dengan orang tua menjadi salah satu faktor anak dapat ter alihkan perhatiannya dari gadget.

Dan kedua, *Resource restriction* atau dapat dikatakan sebagai pembatasan akses gadget pada anak, pembatasan akses ini bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya memberikan peraturan tentang berapa durasi penggunaan gadget atau melakukan pembatasan biaya pada gadget anak seperti tidak melakukan isi ulang kuota jika sudah melampaui batas yang ditentukan dan sebagainya.

Dengan upaya pencegahan yang dilakukan diharapkan mampu mengontrol dan mengurangi

⁴⁴Eryzal Novrialdy , “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya” 2019 Retrieved from Jurnal.ugm.ac.id: <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>

penggunaan gadget pada anak sehingga anak memiliki kemampuan bijak berteknologi. Seperti arti kata bijak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang artinya (seorang) yang selalu menggunakan akal budinya sedangkan teknologi diartikan sebagai sarana penyedia barang yang diperlukan bagi keberlangsungan dan kenyamanan hidup yang memudahkan. Jika digabungkan bijak teknologi berarti berperilaku rasional dengan menggunakan akal budi dalam menggunakan sarana yang disediakan dalam mempermudah kenyamanan dan keberlangsungan hidup. Diantaranya teknologi yang begitu fenomenal dan marak digunakan adalah gadget

D. Cara Bersikap Di Era Perkembangan Teknologi Menurut Pandangan Islam

Perkembangan teknologi di era globalisasi tidak bisa dihindari lagi hingga beragam kekhawatiran menanti dibalik semua akses kemudahan yang diberikan di era globalisasi ini, salah satunya bagaimana cara menjaga generasi muda dari belenggu teknologi yang secara tidak langsung mengikat mereka, karena selain beragam manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan gadget beragam juga dampak negatif yang menantikannya, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang belum dewasa dan belum mampu bijak dalam menentukan apa yang pantas dan tidak pantas dari apa yang mereka ambil dari gadget. Kasus paling umum yang ditemukan di Indonesia termasuk yang ada di wilayah desa Kebalanpelang adalah fenomena kecanduan gadget yang mana mereka para pengguna tidak mampu untuk melepaskan diri dari penggunaan gadget dan beberapa kasus dari dampak negative penggunaan gadget lainnya.

Penggunaan gadget secara berlebihan juga menimbulkan kebiasaan boros bagi anak, dan perilaku boros sudah jelas-jelas tidak di sukai Allah Swt. Hal tersebut tercantum dalam surat Al Isra ayat 27 yang berbunyi:

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ۖ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Artinya: “Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara dari syaitan. Dan syaitan sangatlah ingkar kepada Tuhannya”

Sebaliknya Allah SWT sangat menganjurkan para hambanya untuk berperilaku sederhana tidak berlebihan dan juga tidak kurang, penjelasan tersebut tercantum dalam Surah Al-Furqan ayat 67 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا

Artinya: “dan (termasuk hamba-hamba Tuhan yang Maha Pengasih) adalah orang-orang yang apabila menginfakkan (harta), mereka tidak berlebihan dan tidak (pula) kikir, tetapi diantara keduanya secara wajar”

Sebagai orang dewasa yang lebih mengerti sekaligus seorang muslim tentu saja kita tidak bisa diam saja, melainkan sangat dianjurkan untuk saling tolong menolong antar sesama salah satunya dengan melakukan pemberdayaan masyarakat. Dalam hal ini bisa membentuk sebuah pendidikan informal sebagai media membentuk generasi bijak teknologi sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat sebenarnya sudah diterapkan oleh Rasulullah SAW ribuan tahun yang lalu, salah satunya prinsip keadilan, persamaan (toleransi)

saling menghargai sehingga terciptanya rasa saling menghargai dan rasa saling tolong menolong tanpa memandang asal negara, warna kulit, suku, ras, bahasa dan agama, saling mengingatkan dan saling membebaskan dari belenggu yang mengikat dengan kerjasama dan partisipasi sebagai kunci utama menuju tujuan yang sama dalam berusaha dengan harapan tidak adanya kesenjangan ekonomi dan sosial satu sama lain..⁴⁵ Seperti yang sudah tertera dalam surat an Anisa' ayat 9 yang berbunyi:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ
فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”

Anak-anak tergolong dalam mahluk yang lemah dan rentan dari dampak negative dari perkembangan teknologi ini karena mereka belum mampu memilah mana yang seharusnya dihindari mana yang seharusnya dilakukan oleh sebab itu kita memiliki andil dalam bagaimana cara menumbuhkan karakter anak yang baik di era teknologi ini. Pertama, mengajarkan pendidikan akhlak sebagaimana dalam ayat alquran dan hadits yang menyatakan bahwa pendidikan akhlak merupakan pendidikan pokok dan mahkota bagi elemen-elemen

⁴⁵ Susilo, A. Model “Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Islam”. 2016. FALAH: Jurnal Ekonomi Syariah Vol. 1, No. 2.

ajaran islam, disertai dengan penguatan *aqidah* sebagai dasar dan ibadah sebagai sarana menuju akhlak mulia, karena tidak ada *aqidah* yang kuat dan ibadah yang baik tanpa disertai dengan baiknya akhlak. Seperti yang sudah dicontohkan Rasulullah SAW.⁴⁶ Selaras dengan sabda Rasulullah diriwayatkan oleh imam Ibnu Majah dari sahabat Anas bin Malik r.a. yang berbunyi:

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ: أَكْرِمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا آدَابَهُمْ

Artinya: “Muliakanlah anak kamu dengan mengajarnya tata krama”

Kedua, mengajarnya untuk senantiasa bertakwa kepada Allah dan menghormati kedua orangtuanya,⁴⁷ selaras dengan perintah Allah yang terlampir dalam surat Al Luqman ayat 12-14 tahun yang artinya:

Artinya: “Dan ingatlah, ketika Luqman berpesan pada anaknya, “Wahai anakku! janganlah engkau mempersekutukan Allah karena itu benar-benar kezaliman yang besar. Dan kami perintahkan kepada manusia unruk berbuat baik kepada orang tuanya. Ibu yang telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyapihnya dalam usia dua tahun, bersyukur kepadaku dan kedua orang tuamu. Hanya kepadaku lah Kembali mu.

⁴⁶ Haidar Bagir, *Memulihkan Pendidikan Memulihkan Manusia: Meluruskan Kembali Falsafah Pendidikan Kita*, (Bandung, Mizan, 2019) Hal 200

⁴⁷ Abdul Haris dan Febitio Ramadanu, “Pendekatan Al-Quran dalam Merubah Mental Buruk Anak Akibat Kecanduan Game Online” 2019, Jurnal Al Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam Vol 11 No 2.

Pembentukan karakter menjadi hal yang sangat amat diperlukan di era yang serba digital ini, untuk menghindari rusaknya generasi muda dan mewujudkan generasi bijak, baik dan berakhlak, karena selain menjadi makhluk yang sempurna manusia memiliki peluang menjadi makhluk hina karena terjerumus dalam sebuah kesalahan. Dalam Surat At Tin ayat 4-5 yang berbunyi:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ۝

Artinya: Sungguh, Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya, kemudian Kami kembalikan dia ke tempat yang serendah-rendahnya, (At Tin (4-5))

E. Penelitian Terdahulu

Dari penelitian terdahulu yang diambil peneliti dibawah relevan dengan penelitian yang diusung peneliti dengan topik penelitian mengenai isu fenomena kecanduan gadget pada anak sekolah dasar yang bertujuan untuk memahami dan mengkaji upaya pencegahan kecanduan gadget di era yang serba digital:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

Aspek	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian III	Panel Yang Dikaji
Judul	Pendampingan Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar	Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Pengguna Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara	Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget pada Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung	Membangun Generasi anak kreatif melalui pendekatan riset aksi pada anak usia dini di Desa Kebalanpelang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan
Peneliti	Alfath Iqbal Chairulhaqqm dkk (2021)	Yunda Catur Bintoro (2019)	Inayah Istiqomah (2019)	Lutfatul Malihah
Fokus	Pendampingan belajar daring	Pendampingan orang tua dalam mengawasi kecanduan	Peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan	Kurangnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaa

		gadget pada anak usia dini	gadget pada anak	n gadget anak
Tujuan	Mengurangi efek kecanduan gadget pada anak SD	Pengawasan penggunaan gadget dalam rangka mengurangi kecanduan gadget pada anak usia dini	Menanggulangi kecanduan gadget pada anak	Meningkatnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak
Sasaran /Subjek	Siswa sekolah dasar di lingkungan Griya Permata Meri RT 05/RW06 Kota Mojokerto	Anak usia dini	Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung	Orang tua di desa Kebalanpe lang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan
Metode	PAR	Kualitatif deskriptif	Kualitatif Deskriptif	PAR
Strategi yang digunakan	Observasi, perencanaan kegiatan, FGD, pembuatan jadwal kegiatan,	Wawancara, dokumentasi dan observasi	Wawancara, dokumentasi dan observasi	Pemetaan, Transek, Wawancara semi terstruktur, FGD

	pelaksanaan, evaluasi			
Hasil	Menghasilkan pengoptimalan dalam belajar daring dengan mengurangi kecanduan gadget pada anak	Bentuk upaya pengawasan orang tua dengan membatasi, mendampingi, memberikan kontrol dan contoh dalam penggunaan gadget yang tepat	Pola asuh orang tua memiliki dampak besar bagi karakter anak. Besar kecilnya peluang anak untuk mengalami kecanduan gadget berpengaruh dari pola pengawasan orang tua	Tumbuhnya generasi bijak teknologi dengan kreatifitas tinggi dengan kemampuan bersosialisasi tinggi

Tabel 3 Penelitian Terdahulu

Tabel diatas menjelaskan tentang peneliti terdahulu dan penelitian yang saat ini peneliti lakukan. Penelitian terdahulu yang peneliti kutip memiliki tujuan yang sama yakni meningkatkan pola asuh orang tua dalam mengawasi gadget anak, darun memiliki perbedaan dalam lokasi penelitian, strategi dan metode dalam pelaksanaannya yang menggunakan pendekatan riset aksi mulai dari identifikasi masalah hingga perumusan program yang dilakukan bersama dengan masyarakat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian partisipatif atau *Participatory Action Research* (PAR) menurut pendapat Yolanda Wadsworth, PAR merupakan sebuah asumsi dasar dari paradigma baru yang bertentangan dengan paradigma lama, dimana PAR lebih mementingkan keterlibatan sosial dan kolektif dalam menemukan permasalahan yang ada di tengah masyarakat dibanding dengan paradigma sebelumnya, karena pada dasarnya penelitian PAR adalah penelitian yang melibatkan pihak-pihak yang relevan (*Stakeholders*) dalam mengkaji berbagai masalah yang sedang berlangsung sebagai upaya dalam melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik. Oleh sebab itu, penelitian harus melakukan refleksi kritis terhadap konteks sejarah, politik, budaya, ekonomi, geografi dan konteks lain yang terkait karena kebutuhan dan perubahan yang diinginkan merupakan dasar dari metode penelitian PAR.⁴⁸

Penelitian PAR berorientasi pada perubahan pola relasi kuasa sosial dari situasi baku, membelenggu dan menindas menjadi pola relasi kemanusiaan yang memungkinkan setiap orang berkembang mencapai harkat dan martabat ke manusianya karena pada dasarnya basis dari PAR sudah dirancang untuk mengkaji sesuatu dalam rangka merubah dan melakukan perbaikan terhadapnya. Hal ini selaras dengan pendapat Agus Afandi, dkk dalam

⁴⁸ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif*, (Sidoarjo: Dwiputra Pustaka Jaya, 2017). Hal. 40

bukunya buku *Modul Riset Transformatif* yang dikutip dari buku panutan PAR yang diterbitkan LPTP Solo, PAR memiliki beberapa aspek pengenal baik sebagai teori maupun praktek yakni⁴⁹:

1. PAR memiliki sistem pemikiran yang bertujuan memperbaiki kondisi kemanusiaan dengan semangat membebaskan masyarakat dari belenggu ideologi, kekuasaan yang kaku dan membelenggu dengan berusaha membantu menemukan solusi menuju sebuah kondisi sosial yang lebih manusiawi.
2. PAR merupakan proses memberdayakan masyarakat dengan mengontrol ilmu pengetahuan, membangun kekuatan politik melalui pendidikan kritis yang dilakukan oleh masyarakat atau kelompok tingkat bawah.
3. PAR merupakan proses masyarakat dalam membangun kesadaran diri melalui dialog dan refleksi kritis.
4. PAR harus memiliki pemihakan berupa pemihakan epistemologi, dimana peneliti harus yakin jika masyarakat memiliki hal unik mereka sendiri bisa berupa pengetahuan hingga tradisi, kemudian pemihakan ideologis, peneliti harus memiliki rasa peduli dan semangat yang tinggi pada masyarakat dalam mengantarkan mereka menuju kebebasan dari belenggu yang mereka alami selama ini, dan yang terakhir adalah pemihakan teologis, peneliti harus memahami dan mempercayai jika alquran dan Rasulullah telah memberikan jaminan pahala bagi mereka yang mau membantu sesamanya, sehingga timbullah dorongan dan semangat untuk membantu masyarakat.

² Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 41-42

5. PAR harus melakukan riset sosial dengan 3 poin utama diantaranya produksi pengetahuan oleh masyarakat mengenai agenda kehidupan, adanya partisipasi masyarakat dalam mengumpulkan dan menganalisis data dan terakhir adanya keterlibatan masyarakat dalam mengontrol hasil riset.
6. PAR memiliki orientasi perubahan masyarakat yang mengarah pada Transformasi sosial, dimana perubahan pola relasi sosial yang membelenggu dan menindas menjadi pola relasi kemanusiaan yang mengarah pada memanusiakan manusia dengan membuka peluang bagi mereka untuk berkembang dan mencapai harkat martabat kemanusiaan.

Pendekatan PAR yang mampu memunculkan kesadaran masyarakat untuk melakukan serangkaian perubahan sosial menuju kondisi kemanusiaan yang merdeka tanpa belenggu yang mengikat dari pihak manapun, karena sejatinya yang berasal dari masyarakat juga untuk masyarakat. hal ini sangat relevan dengan tema/ topik pembahasan yang akan diusung peneliti yang mana paradigma PAR sangat mengutamakan kemerdekaan dan memikirkan bagaimana memperbaiki kondisi kemanusiaan, dimana peneliti mencoba menemukan solusi bersama masyarakat dalam fenomena penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan, membebaskan mereka dari belenggu kuasa perkembangan teknologi sehingga mampu menimbulkan sikap bijak dalam menggunakan gadget pada anak usia sekolah dasar.

B. Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian dengan pendekatan PAR yang mana berorientasi pada pemberdayaan manusia yang mengarah pada perubahan sosial yang mengutamakan partisipasi pemikiran dan ide-ide dari masyarakat maka peneliti harus melakukan serangkaian prosedur penelitian diantaranya sebagai berikut⁵⁰:

1. Pemetaan Awal (*Preliminary Mapping*)

Pemetaan awal merupakan langkah dasar dalam melakukan proses PAR, yang mana dalam tahapan ini peneliti harus menemukan kunci utama dalam pendekatan kepada masyarakat yang berupa keahaman peneliti tentang keadaan geografis, demografis, sosial, ekonomi, hingga adat istiadat yang ada disana melalui *key people* ataupun komunitas akar rumput yang sudah dibangun disana seperti kelompok keagamaan, kelompok sosial dan lain sebagainya. Pendekatan ini berguna untuk mengetahui situasi sosial dari berbagai dinamika kehidupan yang ada di masyarakat.⁵¹

2. Membangun Hubungan Kemanusiaan

Enkulturasasi atau membangun hubungan kemanusiaan juga merupakan tahap penting yang tidak boleh dilewatkan. Dimana dalam tahapan ini harus melakukan proses pendekatan hingga membangun kepercayaan pada masyarakat yang lebih tinggi dari tahap sebelumnya sehingga timbulnya kerja sama antara peneliti dan masyarakat dalam memahami isu-isu sekaligus mencari solusi bagaimana cara mengatasinya secara partisipatif.⁵²

⁵⁰ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 49

⁵¹ Ibid

⁵² Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 49

3. Menentukan Agenda Riset untuk Perubahan Sosial

Setelah dua tahap pendekatan tersebut dilakukan maka tahap selanjutnya adalah memahami permasalahan lebih lanjut sebagai cara alat perubahan sosial dengan menggunakan teknik PRA (*Participatory Rural appraisal*) sembari membentuk kelompok komunitas yang selaras dengan permasalahan terkait sehingga partisipasi masyarakat juga dapat terangsang dalam tahap ini.⁵³

4. Pemetaan Partisipatif (*Participatory Mapping*)

Setelah merangsang partisipasi masyarakat ditahap selanjutnya dilanjutkan dengan proses pemetaan wilayah dan masalah yang dialami masyarakat secara bersama dengan tujuan mengetahui akar permasalahan yang terjadi bersama dengan masyarakat karena pada dasarnya masyarakatlah yang paling memahami bagaimana situasi dan kondisi yang ada di wilayahnya.⁵⁴

5. Merumuskan Masalah Kemanusiaan Kesadaran

komunitas akan segala permasalahan yang ada di masyarakat merupakan poin penting dalam tahap ini Komunitas mulai memetakan permasalahan kemanusiaan salah satunya masalah ketergantungan anak usia sekolah dasar terhadap gadget ditegah perkembangan teknologi⁵⁵

6. Penyusunan Strategi Program

Usai menentukan fokus permasalahan yang paling mendesak maka langkah selanjutnya adalah penyusunan strategi dan langkah sistematis dalam memecahkan masalah kemanusiaan menuju perubahan

⁵³ Ibid

⁵⁴ Ibid

⁵⁵ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 50

sosial bersama dengan komunitas/ masyarakat kemudian menentukan *stakeholder* yang akan terlibat, merumuskan kemungkinan keberhasilan yang akan diraih serta kemungkinan serangkaian hambatan yang akan dihadapi dalam proses berlangsungnya program.⁵⁶

7. Pengorganisasian Masyarakat

Kelompok bijak gadget yang sudah didampingi peneliti membangun pranata-pranata sosial baik berupa kelompok masyarakat maupun lembaga masyarakat yang nyata kemudian bergerak memecahkan problematika secara bertahap dilanjutkan dengan pembentukan jaringan antar kelompok kerja atau Lembaga yang berkaitan dengan program yang sudah dirancang.⁵⁷

8. Melangkah Pada Aksi Perubahan

Program-program yang sudah dirancang sebelumnya secara partisipatif tidak hanya sebagai pemecah dan penyelesaian masalah melainkan juga sebagai bentuk dari aksi perubahan serta proses belajar masyarakat dalam mengatasi masalah. Dari tahapan ini perlahan akan memunculkan kemampuan dalam membangun pranata sosial baru beserta *community organizer* dan *local leader* yang akan menjadi pelaku dan pemimpin dalam proses perubahan sosial dilingkungannya.⁵⁸

9. Membangun Pusat-Pusat Belajar Masyarakat

Pusat belajar masyarakat dibangun sesuai kebutuhan dari masyarakat khususnya kelompok aksi perubahan sosial yang sudah terbentuk sebelumnya

⁵⁶ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 50

⁵⁷ Ibid

⁵⁸ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 50-51

sebagai bentuk bukti adanya pranata baru dalam proses perubahan sosial yang berupa media komunikasi, riset, diskusi, perancangan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisir dan memecahkan masalah sosial yang ada di lingkungan tersebut. Salah satu yang bisa dijadikan sebagai acuan pusat belajar untuk komunitas pendampingan adalah pendidikan populer.⁵⁹

10. Refleksi (Teoritis Perubahan Sosial)

Langkah selanjutnya setelah melakukan serangkaian aksi dari proses perubahan adalah merefleksikan semua proses yang sudah dilalui dari awal hingga akhir yang dirumuskan secara tertulis mengenai perubahan sosial berdasarkan hasil riset, proses pembelajaran hingga program aksi yang sudah dilaksanakan selama ini. Hasil dari refleksi ini kemudian bisa dipresentasikan di khalayak umum sebagai pertanggungjawaban akademik.⁶⁰

11. Meluaskan Skala Gerakan dan Dukungan,

Tahap paling akhir yang tidak boleh ditinggalkan adalah bagaimana keberlangsungan program (*sustainability*) yang mana menjadi titik utama keberhasilan dari program PAR yang sudah dilaksanakan. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya *local leader* dan partisipasi masyarakat yang secara mandiri melakukan aksi perubahan dengan melakukan riset, menemukan masalah beserta solusinya secara mandiri hingga proses evaluasi.⁶¹

⁵⁹ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif*..... Hal 51

⁶⁰ Ibid

⁶¹ Agus Afandi, dkk *Modul Riset Transformatif* Hal 52

C. Subyek/ Sasaran Pendampingan

Berikut sasaran pendampingan yang akan dilakukan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Orang Tua Anak

Orang Tua anak menjadi sasaran pendampingan selanjutnya dimana mereka masih memiliki tanggung jawab serta peran yang kuat dari proses pertumbuhan dan perkembangan anak mereka, sehingga peran serta orang tua dalam program ini diharapkan mampu menjadi salah satu faktor sukses dari keberhasilan program dalam merubah pola perilaku penggunaan gadget pada keseharian anak.

2. Pemuda Desa Kebalanpelang

Pemuda biasanya memiliki segudang ide dan pemikiran yang luar biasa, mereka bisa menjadi cikal bakal *local leader* yang mampu mengarahkan desa para perubahan sosial ke arah yang lebih baik. Selain itu, mereka juga biasanya lebih memahami masalah teknologi jika dibandingkan dengan kalangan masyarakat lainnya, sehingga pemuda desa Kebalanpelang ini dapat menjadi aktor dalam proses pendampingan.

3. Anak Usia Sekolah Dasar

Sasaran pendampingan pertama adalah anak usia sekolah dasar yang berdomisili di Desa Kebalanpelang, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. Dimana mereka yang akan menjadi aktor utama perubahan sosial melalui perubahan penggunaan gadget di kehidupan sehari-hari mereka hingga mereka bisa menjadi anak yang tumbuh sesuai dengan usianya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dengan menggunakan metode pendekatan PAR tidak akan terlepas dari partisipasi masyarakat dan komunitas termasuk dalam teknik pengembalian datanya Adapun teknik pengambilan data partisipatif yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Wawancara Semi Terstruktur

Wawancara semi terstruktur digunakan sebagai alat dalam proses penggalian informasi berupa tanya jawab tentang pokok-pokok utama pembahasan yang akan dibahas, dalam proses ini peneliti sudah menyiapkan beberapa pertanyaan yang relevan dengan topik pembahasan. Proses wawancara semi terstruktur ini tidak bisa ditentukan waktunya karena semua berjalan sesuai dengan kondisi dan situasi dari narasumber karena jawaban tidak ditentukan terlebih dahulu dengan situasi yang cenderung lebih santai, yang kemudian diproses sebisa mungkin oleh peneliti menjadi sebuah deskripsi yang bisa menjelaskan situasi permasalahan secara lengkap.⁶² Wawancara semi terstruktur dilakukan bersama dengan narasumber yang relevan dan berhak untuk menyampaikan informasi seperti pada orang tua anak usia sekolah dasar, guru pengajar dimana mereka mengetahui situasi dan kondisi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dari sudut pandang orang dewasa.

2. FGD (Focus Group Discussion)

FGD merupakan sebuah metode diskusi yang hanya dilakukan oleh sekelompok orang yang berguna sebagai proses pengambilan data sekaligus proses pengorganisasian. FGD dilakukan bersama masyarakat

⁶² Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 114.

dimana peneliti atau fasilitator hanya berperan sebagai perangsang jalannya diskusi sehingga masyarakat lebih aktif menyuarakan pendapat, ide dan gagasan-gagasan terkait tema yang dikaji. Pengambilan data yang diperoleh dari FGD akan lebih akurat karena bersumber dari gagasan masyarakat itu sendiri sehingga kelompok dampingan dapat merencanakan program aksi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.⁶³

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen dari beberapa jenis diantaranya dokumen tulis, gambar, video, dan dokumen elektronik lainnya yang terus berkembang seiring berjalannya teknologi. Penggunaan metode dokumentasi ini dapat digunakan sebagai salah satu metode pendukung dalam menggali data tambahan yang penting dalam proses penelitian.

4. Transek Partisipatif (*Participative Transect*)

Selain teknik FGD yang berfokus merangsang partisipasi masyarakat dalam penggalan data, teknik transek partisipatif juga melakukan hal yang sama. Berbeda dengan teknik FGD yang dilakukan dalam sebuah ruangan transek dilakukan dengan menelusuri wilayah secara fisik guna mengetahui kondisi wilayah, hingga terkait beberapa masalah yang dihadapi. Ada beberapa jenis teknik transek sumber daya alam, transek sumberdaya desa umum dan transek dengan masalah tertentu.⁶⁴

5. Pemetaan Partisipatif (*Participative Mapping*)

Tahapan ini menjadi media dalam mengungkap keadaan wilayah dan kondisi di sekitarnya. Metode ini

⁶³ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 64

⁶⁴ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif*..... Hal 86

berupaya mendeskripsikan kondisi desa dan kehidupan sosial dalam suatu desa yang dijadikan lokasi penelitian secara lebih detail, teknik ini juga diharapkan mampu menjadi salah satu media masyarakat sebagai alat untuk mempermudah mengenali wilayah mereka sendiri. Teknik pengumpulan data dengan cara ini berupa memetakan kondisi rumah, pemukiman, jalan, sungai, fasilitas umum, sumber air, hutan, kelembagaan, titik bencana, pemetaan potensi, pemetaan masalah dan beberapa topik tertentu.⁶⁵

E. Teknik Validasi Data

Salah satu teknik yang digunakan dalam memvalidasi data adalah trigulasi data. Trigulasi data sendiri merupakan sebuah alat yang digunakan untuk pengecekan yang data dalam pendekatan PRA (*Participatory Rural Appraisal*) dalam menunjang proses riset PAR yang meliputi:

1. Trigulasi Komposisi Tim

Trigulasi Komposisi Tim ini selaras dengan prinsip PRA yang mengutamakan partisipasi masyarakat di dalamnya, teknik ini juga melakukan hal sama dimana dalam memvalidasi data yang diperoleh dikelola bersama dalam sebuah tim yang terdiri dari berbagai multidisiplin baik dari pihak masyarakat lokal *team in-sider* dan pihak luar yang relevan *team out-sider*. Diskusi ini dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan tidak berpihak karena semua turut andil dalam diskusi.⁶⁶

2. Trigulasi Aksi dan Teknik

Teknik trigulasi aksi dan teknik ini sangat mempermudah peneliti dalam menentukan kebenaran

⁶⁵ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 83

⁶⁶ Agus Afandi, dkk *Modul Riset Transformatif*..... Hal 69

data jika terdapat data yang dirasa masih ambigu, karena dalam teknik ini peneliti mencoba mengkonfirmasi data dengan cara pengambilan yang berbeda. Seperti yang sudah diketahui jika dalam pelaksanaan PRA teknik observasi langsung dengan masyarakat. sangatlah penting namun tetap membutuhkan interview dan diskusi bersama masyarakat untuk mendapatkan data yang benar-benar valid.⁶⁷

3. Trigulasi Keragaman Sumber Informasi

Dalam teknik ini data yang biasanya dicari ialah berupa data terkait kejadian-kejadian penting baik diperoleh secara langsung dari masyarakat maupun melihat langsung dilokasi. Teknik ini juga dapat membantu dilema peneliti terkait kebenaran dari data yang sebelumnya didapat dari sumber informasi karena akan dikonfirmasi lagi dengan pihak yang berbeda. Dengan demikian jika data yang diperoleh sama maka kebenaran akan data akan lebih dipercayai peneliti, sebaliknya jika pernyataannya berbeda peneliti akan melakukan konfirmasi hingga hasil yang dinyatakan sama oleh banyak pihak.⁶⁸

F. Teknik Analisis Data

Digunakannya teknik analisa data dalam penelitian bertujuan agar peneliti dan masyarakat bersama-sama mengetahui tentang apa saja permasalahan yang dihadapinya. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa analisa data yang dilakukan bersama masyarakat, diantaranya:

⁶⁷ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 70

⁶⁸ Agus Afandi, dkk *Modul Riset Transformatif* Hal 71

1. Kalender Harian (*Daily Routine*)

Kalender Harian merupakan teknik analisa PRA yang berfungsi untuk mengetahui kegiatan utama, masalah dan kesempatan dalam siklus harian. Hal ini berfungsi untuk memahami kunci permasalahan dalam tugas atau kegiatan keseharian. Analisa yang digunakan sebagai bentuk ‘mencari’ akar masalah yang berkaitan dengan keseharian yang dilakukan, berapa waktu yang dihabiskan dalam sebuah kegiatan.⁶⁹

2. Hubungan Institusi/ Diagram Venn

Analisa hubungan institusi digunakan sebagai alat bantu yang digunakan dalam melihat hubungan keterikatan masyarakat dengan berbagai lembaga, pihak-pihak yang terdapat di lingkungan tersebut. Selain itu, diagram Venn juga dapat digunakan untuk melihat pengaruh lembaga atau kelompok masyarakat di wilayah penelitian terhadap kehidupan di masyarakat dan juga melihat seberapa peduli dan berapa berpengaruh lembaga dan tokoh masyarakat dalam memahami dan membantu lembaga atau masyarakat dalam memecahkan masalah.⁷⁰

3. Analisa Pohon Masalah dan Pohon Harapan

Teknik analisa pohon masalah ini bisa dikatakan sebagai teknik lanjutan dari teknik-teknik PRA, dimana analisa pohon masalah lebih menggali lagi ‘akar’ masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Teknik ini juga data digunakan untuk menggali lebih dalam penyebab masalah tersebut. Teknik ini dilakukan dengan masyarakat banyak sehingga banyak sumber informasi yang didapatkan dan diputuskan

⁶⁹ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 104

⁷⁰ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 106-107

secara berdiskusi. Tahap dari analisa ini tidak hanya berhenti pada pencarian akar masalahnya saja, melainkan juga apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan harapan perubahan yang ingin masyarakat lakukan setelah mengetahui akar masalah. Dengan dilakukan bersama masyarakat banyak menjadikan program yang akan dilaksanakan tepat sasaran karena data dan harapan diperoleh dari masyarakat secara langsung⁷¹

4. Analisa Stakeholder

Kunci utama dalam penelitian riset aksi adalah partisipasi masyarakat di dalamnya. peneliti, masyarakat dan pihak ketiga saling mendukung satu sama lain demi mewujudkan tujuan dari adanya program. Dimana masyarakatlah yang menjadi aktor utama dalam proses perubahan dengan melaksanakan diskusi interaktif dalam memecahkan masalah secara bersama dan partisipatif.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁷¹ Agus Afandi, dkk, *Modul Riset Transformatif* Hal 117.

G. Jadwal Penelitian

No	Kode	Kegiatan	Tahap ke-								
			I			II			III		
1	1.1	Peningkatan peran orang tua dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gadget pada anak									
	1.1.1	Memberikan pendampingan/ edukasi terkait seberapa pentingnya peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak									
	1.1.2	Melakukan diskusi terkait program dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak									
	1.1.3	Melakukan kerja sama dengan orang tua dalam program bermain dan belajar baik dalam forum maupun di rumah saja									
	1.1.4	Menentukan kegiatan yang akan dilakukan dalam program baik dalam forum maupun di rumah saja									
	1.1.5	Evaluasi kegiatan.									
2	2.1	Adanya alteratif cara dalam mengurangi potensi kecanduan gadget anak									
	2.1.1	Melakukan perlombaan sederhana untuk menarik perhatian anak dalam berpartisipasi dalam program									

3.1.1	Membentuk struktur kelompok bermain dan belajar
3.1.2	Mengajukan dukungan kegiatan i

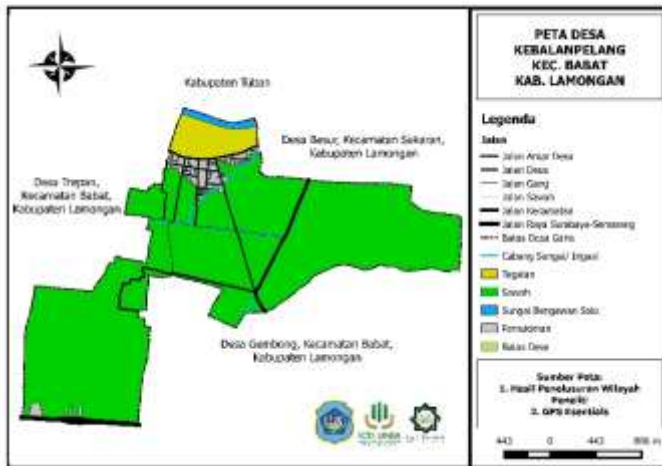
Tabel 4 Jadwal Pe

BAB IV

PROFIL LOKASI PENELITIAN

A. Profil Desa Kebalanpelang

1. Kondisi Geografis



Gambar 2 Peta Desa Kebalanpelang

Secara administrasi Desa Kebalanpelang merupakan desa yang berada di Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan dengan topologi dataran rendah dan terletak di bantaran sungai Bengawan Solo yang memiliki luas mencapai 510 Ha dengan 240 Ha area sawah dan sisanya merupakan area pemukiman, ladang, peternakan dan lain-lain, yang terdiri dari 5 RW dan 10 RT. Jarak antara pusat pemerintahan kecamatan dengan desa mencapai 5 Km, jarak dengan pemerintahan kota mencapai 23 Km, jarang dari kabupaten 23 Km dan jarak dari ibukota Provinsi mencapai 58 Km. Adapun batas wilayah Desa Kebalanpelang meliputi:

- a. Batas Utara : Desa Kedung Harjo, Kec. Widang, Kab. Tuban
- b. Batas Selatan : Desa Gembong, Kec. Babat, Kab. Lamongan
- c. Batas Barat : Desa Trepan, Kec. Babat, Kab. Lamongan
- d. Batas Timur : Desa Besur, Kec. Sekaran, Kab. Lamongan

Fasilitas umum yang tersedia di Desa Kebalanpelang cukup lengkap, mulai dari fasilitas umum kesehatan, pendidikan, keagamaan, hingga kemasyarakatan dengan kondisi sebagian besar layak untuk digunakan. Berikut tabel mengenai fasilitas umum yang ada di Desa Kebalanpelang:

Tabel 4.1
Fasilitas Umum Desa Kebalanpelang

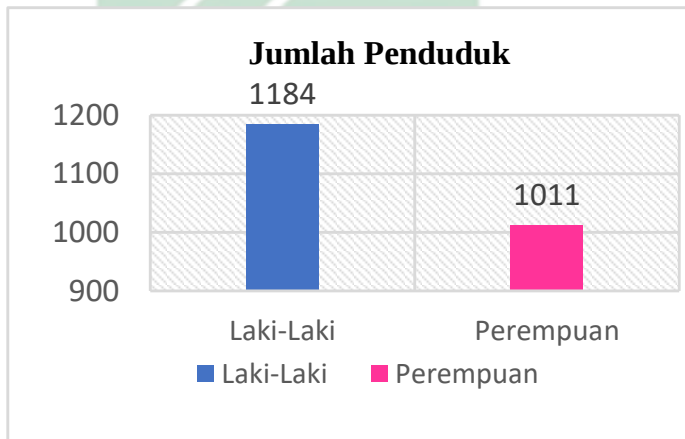
Aspek	Nama Fasum	Jumlah	Kondisi
Kesehatan	Puskesmas Pembantu	1	Baik
	Posyandu dan Polindes	1	Baik
Pendidikan	Gedung Sekolah PAUD	1	Baik
	Gedung Sekolah TK	2	Baik
	Gedung Sekolah SD/MI	2	Baik
	Gedung Sekolah SMA	1	Baik
	TPQ	3	Baik
	Pondok Pesantren	1	Baik
Keagamaan	Masjid	1	Baik
	Mushola	9	Baik
Olahraga	Lapangan Olahraga	1	Baik
Sosial	Balai Pertemuan	1	Baik

Tabel 5 Fasilitas Umum Desa Kebalanpelang

2. Kondisi Demografis

Berdasarkan data pokok Desa Kebalanpelang yang diambil pada bulan Maret tahun 2021, secara keseluruhan penduduk Desa Kebalanpelang tercatat berjumlah 612 Kepala Keluarga (KK) dengan total 2.195 jiwa dari 5 RW dan 10 RT dengan 1184 berjenis kelamin laki-laki dan 1011 berjenis kelamin perempuan, yang terlampir dalam grafik berikut ini:

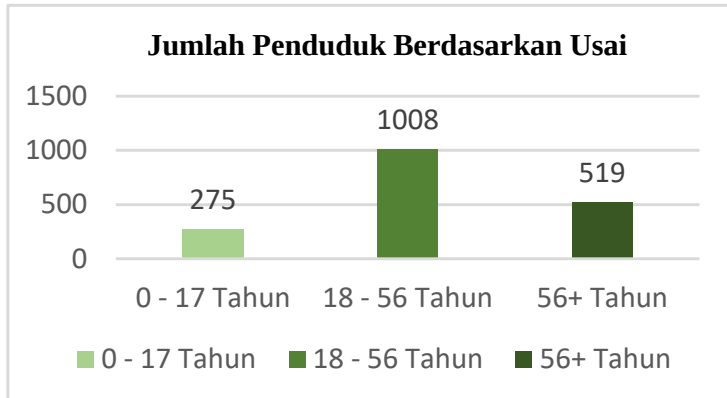
Grafik 4.1



Jumlah Penduduk Berdasarkan Usai
Grafik 2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Selain ditinjau dari perbandingan penduduk berdasarkan jenis kelamin. Jumlah penduduk juga dapat ditinjau melalui range usia produktif dan non produktif yang terbagi menjadi tiga kelompok usia, yakni anak (0 – 17 tahun), dewasa (18 – 56 tahun) dan lansia (56 tahun ke-atas) yang terlampir dalam grafik berikut ini:

Grafik 4.2
Jumlah Penduduk Berdasarkan Range Usia



GGrafik 3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

Dari data diatas menunjukan mayoritas masyarakat desa Kebalanpelang merupakan usia produktif berjumlah 1008 jiwa dengan persentase 56%, sedangkan di urutan kedua ialah usia 56 tahun ke-atas dengan jumlah 519 jiwa atau 29% dan anak-anak berjumlah 275 jiwa dengan persentase 15%.

3. Kondisi Pendidikan

Dilansir dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional menjelaskan jika pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana dalam membangun potensi diri baik dalam keagamaan, pengendalian diri, prilaku, kepribadian dan hal lainnya yang diperlukan sebagai manusia yang hidup berbangsa dan bernegara. Mengenai jenis pendidikan di Indonesia meliputi segala macam kelompok yang dikhususkan dalam tujuan pendidikan baik formal maupun non formal. Adapun tingkat pendidikan masyarakat berdasarkan data pokok Desa Kebalanpelang Bulan Maret Tahun 2021 terbagi

menjadi dua jenis yakni lulusan pendidikan umum/ formal dan lulusan pendidikan khusus/ non formal yang terlampir dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Tabel Tingkat Pendidikan Masyarakat

Jenis Pendidikan	Tingkat Pendidikan	Jumlah
Lulusan Pendidikan Umum/ Formal	SD/ Sederajat	238 Jiwa
	SMP/ Sederajat	393 Jiwa
	SMA/ Sederajat	525 Jiwa
	Akademi/ D1-D3	135 Jiwa
	Sarjana S1	79 Jiwa
	Sarjana S2	5 Jiwa
	Sarjana S3	1 Jiwa
Lulusan Pendidikan Khusus/ Nonformal	Pondok Pesantren	125 Jiwa
	Pendidikan Keagamaan	175 Jiwa
	Sekolah Luar Biasa/ SLB	5 Jiwa
	Kursus Keterampilan	2 Jiwa
Belum/ Tidak bersekolah	-	512 Jiwa
Total		2195 Jiwa

Tabel 6 Tingkat Pendidikan Masyarakat

Dari data diatas mayoritas masyarakat desa Kebalanpelang menyelesaikan pendidikannya di tingkat SMA dengan jumlah 525 jiwa atau 24% sedangkan urutan kedua adalah yang belum/ tidak bersekolah dengan jumlah 512 jiwa atau 23 % hanya 13 jiwa saja. Meskipun demikian masyarakat desa

Kebalanpelang dapat dikatakan sudah melek pendidikan hal ini dibuktikan banyaknya masyarakat yang telah menyelesaikan pendidikan wajib 12 tahun sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 47 tahun 2008 tentang Wajib Belajar.

4. Kondisi Kesehatan

Kondisi kesehatan masyarakat Desa Kebalanpelang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti makanan dan lingkungan ditambah dengan kondisi di masa pandemic Covid-19 yang dialami dunia saat ini membuat masyarakat wajib menjaga kesehatan lebih dari biasanya. Pembahasan mengenai kesehatan masyarakat tidak terlepas dari sarana prasarana yang disediakan di desa guna menunjang hidup sehat.

Dalam hal ini Desa Kebalanpelang memiliki dua fasilitas umum berupa 1 buah puskesmas pembantu yang dijadikan sebagai rujukan pertama jika masyarakat mengalami sakit lengkap dengan fasilitas mobil sehat. Tidak hanya itu saja, wilayah desa Kebalanpelang juga dekat dengan dua rumah sakit besar yakni Rumah Sakit Muhammadiyah Babat dan Rumah Sakit NU Babat dengan jalur yang relatif mudah dilalui, sehingga untuk fasilitas kesehatan di desa Kebalanpelang cukup bisa dikatakan mumpuni. Untuk fasilitas Posyandu dan Polindes desa Kebalanpelang memiliki 1 unit yang berfungsi aktif dalam memantau kesehatan ibu dan anak.

Dalam hal sanitasi rumah tangga diseluruh rumah masyarakat Desa Kebalanpelang telah menggunakan jamban keluarga sehingga sanitasi masyarakat Desa

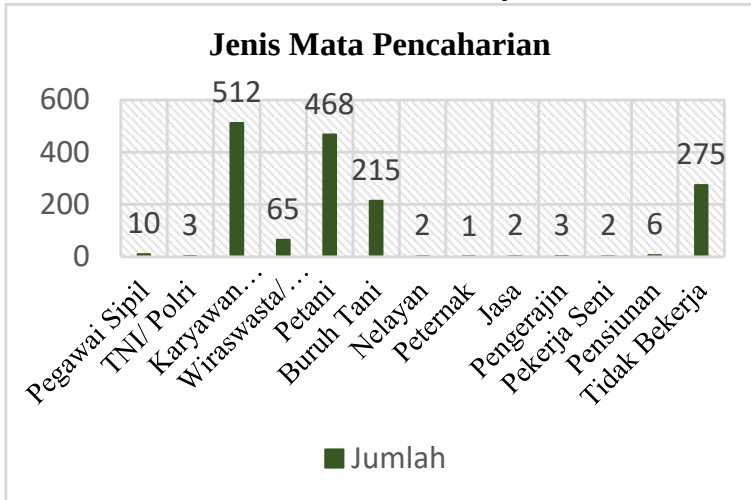
Kebalanpelang terjamin kebersihannya, adapun mengenai pengelolaan sampah masyarakat cenderung memilih untuk membakarnya setelah terkumpul namun beberapa lainnya juga memilih untuk membuang di tempat pembuangan ‘biasanya’ sebagai akhir pengelolaan sampah mereka.

5. Kondisi Mata Pencaharian

240 Ha dari 510 Ha seluruh area Desa Kebalanpelang merupakan area persawahan, hal ini menjadikan sebagian besar masyarakat Desa Kebalanpelang bekerja di bidang pertanian, namun tidak menutup kemungkinan masyarakat bekerja dibidang lainnya. Terlebih beberapa tahun terakhir ini pemuda lebih memilih untuk merantau ke kota karena menjadi petani bukan lagi dianggap sebagai pekerjaan yang menguntungkan karena beberapa faktor, sedangkan masyarakat yang masih berdomisili di Desa selain menjadi petani sebagian besar mereka memilih untuk menjadi karyawan swasta yang bekerja di beberapa pabrik di daerah Lamongan.

Berikut mata pencaharian yang digeluti masyarakat Desa Kebalanpelang dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka diambil dari data pokok desa Kebalanpelang Bulan Mei Tahun 2021.

Grafik 4.3
Mata Pencanharian Masyarakat



Grafik 4 Mata Pencanharian Masyarakat

Dari data diatas digambarkan jika mayoritas masyarakat desa Kebalanpelang bekerja di dunia pertanian dengan petani 468 jiwa ditambah dengan buruh tani 215 jiwa dan total keseluruhan yakni 721 jiwa dan posisi kedua diduduki karyawan swasta dengan jumlah 512 jiwa. Sedangkan untuk masyarakat yang tidak menggeluti pekerjaan diatas tercatat 1.145 jiwa.

6. Kondisi Sosial dan Keagamaan

Manusia merupakan mahluk sosial, saling membutuhkan dan berinteraksi satu sama lain. Dari hasil interaksi ini manusia pada akhirnya akan berbudaya menumbuhkan kebiasaan di lingkungan hidupnya masing-masing. Sehingga akan wajar sekali jika di setiap daerah memiliki keberagaman budaya dan kebiasaan termasuk masyarakat desa Kebalanpelang.

Adapun mengenai kondisi sosial masyarakat Desa Kebalanpelang merupakan masyarakat yang memiliki jiwa gotong royong yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan partisipasi mereka yang luar biasa dalam pelaksanaan acara-acara sosial, seperti pengajian tahunan hingga akhirusanah/ wisuda sekolah yang dilakukan di sekolah SD dan MI yang berada di Desa Kebalanpelang.

Tidak hanya itu saja, masyarakat Desa Kebalanpelang juga kerap kali melakukan kegiatan sosial lainnya yang dilakukan berdasarkan jenisnya kegiatan yang dilakukan seperti kegiatan umum berupa kumpulan Ibu-ibu PKK, kumpulan PKH (Program Keluarga Harapan), Posyandu, Koperasi Wanita (Kopwan) dan Karang Taruna yang dilakukan minimal satu bulan sekali. Kemudian kelompok profesi seperti Gapoktan yang membahas mengenai dunia pertanian baik masalah umum maupun adat, kelompok olah raga Bina Bola Kebalanpelang (BBK) yang berfokus pada pelatihan olah raga sepak bola ada juga komunitas yang memiliki kegemaran yang sama salah satunya Komunitas Ontel.

Selain kegiatan sosial masyarakat Desa Kebalanpelang juga kerap kali mengadakan kegiatan keagamaan baik dilaksanakan oleh komunitas keagamaan maupun rutinan yang dilakukan masyarakat tiap harinya. Kelompok keagamaan yang ada di Desa Kebalanpelang terdiri dari Kelompok besar NU yang bercabang menjadi Fatayat, Muslimat, Ansor, IPNU/ IPPNU kemudian ada Ikatan Remaja Mushola (IKAPSA) yang mengurus kegiatan dan perkembangan mushola dan Remaja Masjid (Remas).

Adapun mengenai kegiatan rutinan keagamaan yang dilakukan di Desa Kebalanpelang diantaranya:

a. Kegiatan Mingguan

Di setiap minggu nya masyarakat desa Kebalanpelang melaksanakan kegiatan tahlil yang digulir dari rumah ke rumah anggota kelompok tahlil yang sudah ditentukan. Untuk tahlilan perempuan dilaksanakan setiap malam Selasa sedangkan untuk pria dilaksanakan setiap malam Jumat. Selain tahlil, di setiap malam Jumat anak-anak hingga remaja melakukan kegiatan membaca diba' di mushola masing-masing.

b. Kegiatan Bulanan

Kegiatan keagamaan yang dilakukan satu bulan sekali biasanya dilakukan oleh komunitas, seperti Fatayat yang melakukan pembacaan diba' di setiap Jumat legi dan sejenisnya.

c. Kegiatan Tahunan

Kegiatan keagamaan yang dilakukan dalam jangka waktu satu tahun sekali biasanya untuk memperingati hari besar seperti Isra' mi'raj, haul mbah buyut, harlah NU kemudian ada *kupatan* yang dilakukan 7 hari sebelum bulan Ramadhan dan 7 hari setelah bulan Ramadhan dengan melakukan pembacaan surah Yasin sebanyak 3 kali, setelah sholat magrib untuk sebelum Ramadhan dan setelah sholat subuh untuk sesudah bulan Ramadhan.

BAB V

TEMUAN MASALAH

A. Lemahnya Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak

Hidup di era digital menjadi tantangan sendiri bagi para orang tua di seluruh dunia termasuk masyarakat Desa Kebalanpelang, mereka dituntut memahami teknologi namun juga ditantang mampu menahan untuk menghindari sederet dampak negatif yang dinanti. Pada kasus kecanduan gadget yang terjadi dikalangan anak sekolah dasar orang tua menjadi salah satu pendukung penting terjadinya kecanduan atau tidaknya bagi anak. Karena memang pada usia tersebut mereka masih butuh arahan dan bimbingan dari orang dewasa di usia mereka.

Lemahnya peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak mejadi salah satu faktor rentan nya anak mengalami kecanduan gadget. Dalam hal ini orang tua di Desa Kebalanpelang menggunakan metode nasihat dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak agar tidak menggunakan gadget secara berlebihan dan tidak mengakses hal yang tidak seharusnya mereka akses. Namun, metode tersebut tidak bisa sepenuhnya berjalan pada anak karena sebagian besar dari mereka mengabaikan nasihat tersebut.

Seperti keluhan ibu dari anak kelas 2 sekolah dasar bernama Alfiyatur Rohmah yang mengaku lelah dan pusing menghadapi anaknya yang terlalu berlebihan menggunakan gadget. *“Budek mbak nek masi cah-cah hapean terus, dituturi kadang ora kenek. Tapi nek ogak diceleli hp yo mesakne melas dan saiki yo hp wes dadi*

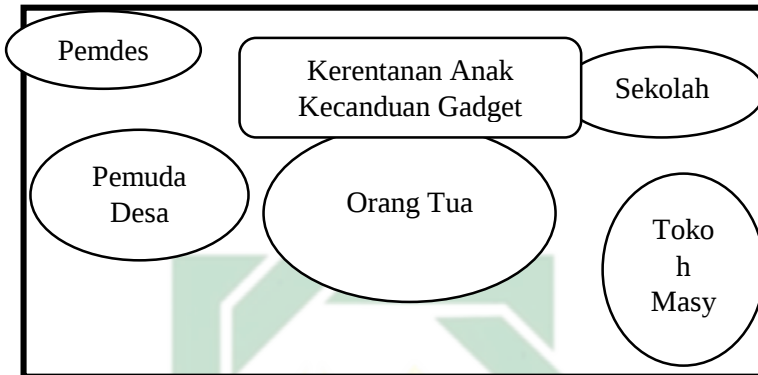
kebutuhan, soale kadang-kadang soal seng dikei sekolahan ogak onk nk materi bukune dadi kudu bukak Google,” keluh ibu Alfiya

Dari penuturan ibu Alfiya diatas menunjukan betapa dilema nya para orang tua dalam melakukan pengawasan gadget pada anak, karena gadget sudah menjadi kebutuhan mereka namun di sisi lain banyak bahaya yang akan dirasakan jika digunakan secara berlebihan. Selain itu, beberapa orang tua juga tidak mampu mengawasi penggunaan gadget pada anak karena tuntutan pekerjaan.

Ketidakmampuan orang tua dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget pada anak inilah yang menjadi Pekerjaan Rumah (PR) besar yang harus dihadapi para orang tua. Sehingga diperlukan pembaharuan dalam metode nya. Karena dengan hanya menggunakan cara lama sudah tidak bisa digunakan cara lagi, maka berdiskusi menemukan solusi bersama bagaimana caranya menyelamatkan anak-anak ini dari belenggu gadget tanpa perlu menghindarinya 100% karena gadget sudah menjadi kebutuhan hidup mereka di masa depan. Menemukan solusi dari masalah yang selama ini hanya bisa dihadapi dengan mengeluh terkait perilaku berlebihan anaknya dalam menggunakan gadget tanpa tahu apa yang harus dilakukan.

Berikut ini diagram mengenai stakeholder terkait yang memiliki pengaruh terhadap masyarakat Desa Kebalanpelang, terutama dalam hal pendudukan anak usia sekolah dasar, karena selain orang tua beberapa stakeholder berikut ini mampu dijadikan sebagai pihak kerjasama dalam membentuk pencegahan kecanduan

gadget pada anak usia Sekolah dasar di Desa Kebalanpelang:



Gambar 3 Diagram Venn

B. Kerentanan Anak Usia Sekolah Dasar Terhadap Kecanduan Gadget

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar belum menjadi perhatian utama bagi masyarakat Desa Kebalanpelang di tengah perkembangan zaman yang menuntut manusia hidup serba digital. Hal ini tentu saja membuka peluang anak untuk mengalami kecanduan gadget. Karena, pola penggunaan gadget pada anak sangat menentukan kecanduan atau tidaknya anak dalam menggunakan gadget, ditambah dengan kebiasaan anak yang bermain gadget di waktu senggang mereka. Berikut kalender harian kegiatan anak usia sekolah dasar di hari sekolah dan libur sekolah:

Tabel 5.1
Kalender Harian

Pukul	Orang Tua	Anak
04.30 – 06.00	Sholat Subuh	Sholat subuh
06.01 – 06.30	Masak, persiapan bekerja	Persiapan berangkat sekolah
06.31 – 06.55	Berangkat ke sawah	Mandi, sarapan dan berangkat sekolah
06.56 – 10.00	Sawah/ bekerja	Sekolah
10.01 – 12.00	Istirahat/ Sholat	Sekolah
12.01 – 12.30	Makan siang, kembali bekerja	Pulang sekolah setelah sholat dzuhur berjamaah
12.31 – 14.00	Bekerja, membersihkan rumah	Makan Siang, Mengaji, les dan bermain
14.01 – 15.00	Bekerja, bercengkerama dengan tetangga	Sholat Ashar dan Mandi
15.01 – 16.30	Pulang bekerja, Sholat Ashar	Bermain atau mengaji diniah
16.31 – 17.00	Makan Malam	Bermain
17.01 – 17.30	Sholat Maghrib	Sholat Maghrib
17.31 – 19.00	Mendampingi anak belajar, istirahat, menonton TV	Makan malam, mengaji diniah dan belajar
19.01 – 20.00	Kumpul keluarga, menonton TV	Menonton TV dan bermain
21.00 – 04.30	Tidur	Tidur

Sumber: Hasil FGD bersama Masyarakat Desa Kebalanpelang

Table 1 Kalender Harian Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa
Kebalanpelang

Kebiasaan-kebiasaan ini dikarenakan ketidakmampuan anak dalam mengatur dan mengontrol diri tentang bagaimana cara menggunakan gadget secara tepat dan bijak, baik dalam segi mengatur waktu maupun pemanfaatan fungsi dari gadget itu sendiri. Hal, ini tentu saja tidak sepenuhnya menjadi salah anak karena ketidakpahaman mereka terkait hal ini, karena kita sebagai seorang yang lebih dewasa dari mereka juga turut andil dalam membentuk kebiasaan-kebiasaan anak. Namun akan menjadi catatan besar jika anak sudah kecanduan anak akan cenderung susah dinasehati karena mereka terlanjur asik dengan dunia gadget yang sedang mereka lakoni baik bermain *game*, You Tube dan media sosial lainnya.

Gambar 5.1
Foto Kegiatan Anak Ketika Pulang Sekolah



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dari hasil survey dan wawancara yang dilakukan peneliti penggunaan gadget pada anak yang rentan mengalami kecanduan bermula dari beberapa hal berikut ini. Pertama, lingkungan telah membiasakan mereka

dalam menggunakan gadget. Kedua, adanya kebiasaan dalam menggunakan gadget pada waktu luang sehingga mereka mudah bosan dalam melakukan aktifitas lain selain bermain gadget. Ketiga, lemahnya peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak dan yang terakhir adalah kepemilikan gadget pada anak, karena anak yang memiliki gadget sendiri cenderung lebih rentan mengalami kecanduan gadget karena kebebasan mereka dalam mengakses dimanapun dan kapan pun berbeda dengan yang masih menggunakan gadget dengan orang tua atau saudara mereka karena mereka perlu bergantian dalam menggunakannya.

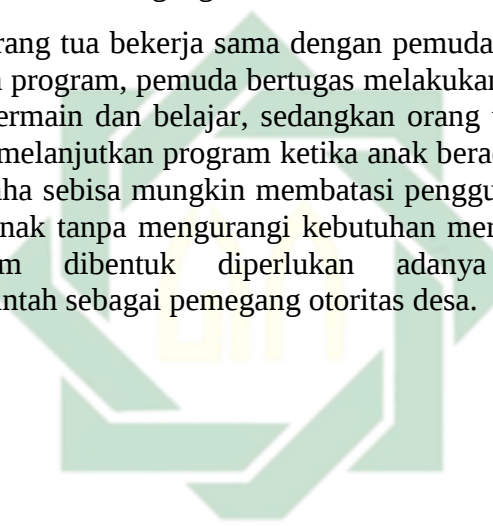
Oleh sebab itu, partisipasi masyarakat menjadi kunci utama dalam hal ini dengan mencoba membentuk ekosistem yang ramah anak, belajar bersama saling memperhatikan dan mengingatkan. Mengembalikan apa yang seharusnya mereka lakukan di usia mereka yakni belajar, bermain serta bersosialisasi dengan teman sebayanya sehingga dapat membangun kesehatan fisik dan kesehatan psikis anak.

C. Belum Adanya Kelompok/ Program Dalam Menghadapi Kecanduan Gadget pada Anak

Permasalahan selanjutnya yang ditemukan peneliti adalah belum adanya program yang mengarah pada bagaimana cara mengatasi dan menghadapi kecanduan gadget yang terjadi pada anak usia sekolah dasar di Desa Kebalanpelang baik dari pihak pemerintah desa maupun dari pihak sekolah. Pembentukan program bijak gadget ini diperlukan guna menjawab permasalahan kecanduan gadget yang ada di Desa Kebalanpelang.

Program ini berbentuk sarana bermain sekaligus belajar sebagai pengganti mereka bermain gadget. Dengan harapan mereka kembali melakukan aktifitas sosial selayaknya anak pada usia mereka. Dalam hal ini diperlukan partisipasi masyarakat baik dari kalangan orang tua, pemuda hingga pemuda desa. Sehingga, tidak hanya diam dan mengeluh saat menghadapi anak yang tengah kecanduan gadget.

Orang tua bekerja sama dengan pemuda membentuk sebuah program, pemuda bertugas melakukan kegiatan di area bermain dan belajar, sedangkan orang tua berperan untuk melanjutkan program ketika anak berada di rumah. Berusaha sebisa mungkin membatasi penggunaan gadget pada anak tanpa mengurangi kebutuhan mereka. Setelah program dibentuk diperlukan adanya dukungan pemerintah sebagai pemegang otoritas desa.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB VI

DINAMIKA PROSES PENDAMPINGAN

A. Proses Pendekatan

Langkah awal dalam melakukan penelitian merupakan salah satu faktor penentu sukses atau tidaknya proses ke depannya, terlebih penelitian yang partisipatif yang sangat memerlukan partisipasi masyarakat dalam proses perubahan sosial. Dalam proses ini juga kesadaran kritis mereka dipancing untuk memahami kondisi di sekitar mereka. Pada proses ini peneliti melakukan pendekatan kepada kepala desa salah satu stakeholder yang berpengaruh terhadap otoritas desa. Selain meminta izin terkait penelitian yang akan dilakukan peneliti juga melakukan diskusi terkait kemungkinan baik dan buruknya kegiatan yang akan dilakukan, sehingga peneliti dapat melakukan antisipasi dan memperbaiki hal-hal yang diperlukan. Setelah proses perizinan dilakukan peneliti melakukan observasi dengan beberapa masyarakat, orang tua, pemuda dan anak-anak terkait penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.

Lokasi tempat penelitian yang peneliti ambil merupakan tempat tinggal peneliti, sehingga peneliti sebelumnya sudah memahami mengenai kondisi wilayah penelitian terutama mengenai kondisi penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar yang merupakan tema yang akan peneliti kaji. Akan tetapi hasil observasi saja tentunya tidak cukup menjadi data yang matang dan pantas untuk dikelola. Oleh sebab itu, dalam proses pendekatan sekaligus pengambilan data peneliti menggunakan metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) dengan melibatkan masyarakat lokal, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak di Desa Kebalanpelang.

Pengumpulan data dengan menggunakan metode PRA tidak hanya dilakukan peneliti dengan observasi, peneliti juga mengunjungi dan mengikuti beberapa kelompok les yang ada di Kebalanpelang tepatnya di rumah Hafidhoh (25 thn) sembari melakukan wawancara dan survey pada tanggal Jumat 7 Januari 2022 sebagai langkah awal pengambilan data sekaligus membentuk kepercayaan dari pihak anak.

Gambar 6.1
Proses Pendekatan Pada Anak dan Orang Tua



Dokumentasi Peneliti

Dalam kegiatan tersebut peneliti bertemu dengan anak-anak, orang tua dan pengajar yang tergolong sebagai pemuda desa Kebalanpelang, sembari belajar pelajaran masing-masing peneliti bergabung dan mulai bertanya dan melakukan wawancara semi terstruktur terkait kebiasaan mereka dalam menggunakan gadget, apa saja yang mereka akses, dimana penggunaannya hingga sejak kapan mereka menggunakan gadget, jawabannya bervariasi namun jika disimpulkan sebagian besar dari mereka sudah menggunakan gadget sejak masih duduk di bangku Taman Kanak-Kanak (TK)

dengan game dan media sosial sebagai salah satu yang paling sering mereka gunakan.

Tidak hanya bertanya pada anak-anak peneliti juga melakukan pendekatan dengan pemuda desa Kebalanpelang selaku aktor yang sangat berpengaruh penting dalam proses perubahan sosial terutama mengenai penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar dengan membentuk komunitas atau program. Dalam hal ini peneliti mendatangi rumah Mbak Ella 2 hari setelahnya tepat di Minggu, 9 Januari 2022 untuk melakukan lanjutan diskusi mengenai pembahasan yang sebelumnya telah disinggung pada tahap awal (FGD bersama anak usia sekolah dasar). Disana peneliti juga mengajak beberapa teman lainnya. Ella Dwi Achmadiyah (22 thn), Alifatun Ni'mah (22 thn), Wadhiatul Maula (20 thn). Disana peneliti hanya berbincang ringan saja.

Gambar 6.2
Proses FGD bersama Pemuda Desa Kebalanpelang



Sumber: Dokumen Peneliti

Meskipun hanya dihadiri 4 orang karena yang lain memiliki kegiatan lain yang tidak bisa ditinggalkan perbincangan dilakukan secara lancar dan berlangsung

santai, peneliti hanya menyampaikan tujuan awal yakni membentuk kelompok belajar dan bermain bersama mereka, ditambah dengan penyampaian data yang telah peneliti dapatkan pada FGD sebelumnya dengan menggunakan kertas sebagai media penampungan pendapat. Mereka merespon secara positif, mereka juga menyadari tentang dampak bahaya dari penggunaan gadget berlebihan pada anak, bahkan tidak untuk anak saja melainkan pada diri mereka sendiri yang kini sudah tidak bisa terlepas dari gadget. Perbincangan pun dilanjutkan dengan santai membahas apa yang harus mereka lakukan ke depannya.

Langkah pengumpulan data lebih lanjut dengan menggunakan peneliti juga melakukan diskusi dengan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Diskusi dilaksanakan warung bakso milik Ibu Ririn Pujiarti. Proses tidak dilakukan secara terjadwal, karena peneliti datang tanpa direncanakan sebelumnya. Pemilihan warung bakso sebagai tempat diskusi tersebut dikarenakan masyarakat lokal yang dominan ibu rumah tangga sering berkumpul disana. Di hari itu, terdapat beberapa ibu rumah tangga yang berkumpul usai acara wali murid yang dilaksanakan di sekolah. Diawal kedatangan peneliti tidak secara tiba-tiba membahas dan bertanya-tanya mengenai penggunaan gadget pada anak, peneliti hanya mengawasi, perlahan namun pasti peneliti mengikuti ritme pembahasan yang sedang dibahas, hingga peneliti berhasil memancing diskusi sederhana mengenai penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.

Gambar 6.3
Proses FGD Bersama Para Orang Tua



Sumber: Dokumen Peneliti

Dalam diskusi tersebut peneliti hanya memancing, bertanya sekedarnya dan masyarakatlah yang mulai bercerita tentang penggunaan gadget, ada keluhan, cerita lucu dan lain sebagainya. Dalam perbincangan tersebut terdapat celetukan dari salah satu orang tua yang sangat mewakili pendapat dari para orang tua jaman sekarang terkait penggunaan gadget pada anak mereka.

Perbincangan semakin panjang, namun jika disimpulkan pembahasan para orang tua sebagian besar mengeluh mengenai kebiasaan penggunaan gadget anak yang tidak pada batas normal, namun mereka tidak tahu harus berbuat apa karena mereka sedang diambang kebimbangan. Disisi lain gadget sudah menjadi kebutuhan namun jika dibiarkan akan begitu mengkhawatirkan masa depan mereka baik secara fisik maupun mental. Mereka juga menyadari permasalahan gadget tidak hanya dirasakan pada anak usia sekolah dasar saja, mereka yang

dewasa pun masih begitu rentan untuk mengalami kecanduan gadget.

Dari sini peneliti memulai masuk dalam diskusi dengan memberikan masukan tentang bagaimana jika masyarakat bersama pemuda desa Kebalanpelang membentuk sebuah kelompok komunitas belajar dan bermain yang melibatkan anak-anak dalam kegiatannya dengan harapan penggunaan gadget mereka mampu teralihkan dengan kegiatan fisik sekaligus membentuk lingkungan yang sehat serta kemampuan berinteraksi antar teman sebayanya. Selain melibatkan wawancara dan diskusi secara langsung peneliti juga melakukan beberapa survey kepada anak dan orang tua di luar forum sebagai bentuk penguatan data mengenai penggunaan gadget pada anak, sekaligus sebagai bentuk pancingan kepada masyarakat untuk turut menyadari fenomena penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar yang memang sudah seharusnya menjadi salah satu perhatian utama.

B. Proses Riset Bersama

Setelah proses pendekatan dan enkulturasi bersama masyarakat dilanjutkan dengan melakukan riset bersama mengenai permasalahan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Proses ini dilaksanakan bersama dengan masyarakat, dimana masyarakat bebas memberikan gagasan-gagasan mengenai problematika yang dialami, sejalan dengan konsep utama dalam penelitian PAR yang mengutamakan partisipasi masyarakat dalam proses penelitiannya.

Dalam Proses enkulturasi/ pendekatan sebelumnya peneliti telah melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) secara sederhana dan tidak terencana, dimana peneliti hanya bergabung dalam perbincangan mereka dan mulai

masuk membahas permasalahan penggunaan gadget yang ada. Dari pertemuan tersebut hampir bisa dikatakan seluruh orang tua mengeluh tentang bagaimana anak mereka dalam menggunakan gadget karena ketidakmampuan mereka dalam mengontrol dan membatasinya.

Untuk proses riset bersama ini, peneliti bersama pemuda dan masyarakat akan membahas tentang permasalahan yang dihadapi masyarakat, potensi, hingga solusi yang akan digunakan dalam menghadapi permasalahan tersebut. Proses riset bersama ini dilaksanakan dengan sedikit lebih formal dan terstruktur dari pada proses pendekatan yang dilakukan sebelumnya dengan melibatkan keseluruhan pihak terkait, yakni peneliti, pemuda desa Kebalanpelang, dan orang tua.

Sebelum proses riset dilakukan peneliti bersama dengan pemuda desa berdiskusi dan mulai merencanakan lebih matang tentang pembahasan yang akan diusung dalam mengatasi permasalahan gadget pada anak usia dasar, sehingga diperlukan tempat yang pantas dan beberapa peralatan penunjang lainnya seperti spidol dan kertas sebagai tempat menampung hasil diskusi. Dari diskusi ini didapati hasil jika proses riset bersama akan dilakukan di rumah Ririn Pujiarti, pada Jumat, 21 Januari 2022.

Gambar 6.4
Foto Diskusi Bersama Orang Tua dan Pemuda Desa

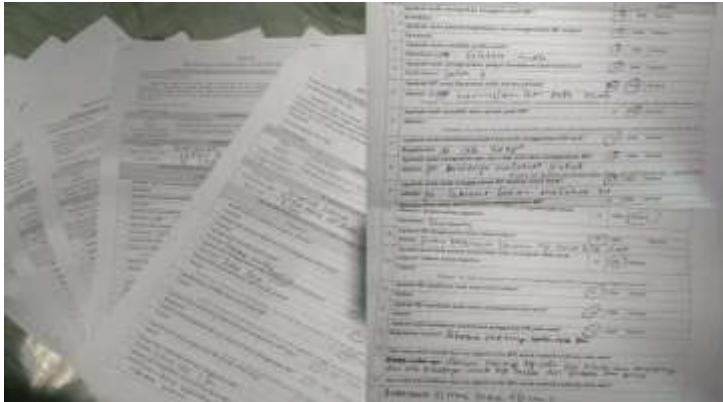


Sumber: Dokumen Peneliti

Proses riset bersama ini dihadiri oleh beberapa perwakilan dari orang tua dan pemuda Desa Kebalanpelang yang terdiri dari 3 pemuda desa, 4 ibu rumah tangga. Pada awal proses riset peneliti, pemuda dan Masyarakat merasa sedikit canggung meskipun sebelumnya sudah saling mengenal, meskipun canggung peneliti mencoba memulai pembicaraan dengan membahas kabar mereka, pembahasan pun terus berlanjut dengan membahas pengenalan antara dua belah pihak dengan nama orang tua mereka dan seterusnya, hingga kurang lebih 15 menit. Karena dirasa pembahasan tentang pengenalan telah cukup peneliti kemudian melanjutkan dengan pembahasan inti yakni melakukan riset bersama dengan diawali dengan memancing mereka bercerita mengenai keluhan dan tanggapan mereka dalam penggunaan gadget anak. Sebagai antisipasi habisnya pembahasan dan minimnya data yang dihasilkan dalam proses riset peneliti berinisiatif membuat kertas berisi

survey yang akan diisi mereka baru kemudian dibahas satu persatu melalui diskusi.

Gambar 6.5
Angket Pertanyaan Bahan Diskusi



Sumber: Dokumen Peneliti

Setelah kertas survey diisi mereka menyampaikan hasil jawaban dari survey yang telah mereka tulis satu persatu. Dari sini peneliti mencatat seluruh hasil jawaban dari mereka. Setelah semua jawaban terkumpul peneliti mulai membuka diskusi mencari jalan tengah dari seluruh jawaban yang telah diberikan, peneliti disini hanya sebagai mediator dan pencatat saja, mereka yang melakukan diskusi bebas mengenai pembahasan yang telah ditentukan sebelumnya. Mulai dari pembahasan mengenai faktor utama terjadinya masalah, kemudian merumuskan penyebab utamanya. Usai faktor utama dan penyebab utama dirumuskan peneliti mencoba menggiring pembahasan mengarah pada perumusan inti dari masalah yang kemudian berlanjut pada pembahasan dampak-dampak yang akan ditimbulkan dari masalah tersebut.

Adapun hasil akhir dari proses riset bersama ini akan dirumuskan menjadi bagan pohon masalah.⁷²

C. Merumuskan Hasil Riset

Selepas melakukan riset bersama dengan menentukan inti masalah, pokok masalah serta dampaknya, peneliti bersama dengan masyarakat melanjutkan pada tahap berikutnya yakni merumuskan hasil riset yang dilakukan pada 23 Januari 2022 sesuai kesepakatan pada FGD sebelumnya. Dimana disini peneliti mewakili seluruh partisipan yang hadir membabarkan hasil dari diskusi dan pengambilan data lainnya yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan diskusi mengenai tujuan dan pemecahan solusi dari masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti disini menyiapkan kertas baru sebagai tempat diskusi sekaligus tempat penampungan pendapat.

Sebelum melangkah pada pembuatan pohon harapan sebagai hasil dari rumusan riset, peneliti memutuskan untuk mengarahkan mereka pada pembuatan kalender harian terlebih dahulu. Dimana kalender harian sendiri berfungsi untuk menganalisis keseharian masyarakat. Dalam hal kegiatan keseharian anak dan orang tua membentuk tabel kalender harian. Proses pembuatan kalender harian masyarakat begitu antusias menceritakan kegiatan keseharian mereka, meskipun dari beberapa pendapat memiliki perbedaan, mereka pada akhirnya mampu menentukan titik tengah dari pembahasan tersebut.

Usai pembuatan kalender harian peneliti mengarahkan masyarakat untuk membuat analisa pohon harapan sebagai langkah awal mereka dalam menjawab

⁷² Hasil dari Pohon Masalah terlampir pada BAB I

dan mengatasi masalah yang dihadapi. Hasil dari diskusi mengenai pembuatan kalender harian peneliti simpan terlebih dahulu kemudian membuka kembali analisa pohon malah dan kertas baru sebagai tempat menampung hasil diskusi. Awalnya mereka tidak memahami apa yang harus dilakukan dan dari sinilah peneliti mulai memancing satu persatu point yang ada dalam perumusan pohon harapan yang kemudian didiskusikan dan disepakati secara bersama.

Gambar 6.6
Coretan Hasil Diskusi



Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Dari hasil FGD ini disimpulkan masyarakat menyepakati untuk mengusung isu tentang fenomena penggunaan gadget berlebihan pada anak usia sekolah dasar yang ada di Desa Kebalanpelang. Dimana fenomena ini didukung oleh beberapa faktor yakni, perubahan zaman yang menuntut mereka untuk serba digital namun tidak diiringi dengan pemahaman terkait cara mengontrol diri agar tidak berperilaku berlebihan. Kedua, anak-anak di usia sekolah dasar tentunya masih sangat membutuhkan pengawasan orang tua dalam beraktivitas di gadget

mereka namun orang tua masih belum menemukan metode yang tepat dalam melakukan pengawasan tersebut, disisi lain ada dilema yang mereka rasakan ketika memberikan izin anak dalam bermain gadget. Dan ketiga belum adanya sebuah program di Desa Kebalanpelang yang dikhususkan untuk anak dalam bermain gadget. Kesimpulan dari isu masalah tersebut kemudian dipecahkan melalui pohon harapan⁷³ dan selanjutnya akan dilakukan proses penyusunan strategi program yang akan diagendakan di FGD selanjutnya.

D. Proses Penyusunan Strategi Aksi Perubahan

Setelah dilakukan proses riset bersama hingga perumusan hasil riset pada FGD sebelumnya, peneliti bersama masyarakat kemudian melakukan tindakan selanjutnya yakni melakukan penyusunan strategi aksi program sebagai langkah awal terjadinya proses perubahan. FGD kali ini masih dilaksanakan di rumah ibu Ririn Pujiarti dan dilaksanakan satu minggu setelah proses FGD dilakukan, tepatnya pada tanggal 30 Januari 2022. Dalam pembahasan kali ini peneliti bersama masyarakat sepakat memberi nama program terlebih dahulu sesuai apa yang ada di pohon masalah sebelum membahas tentang hal yang lebih dalam. Dalam diskusi mereka menyepakati untuk menamai program dengan sebutan “GENG PELANGI” yang peneliti dan disetujui oleh masyarakat. Nama tersebut memiliki makna kelompok orang yang berwarna dimana setiap anak memiliki warnanya sendiri yang tidak bisa dibandingkan dengan anak yang lain, dengan keberagaman warna yang ada akan menjadi pelangi yang indah dan saling melengkapi jika bersama.

⁷³ Hasil dari Pohon Harapan terlampir pada BAB I

Selain itu, nama pelangi juga sedikit mengandung unsur nama desa Kebalan (pelangi).

Gambar 6.7
Foto Bersama Orang Tua Tahap FGD Lanjutan



Sumber: Dokumen Peneliti

Perumusan nama telah selesai, dilanjutkan dengan merumuskan serangkaian aksi dari tiga unsur utama yang dibahas dalam pohon masalah dan pohon harapan yang di bahas sebelumnya. Pertama, membahas edukasi yang mengarah pada bagaimana cara membantu anak untuk tidak menggunakan gadget berlebihan dengan melakukan aktifitas sosial. Kedua, Menjalin kerja sama, bagaimana caranya menyatukan setiap individu dan *stakeholder* terkait untuk berpartisipasi dalam melakukan perubahan sosial dan membebaskan generasi muda agar tidak terlalu berlebihan dalam menggunakan gadget mereka dan yang terakhir adalah membentuk komunitas dengan dukungan dari masyarakat juga pemerintah desa.

Supaya pembahasan lebih sistematis dan rapi peneliti mengarahkan partisipan untuk membahas secara berurutan dari point pertama terkait edukasi. Dalam hal ini peneliti menunjukan beberapa video contoh kegiatan yang pernah dilakukan di beberapa tempat sebelumnya sebagai inspirasi ide baru bagi masyarakat, diantaranya video tentang sekolah Marwa, Sekolah Alam Yogyakarta, Kampung “Lali Gadget” dan sejenis video terkait lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi mencari ide baru dari beberapa contoh video yang sudah dilihat sebelumnya. Adapun kegiatan yang dipilih merupakan kegiatan bermain dan belajar yang setidaknya dikuasai oleh salah satu partisipan. Dari hasil diskusi disepakati kegiatan awal dilakukan dengan empat kali pertemuan untuk pertemuan selanjutnya anak dibebaskan untuk memilih kegiatan mereka sesuai dengan apa yang disukai dan dikuasai.

Dilanjutkan pada pembahasan kedua yakni kerjasama. Kerjasama ini menggandeng kalangan orang untuk melakukan pengontrolan pola penggunaan gadget pada anak dengan metode yang sama yakni bermain dan belajar namun dilakukan ketika sedang di rumah saja, bisa mengaji, menggambar, menulis cerita dan lain sebagainya. Masyarakat sepakat membuat group *WhatsApp* beranggotakan para orang tua sebagai tempat saling bertukar pikiran antar sesama orang tua. Dan yang terakhir adalah membentuk komunitas yang didukung pihak pemerintah dan masyarakat secara luas, dalam hal ini seluruh partisipan bertanggungjawab untuk mengembangkan program dan pemuda desa sebagai jembatan komunikasi antara pihak pemerintah dan pihak orang tua. Poin utama dalam setiap proses penelitian PAR

adalah partisipasi dari masyarakat. Dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat. Tugas peneliti hanyalah sebagai fasilitator yang mengantarkan dan membimbing mereka menuju perubahan yang searah dan lebih terprogram. Adapun mengenai hasil dari susunan strategi program dapat dilihat di BAB I pada halaman 16-21.

Dalam konteks program yang direncanakan akan melibatkan pihak-pihak lain demi menunjang keberlangsungan program. Karena pihak-pihak tersebut sangat berpengaruh dalam proses pemberdayaan masyarakat adalah kerja sama dan partisipasi. Berikut ini merupakan pihak yang akan terlibat dalam rencana proses pemberdayaan, diantaranya:

Tabel 6.1
Analisa Stakeholder Terkait

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

No	Lembaga/ Organisasi	Karakter	Kepentingan	Sumber Daya		Tindakan Yang Perlu Dilakukan
				Dimiliki	Dibutuhkan	
1.	Pemerintah Desa (Pemdes)	Regulator	Merancang kebijakan desa yang dihasilkan dari program yang sudah dibentuk.	Kekuasaan/ Otoritas dalam ruang lingkup desa	Dukungan dalam pembentukan peraturan desa	• Membuat peraturan desa dalam hal pertanian. • Melibatkan pihak terkait dalam pembentukan peraturan desa. • Memberikan dukungan dana melalui dana desa (jika bisa)
2.	Masyarakat Desa Kebalanpelang	Aktor Perubahan	Berperan sebagai pelaku perubahan	Tenaga, Ilmu pengetahuan, massa dan ide/ pemikiran	Partisipasi dalam program/ kegiatan yang dilakukan	• Terlibat dalam setiap kegiatan yang dilakukan yang berpotensi sebagai jalan perubahan sosial

3.	Peneliti/ Perguruan Tinggi	Akademisi	Riset Advokasi Kebijakan	Pengetahuan Penelitian	Kontribusi temuan dan pengetahuan baru	• Melakukan perancangan mengenai model teori baru • Merancang inovasi baru pada model pertanian • Melibatkan pihak terkait dalam pengamatan dan mengaplikasikan program bermain dan belajar dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar
----	----------------------------------	-----------	--------------------------------	---------------------------	---	---

Tabel 7 Analisa Stakeholder Terkait

Tabel diatas menjelaskan tentang analisa pihak stakeholder yang akan dilibatkan dalam program sebagai pihak pendukung dalam keberlangsungan program. Adapun pemilihan pihak terlibat/ stakeholder diatas didasarkan oleh berikut ini:

1. Pemerintah desa Kebalanpelang, Pemerintah desa menjadi pihak pendukung pertama dalam keberlangsungan program sekaligus pemegang kekuasaan yang mampu mengatur masyarakat desa.
2. Masyarakat Desa, masyarakat desa merupakan aktor perubahan yang sangat berperan penting dalam keberlangsungan program. Khususnya para orang tua selaku wali dari anak dan para pemuda selaku aktor perubahan yang akan membawa desa dimasa depan.
3. Peneliti/ perguruan tinggi sebagai pihak pendamping yang membimbing masyarakat dengan ilmu pengetahuan

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB VII

AKSI PERUBAHAN

A. Strategi Aksi

Dalam proses aksi yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan PAR (*Participatory Action Riset*) yang fokus pada pengembalian pola dan perilaku anak usia sekolah dasar dalam kehidupan sosialnya di era yang serba digital ini. Dimana banyak kasus kecanduan gadget yang terjadi pada anak usia sekolah dasar baik disadari maupun tidak disadari termasuk pada anak di Desa Kebalanpelang. Dalam kajian ini peneliti bersama masyarakat mencoba mewujudkan lingkungan sehat dengan melakukan perubahan sosial menuju kehidupan yang lebih baik lagi.

Strategi awal yang perlu dilakukan dalam pendekatan PAR adalah peran serta masyarakat di dalamnya sehingga perlu adanya pendekatan dan pemahaman sehingga masyarakat turut menyadari permasalahan yang ada di sekitar mereka. Setelah kesadaran sosial sudah dimiliki masyarakat maka akan timbul rasa keinginan untuk mengatasi permasalahan sehingga masyarakat mulai tergerak hatinya untuk melakukan segala macam proses aksi yang akan dilakukan. Proses pendekatan dan proses diskusi bersama masyarakat menuju pemahaman kesadaran sosial adalah kunci strategi aksi yang dalam penelitian berbasis partisipasi. Sehingga aksi yang akan dilakukan benar-benar berasal dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat.

B. Melakukan Edukasi serta Menjalin Kerjasama Antar Orang Tua dalam Mengurangi Efek Kecanduan Gadget Pada Anak

Sebagai upaya menjadikan masyarakat faham akan pentingnya orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak maka diperlukan adanya kesadaran orang tua dalam hal tersebut, maka dilakukan kegiatan diskusi bersama. Membangun kesadaran masyarakat merupakan tujuan awal dari proses perubahan sosial sekaligus menjadi kunci utama dari proses pemberdayaan masyarakat. Dalam hal ini peneliti berupaya untuk mengajak masyarakat dalam memahami potensi dan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar mereka, terutama untuk para orang tua yang memiliki anak di usia sekolah dasar, peneliti juga memberikan beberapa data hasil observasi yang dilakukan peneliti sebagai pancingan sekaligus mencari konfirmasi dari kebenaran data.

Dengan berupaya memahami potensi dan masalah maka masyarakat akan melakukan identifikasi yang pada akhirnya akan membuat mereka memahami dan menyadari kondisi yang saat ini mereka alami. Melalui pemahaman dan kesadaran dari para orang tua terkait munculnya kebiasaan buruk anak dalam menggunakan gadget yang sangat berpotensi menjadi sebuah kecanduan membuat mereka berfikir dan berupaya bagaimana cara menyelesaikan permasalahan tersebut. Selaras dengan langkah pemberdayaan masyarakat yang dimulai dari pengetahuan, kesadaran kemudian dilanjutkan dengan aksi perubahan.

Munculnya keinginan untuk berubah menuju kehidupan yang lebih baik, khususnya para orang tua dalam mengontrol pola perilaku penggunaan gadget pada anak merupakan salah satu indikator adanya kesadaran masyarakat akan kondisi yang sedang mereka alami. Karena keinginan yang mereka rasakan sangatlah

berpotensi menuju perubahan sosial sehingga menggerakkan keinginan para orang tua dalam melakukan berbagai aksi kegiatan dalam mewujudkannya. Perubahan sosial sendiri diawali oleh rasa keinginan dari masyarakat sehingga setiap program yang dijalankan masyarakat memiliki perasaan kepemilikan sehingga mereka turut bertanggungjawab sepenuh hati dalam menjalankan keberlangsungan program. Dalam hal ini mereka menyepakati untuk melakukan kegiatan bermain dan belajar di setiap hari libur sekolah anak-anak sebagai dalih/ upaya pengurangan penggunaan gadget yang berlebihan. Kegiatan pun dilakukan se-sederhana mungkin dan se-bahagia mungkin karena memang konsep utama yang diusung adalah bermain.

Berkaitan dengan kegiatan edukasi dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan anak, sehingga pembawaan terasa lebih santai. Adapun materi terkait disampaikan oleh Ummul Hidayah salah satu orang tua dan guru di desa Kebalanpelang, kemudian di lanjutkan oleh Ririn Pujiarti sembari mendampingi anak dalam berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan, sehingga pembawaan akan terasa lebih santai dan nyaman karena tidak ada kesan saling menggurui. Disisi lain anak-anak juga trt mendengarkan beberapa nasehat, setidaknya mereka tahu meskipun belum tentu mereka laksanakan.

Berdasarkan hasil diskusi FGD yang dilakukan para orang tua yang berpartisipasi sepakat membentuk group *WhatsApp* (WA) sebagai tempat diskusi bersama antar orang tua juga sebagai tempat usulan mengenai program yang akan dilakukan di Geng Pelangi di masa depan dengan nama ibu millennials pada awal bulan Mei 2022. Pembentukan group tersebut dilandasi oleh beberapa pertimbangan efisiensi dari diskusi, dengan membentuk group WA, partisipan akan lebih mudah berdiskusi dimana dan kapan saja tanpa mengganggu aktifitas harian yang

tidak bisa ditinggalkan. Tidak hanya itu saja, bagi mereka yang tidak bisa berdiskusi pada waktu yang sama bisa membaca topik pembahasan yang dibahas pada waktu luang mereka. Sehingga, tidak ada yang ketinggalan dan tidak ada yang merasa kerepotan.

Gambar 7.1

Foto Group WhatsApp sebagai Forum Diskusi



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Pada proses awal interaksi dimulai dari peneliti dengan menyapa ramah pada anggota group yang kemudian di jawab dengan sapaan yang tidak kalah ramah. Usai bercengkerama basa basi singkat grub kembali sepi disini karena tidak ada pembicaraan karena peneliti satu persatu mencari nomor orang tua dan memasukannya dalam group. Di sisi lain ada beberapa hari besar dan kegiatan kemasyarakatan lainnya membuat group ibu millennials ini hiatus untuk beberapa minggu. Hingga pada 14 Mei 2022 peneliti kembali melanjutkan dengan menyampaikan maksud dan tujuan dari pembuatan group ini sekaligus membentuk diskusi secara terbuka mengenai kelanjutan dari program. Peneliti disini menanyakan tentang waktu yang tepat dalam melakukan kegiatan bersama anak-anak.

Tidak hanya itu saja, group WhatsApp ibu millennials ini juga dijadikan sebagai ajang sharing para orang tua mengenai kegiatan pendampingan kreasi pada anak ketika di rumah. Sehingga hubungan kerja sama dan rasa percaya orang tua, anak dan juga peneliti dapat terjalin lebih baik dan mudah untuk mewujudkan perubahan sosial menuju lingkungan sehat dan bijak pada perkembangan zaman.

Gambar 7.2

Diskusi dan Sharing Kegiatan Bersama Orang Tua



Dokumentasi Peneliti

C. Kegiatan Bermain dan Belajar Melatih Kreatifitas sebagai Alternatif Kegiatan Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak

1. Melakukan Pendekatan dengan Cerdas Cermat

Kegiatan pertama yang dilakukan dalam serangkaian program bermain dan belajar adalah melakukan kegiatan cerdas cermat. Pemilihan kegiatan cerdas cermat dengan iming-iming hadiah digunakan sebagai pancingan agar anak-anak turut berpartisipasi dalam kegiatan. Sebelum cerdas cermat dilakukan peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan sesuai dengan tingkat kelas mereka, sehingga pertanyaan tidak memberatkan atau memudahkan beberapa pihak, Setelah

materi pertanyaan terkumpul lebih dari 25 lengkap dengan pertanyaan logika peneliti menyiapkan beberapa hadiah sesuai dengan tingkat kesulitan. Semakin susah pertanyaan maka semakin besar pula hadiahnya. Dengan demikian anak akan semakin tertantang untuk menjawab pertanyaan yang ada demi mendapatkan hadiah yang mereka inginkan. Hadiah terdiri dari snack, biskuit dan susu.

Kegiatan cerdas cermat dilaksanakan di lahan kosong belakang rumah di samping lahan kebun pisang, selain lahan kosong disana juga rindang sehingga tidak kepanasan. Tepat pukul 14.00 pada 19 Mei 2022 peneliti bersama partisipan lain memulai menyiapkan arena dengan memberikan terpal sebagai alas duduk bagi anak-anak. Untuk mengundang anak-anak berpartisipasi dalam acara cerdas cermat peneliti meminta bantuan Layyinatul Aniqoh (11 thn) dan Ahmad Ainun Naim (12 thn) untuk mengundang teman-temannya berkumpul di tempat yang telah disediakan. Bersamaan dengan selesainya tempat cerdas cermat dirapikan anak-anak datang, total partisipan acara partisipan 10 anak-anak dan 2 pemuda desa bersama 3 orang tua yang turut meramaikan, meskipun hanya duduk di belakang rumah masing-masing dengan antusiasme yang luar biasa.

S U R A B A Y A

Gambar 7.3

Antusiasme Anak dalam Menjawab Pertanyaan



Sumber: Dokumen Peneliti

Kegiatan ini dibuka oleh peneliti dengan sedikit permainan dan pemanasan sebelum berkompetisi merebut jawaban. Peneliti memberikan pertanyaan seputar pengetahuan umum secara berurutan, dan semuanya akan mendapatkan hadiah jika berhasil menjawab dengan benar dan lantang. Setelah semuanya mendapatkan giliran dilanjutkan dengan pertanyaan rebutan. Pertanyaan awal dimulai dari pertanyaan mudah, pertanyaan sesuai urutan kelas, pertanyaan teka-teki umum dan bernyanyi di depan bagi siapa saja yang berani.

Gambar 7.4

Anak Bernyanyi di Depan Forum



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Tidak hanya cerdas cermat saja yang dilakukan dalam kegiatan ini, peneliti bersama pemuda dan orang tua juga memberikan nasehat terkait bahaya penggunaan gadget secara berlebihan, dan menjelaskan mereka betapa seru-nya bermain dengan teman sebaya seperti yang mereka lakukan saat ini sebagai usaha dalam mewujudkan kesadaran anak-anak tentang potensi kecanduan gadget yang mereka alami.

Gambar 7.5

Foto Bersama pada Kegiatan Cerdas Cermat



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Melakukan kegiatan cerdas cermat dapat membantu anak merangsang keberanian anak dalam berbicara di

depan publik serta melatih keberanian mereka dalam mengungkapkan pendapat tanpa dihantui rasa takut salah malu dan lain sebagainya.

2. Berkreasi Membuat Es Putar Bersama Anak-Anak

Setelah kegiatan cerdas cermat terbilang sukses dengan antusiasme anak-anak dalam kegiatan peneliti mencoba memancing anak-anak untuk merencanakan kegiatan apa yang akan mereka lakukan sebelumnya. Mereka diam dan saling tatapan satu sama lain karena tidak tahu harus apa, sehingga peneliti dan Mbak Ella, pemuda yang turut berpartisipasi dalam kegiatan di Geng Pelangi mengusulkan untuk membuat es putar yang sebelumnya pernah anak-anak coba namun gagal. Bersama dengan anak-anak peneliti menyepakati untuk melakukan pembuatan es di hari Jumat 20 Mei 2022, karena di hari tersebut sekolah mereka libur.

Sebelum pembuatan es putar peneliti mengumpulkan mereka dan memulai dengan sesi diskusi mengenai apa saja yang mereka butuhkan ketika akan membuat es dan bagaimana cara yang pernah mereka lakukan. Mereka mulai beramai-ramai mengungkapkan pendapat mereka sesuai dengan apa yang mereka ketahui. Peneliti mencatat keseluruhan dan menyimpulkan pendapatan dan usulan yang relevan dengan pembuatan es putar sederhana. Anak-anak mulai mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan dan berkumpul kembali ditempat yang sama. Adapun alat dan bahan serta tahapan dalam proses pembuatan tercantum dibawah ini:

Tabel 7.1
Bahan, Alat dan Tahapan Pembuatan Es Putar

Es Putar Sederhana

Bahan dan Alat	Jumlah
Susu/ Pop Ice	Secukupnya
Botol Bekas	Secukupnya
Es Batu	Secukupnya
Bak Besar	1 Buah
Tongkat	1 Buah
Garam Kasar	1 kg
Tahapan	
Siapkan semua bahan yang diperlukan	
Siapkan air dan susu/ serbuk perasa lalu campurkan di dalam botol	
Hancurkan es batu dan letakkan di dalam tong	
Letakkan juga di botol ke dalam tong	
Usahakan botol berada di bagian dasar tong	
Aduk dan putar secara bersama-sama sampai membeku	
Konsisten dan sabar	

Tabel 8 Bahan, Alat dan Tahapan Pembuatan Es Putar

Kegiatan pembuatan es dimulai ketika bahan dan alat terkumpul sepenuhnya, anak-anak bekerja sama dalam saling membantu menyelesaikan tugas satu sama lain. Semuanya berjalan lancar hingga waktunya pengadukan dilakukan yang memang membutuhkan tenaga dan kesabaran dalam melakukannya. Mulai dari botol dan potongan es yang selalu mencuat keluar hingga bak yang digunakan bagian dasarnya bocor sehingga air yang lelehan es merembes begitu saja. Meskipun demikian antusiasme anak begitu luar biasa hingga kurang lebih satu jam mereka melakukannya. Dan akhirnya menyerah dan membiarkan es dalam botol beku sebagian saja.

Gambar 7.6
Proses Pembuatan Es Putar Bersama



Dokumen Peneliti

Dalam kegiatan kali ini anak-anak dilatih kerja sama, sabar, berbagi dan konsisten hingga tujuan mereka tercapai. Tidak hanya sampai disitu saja, pembuatan es putar ini juga menambah keyakinan anak-anak mengenai betapa asyiknya bermain di dunia realita sehingga mereka perlahan mulai mengurangi penggunaan gadget. Setelah pembuatan es selesai, es dalam botol dibagi menjadi beberapa bagian di beberapa gelas kecil dan di minum bersama.

Berbeda dari pertemuan sebelumnya yang mana peneliti memancing pendapat anak terlebih dahulu kini peneliti berinisiatif mengajak mereka untuk berkreasi dengan bahan di sekitar mereka sebagai inti dari adanya program yakni “membangun generasi kreatif” salah satunya dengan berkarya seni. Usulan peneliti direspon positif oleh anak-anak bahkan mereka tidak menyangka dan bahagia akan ada kegiatan lagi kedepannya. Untuk masalah waktu peneliti bersama anak-anak/ warga belajar menyepakati dilaksanakan pada keesokan harinya pada tanggal 26 Mei 2022 di jam yang sama.

Gambar 7.7
Potret Lain Kesenian Anak-Anak Bermain dan Belajar



Dokumentasi Peneliti

3. Berkreasi Memanfaatkan Potongan Kertas “Quilling Paper”

Kegiatan ketiga yang akan dilakukan pada 26 Mei 2022 adalah berkreasi dengan memanfaatkan kertas bekas dengan Quilling Paper. Seni Quilling Paper sendiri merupakan seni menggulung kertas yang kemudian bentuk sesuai keinginan, kertas yang digunakan biasanya memiliki bentuk memanjang dengan lebar 0.5 cm – 1 cm sesuai kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan di tempat yang sama seperti kegiatan sebelumnya, namun beberapa anggota tidak turut berpartisipasi karena adanya urusan lain, sehingga hanya ada 5 anak yang turut berpartisipasi.

Kegiatan dimulai pada jam 10.30 usai jam sekolah mereka berakhir, disini peneliti bersama Mbak Ella menyiapkan alas tempat duduk sebagai tempat melakukan kreasi nantinya. Sebelum berkreasi peneliti menjelaskan kepada anak-anak apa kegiatan hari ini serta menjelaskan tentang kreasi yang akan dibuat. Usai menjelaskan peneliti menyiapkan beberapa alat dan bahan lalu memberikan contoh sikat bagaimana proses

pembuatan *quilling paper*, dalam hal ini *quilling paper* digunakan untuk membuat hiasan dinding dengan inisial nama masing-masing. Berikut ini alat, bahan dan tahapan yang diperlukan dalam membuat hiasan dinding dengan teknik *quilling paper* sederhana:

Tabel 7.2

Daftar Bahan dan Alat Pembuatan Hiasan Dinding dengan *Quilling Paper* Sederhana

Hiasan Dinding <i>Quilling Paper</i> Sederhana	
Alat dan Bahan	Jumlah
Kardus Bekas	1 Buah
Kertas HVS bekas	Secukupnya
Kertas Karton/ Buffalo/ Kertas <i>Quilling Paper</i> degan lebar 0.5 – 1 cm	Secukupnya
Gunting	1 Buah
Lem	1 Buah
Kuas	1 Buah
Pensil dan Penggaris	1 Buah

Tabel 9 Daftar Bahan dan Alat Pembuatan *Quilling Paper* Sederhana

Pada proses pembuatannya peneliti bersama Mbak Ella mengarahkan anak-anak untuk membuat sketsa bentuk sesuai keinginan mereka diatas kardus yang sudah disediakan, ada yang membentuk persegi, segitiga dan bentuk hati, setelah semuanya selesai terbentuk maka kardus harus digunting sesuai bentuk sketsa dan dilapisi kertas hvs bekas agar lebih terlihat rapi. Mereka melakukan dengan semangat meskipun ada beberapa masalah dan kekurangan seperti kekurangan gunting dan beberapa keributan lainnya.

Gambar 7.8

Kegiatan Anak dalam Membuat Hiasan Dinding



Dokumen Peneliti

Setelah semua bagian luar kardus terlapis dengan kertas hvs maka kardus harus di jemur sebentar agar lem yang digunakan tadi mengering. Sembari menunggu anak-anak bersama peneliti membersihkan area dari potongan kardus dan menyiapkan potongan kertas yang akan di gunakan dalam *Quilling Paper* nantinya. Hanya menunggu sekitar 10 menit kurang lem sudah mengering dan peneliti kembali mengarahkan anak-anak menggambar sketsa inisial nama atau gambar lainnya di atas kardus yang mereka bentuk tadi, meskipun tidak ada batasan sketsa apa yang mereka gambar tapi semuanya menggambar inisial nama.

Sketsa telah selesai digambar kemudian dilanjutkan dengan memberikan garis dengan potongan kertas yang telah disiapkan. Karena kertas disusun secara berdiri untuk menimbulkan kertas 3D mereka banyak mengeluh karena kertas yang disusun tidak kunjung membentuk sesuai dengan keinginan mereka, peneliti bersama Mbak Ella mengarahkan perlahan, meskipun mereka mengeluh

mereka tetap mencoba dan berhasil melakukannya. Namun sayangnya sebelum benar-benar selesai mendung datang dan kegiatan harus segera terselesaikan karena hujan akan segera tiba terlebih kegiatan ini dilakukan di luar ruangan, selain itu mereka juga memiliki kegiatan lain yang harus dilakukan, ada yang mengaji latihan dan sebagainya. Sehingga untuk menyelesaikan hiasan dindingnya akan dilakukan di pertemuan berikutnya.

Gambar 7.9
Potret Hiasan Dinding Setengah Jadi



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Pada 3 Juni 2022 kegiatan pembuatan hiasan dinding dilakukan kembali setelah ter-jeda hujan. Di hari kedua pembuatan hiasan dinding *quilling paper* dihadiri 7 anak, lebih banyak dari pada hari sebelumnya. Berbeda dengan hari-hari sebelumnya kali ini anak-anak yang berbondong-bondong datang ke rumah peneliti dan menyiapkan beberapa peralatan. Sekitar 5 menit peneliti bersiap-siap anak-anak telah berkumpul dan kembali mengerjakan hiasan dinding mereka. Meskipun tema utama dalam 2 hari ini adalah berkreasi dengan teknik *quilling paper* peneliti tidak membatasi kemauan mereka dalam berkarya, peneliti hanya mengarahkan sekiranya

jika ada yang keliru atau kesusahan. Beberapa lainnya juga membuat yang baru karena merasa tidak puas dengan hasil kemarin.

Kegiatan hari kedua dari membuat hiasan dinding *quilling paper* anak-anak sudah lebih memahami arah dan tujuan mereka dalam membuat karyanya, sehingga peneliti disini tidak terlalu berperan banyak. Untuk mereka yang tidak datang sejak hari pertama, mereka membantu dan turut berkreasi di hiasan dinding temanya.

Gambar 7.10

Hari Kedua Pembuatan Hiasan Dinding Sederhana



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Pembuatan Hiasan dinding sederhana ini menjadikan anak lebih tertarik dengan berkreasi dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Hal ini dibuktikan dengan semangat mereka yang langsung datang dengan penuh semangat di hari libur mereka, mereka bekerja sama dan saling membantu menyelesaikan masalah satu sama lain. Sangking semangatnya mereka berkumpul dari 13.30 setelah Sholat Jumat dan diakhiri pada jam 16.30 tanpa ada

keluhan bahkan susah untuk dibubarkan. Beberapa yang belum selesai mereka bawa pulang dan diselesaikan di rumah masing-masing. Sehingga kegiatan bermain hp berkurang diganti dengan berkreasi. Terkait kegiatan minggu depan anak-anak menyepakati untuk menyelesaikan hiasan dindingnya terlebih dahulu baru kemudian berkreasi memanfaatkan sisa kardus yang ada.

Gambar 7.11
Hasil Akhir Hiasan dinding Karya Geng Pelangi
Sumber: Dokumen Peneliti

4. Bermain dan Berkreasi Memanfaatkan Kardus Bekas
Kegiatan di minggu selanjutnya adalah memanfaatkan kardus bekas yang dikreasikan menjadi celengan. Kegiatan ini dilaksanakan pada Kamis, 2 Juni



2022 sesuai dengan kesepakatan di minggu lalu. Alat dan bahan menggunakan kardus dengan jumlah yang lebih banyak dan beberapa bahan sisa dari kreasi hiasan dinding di minggu lalu. Kegiatan di mulai dari jam 13.30 dengan dihadiri 8 partisipan bersama dengan Mbak Ella dan Mbak Ririn sebagai pendamping. Berbeda dari pertemuan sebelumnya yang langsung di mulai dengan

melakukan kreasi, kali ini peneliti melakukan beberapa tepuk semangat untuk memupuk rasa semangat anak-anak dalam berkreasi. Setelah semuanya semangat Mbak Ella dan Mbak Ririn mulai membagi kardus sesuai kebutuhan serta menyusun beberapa bahan lainnya agar mudah di jangkau nantinya. Adapun bahan dan alat dalam pembuatan celengan kardus ialah sebagai berikut:

Tabel 7.3
Alat dan Bahan Pembuatan Celengan Kadus

Celengan Kardus	
Alat dan Bahan	Jumlah
Kardus	1 buah
Lem	Secukupnya
Kertas Polos/ Kertas Kado	Secukupnya (Jika diperlukan)
Manik-Manik	Secukupnya (Jika diperlukan)

Tabel 10 Alat dan Bahan Pembuatan Celengan Kardus

Kali ini peneliti tidak memberikan instruksi atau tutorial cara pembuatan celengan kardus karena peneliti mencoba membangkitkan data kreatifitas dari anak-anak sendiri, sehingga mereka lebih kreatif dengan eksperimen-eksperimen yang mereka lakukan. Peneliti menacing anak-anak untuk bercerita tentang apa yang mereka ketahui tentang membuat celengan dari kardus baik melihat dari YouTube, membaca artikel atau bahkan sudah pernah mereka praktekkan sebelumnya. Anak-anak cenderung diam mungkin hal ini terasa asing bagi mereka, namun peneliti terus berusaha melakukan pancingan-pancingan hingga Ayyin dan Dara mereka

bercerita tentang pengalaman mereka membuat celengan kardus meskipun pada akhirnya gagal. Dari kegagalan ini peneliti mencoba memancing mereka menjelaskan apa saja yang mereka lakukan dan apa saja kesulitan yang mereka hadapi lantas di koreksi bersama melalui diskusi.

Sembari bercerita Mbak Ella bersama dengan anak-anak lainnya mencatat tutorial yang di sebutkan Ayyin dan Dara lantas dilakukan eksperimen bersama di tambah dengan jumlah kardus yang tidak banyak membuat mereka harus lebih teliti dan se-hemat mungkin dalam menggunakan kardus karena harus di bagi sama rata dengan teman-teman mereka lainnya.

Gambar 7.12
Proses Pembuatan Celengan Kardus Bekas



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Pembuatan celengan kardus bekas memakan waktu yang cukup lama, banyak diantara mereka yang terlihat bosan karena celengan yang mereka kerjakan tidak kunjung terselesaikan. Ada yang lem nya lama kering, ada yang potongan kardus tidak simetris sehingga susah disusun dan masih banyak lagi. Meskipun demikian mereka masih terus berusaha semaksimal mungkin dalam membuat celengan, mereka juga saling membantu satu sama lain jika mereka kerepotan. Peneliti bersama para pendamping lainnya hanya mengawasi dan membantu mereka seperlunya saja. Kreatifitas dan kerja sama mereka benar-benar diasah dalam kegiatan kali ini.

Setelah celengan kardus susah selesai dibuat mereka perlu menunggu hingga lem merekat dengan sempurna sehingga pada proses penghiasan kardus tidak mudah meleyot dan rusak. Untuk mengisi waktu mereka menunggu lem mengering dengan sempurna peneliti meminta mereka membersihkan sisa-sisa sampah bekas dan dikumpulkan menjadi satu. Mereka harus bertanggung jawab atas kebersihan dari tempat mereka berkreasi. Usai semuanya bersih kemudian dilanjutkan dengan menghiasi celengan kardus mereka.

Gambar 7.13

Potret Anak-Anak Bersama Celengan Kadus



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Karena mereka masih enggan pulang, disini peneliti bersama pendamping lain mengusulkan pada anak-anak untuk melakukan permainan psikologis sederhana dengan menebak siapa mafia diantara para pemain. Dengan peraturan sebagai berikut: Mafia, Bertugas membunuh siapa saja diantara para pemain ketika malam hari. Dokter, Bertugas menyembuhkan pemain yang dicurigai dibunuh oleh mafia. Polisi, memiliki peluang untuk mengecek siapa diantara para pemain yang menjadi mafia dan Warga, sebagai partisipan yang berunding keesokan harinya tentang siapa yang menjadi pemain. Semua identitas tersebut akan menjadi rahasia para pemain untuk bertahan hidup. Untuk membagi karakter dalam permainan, peneliti memberikan potongan kertas dan diambil secara acak. Mereka begitu antusias semuanya bersemangat hingga permainan dilakukan beberapa ronde.

Permainan ini juga ada di beberapa aplikasi *game* yang mereka mainkan, sehingga antusiasme dari anak-anak luar biasa, mereka juga menjadi jauh lebih mudah memahami peraturan yang mereka hadapi. Dengan merealisasikan game di gadget menjadi permainan nyata dapat meningkatkan kesadaran mereka akan indahnya bersosialisasi dan bermain secara langsung. Hal ini juga diharapkan menjadi inspirasi permainan mereka ketika berkumpul di luar forum bersama teman sebaya mereka.

Gambar 7.14

Potret Keseruan Anak-Anak Ketika Bermain *Game*



Sumber: Dokumentasi Peneliti

D. Membentuk Kelompok Bermain dalam Belajar Sebagai Wadah Berkreasi Anak

1. Membangun Kepahaman Bersama

Dalam membangun kesadaran masyarakat menuju perubahan sosial, khususnya pada perubahan perilaku dan pendampingan anak dalam penggunaan gadget agar tidak mengalami kecanduan gadget diperlukan adanya kerjasama yang solid antar berbagai pihak. Adapun tujuan utama dari pembentukan kelompok bermain dan belajar tidak hanya tentang bagaimana menjauhkan anak dari gadget namun juga tentang bagaimana cara menjadikan anak-anak bahagia dengan lingkungan yang sehat dan ramah. Sebelum pelaksanaan pembentukan kelompok dimulai, peneliti bersama Mbak Ririn, Mbak Ella melakukan rencana sederhana untuk membentuk sasaran peserta hingga bagaimana pelaksanaan program ke depannya. Sebelum itu kami melakukan kegiatan bersama dengan anak-anak sebagai pemancing minat masyarakat luar selain para anggota yang turut berpartisipasi dalam beberapa pertemuan sebelumnya.

Proses diskusi dalam rangka membentuk kelompok belajar dan bermain dilakukan di Rumah Mbak Ririn, pada tanggal 5 Juni 2022 yang dihadiri oleh para orang tua sebagai tindak lanjut dari serangkaian program yang telah dilaksanakan dengan harapan program akan menjadi sistematis dan berkelanjutan. Hal pertama yang

dibahas dalam proses diskusi kali ini adalah penentuan visi misi kelompok yang dipimpin oleh Mbak Ririn dan dibantu dengan Mbak Ella bersama dengan peneliti.

Gambar 7.15
Proses Diskusi Bersama Terkait Pembentukan
Kelompok Bermain dan Belajar



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Adapun Visi dan Misi berkaitan dengan tujuan dari adanya kelompok belajar dan bermain sebagai wadah anak-anak berkreasi dan mengembangkan bakat kesenian mereka sebagai salah satu cara mencegah kecanduan gadget. Peran para orang tua dan pemuda disini adalah sebagai pembina dan pendamping dari adanya kelompok Geng Pelangi tersebut. Adapun terkait Visi dan Misi yang disepakati ialah sebagai berikut:

Tabel 7.4

Visi Misi Kelompok Bermain dan Belajar Geng
Pelangi

Visi	Misi
Menjadikan Geng Pelangi sebagai Wadah Bermain dan	Menjadi Pembangun Daya Imajinasi dan Kreatifitas Anak
	Menciptakan Lingkungan yang Sehat dan Ramah Anak

Belajar Anak Melalui Kreasi	Menciptakan Generasi Berbudhi Pekerti Tinggi dan Berakhlakul Karimah
-----------------------------	--

Tabel 11 Visi Misi Kelompok Bermain dan Belajar Geng Pelangi

Dengan terbentuknya visi dan misi diatas memperjelas tujuan dan peran dari masing-masing anggota, membangun kreatifitas bersama, memperkuat kerja sama, rasa saling percaya, memiliki jiwa sosial yang tinggi, saling membantu untuk mewujudkan kesejahteraan serta perubahan sosial menuju kehidupan yang lebih baik lagi.

2. Membentuk Struktur Anggota Kelompok Bermain dan Belajar

Setelah proses diskusi bersama dalam membahas visi dan misi guna membangun kesadaran bersama, proses selanjutnya adalah pembentukan struktur anggota yang melibatkan orang tua dan pemuda desa. Proses pembentukan struktur anggota ini dilakukan secara demokrasi dengan catatan tetap memasukan anggota yang tidak berkumpul pada pertemuan kali ini, Pembentukan struktur anggota sendiri bertujuan untuk memaksimalkan keberlangsungan dari program. Karena dengan adanya struktur anggota peran dari masing-masing partisipan akan lebih jelas. Proses pemilihan dimulai di mulai dari pengajuan diri, karena tidak ada yang mengajukan diri akhirnya disepakati siapa yang paling banyak ditunjuk itu yang akan dicalonkan lantas dilanjutkan pada prosesi pengambilan suara berdasarkan angkat tangan. Dari proses tersebut terbentuk struktur kelompok sebagai berikut:

Tabel 7.5

Struktur Pendamping Kelompok “Geng Pelangi”

Struktur Kelompok Pendamping Geng Pelangi	
Jabatan	Nama
Ketua	Ririn Pujiarti
Wakil Ketua	Ella Dwi Achmadiyahawati
Sekretaris	Wadhiatul Maula
Bendahara	Alifatun Ni'mah
Anggota	Lailatus Saadah
	Khoiriyah
	Orang Tua Anak Lainnya

Tabel 12 Struktur Pendamping Kelompok “Geng Pelangi”

Tidak hanya untuk para pendamping saja, pemilihan struktur kelompok juga dilakukan pada warga belajar/ anak-anak dengan media dan cara yang sama. Proses dilakukan pada 2 Juni 2022 sesudah mereka melakukan kegiatan membuat celengan dari kardus. Dari diskusi tersebut disimpulkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 7.2

Struktur Kelompok “Geng Pelangi”

Jawaban	Nama
Ketua	Ahmad Ainun Naim
Wakil Ketua	Layyinatul Aniqoh
Sekertaris	Diva Louvita Sari
Bendahara	Dara
Anggota	Nafa
	Falah
	Afif
	Uun
	Alan

Tabel 13 Tabel 6 Struktur Kelompok “Geng Pelangi”

3. Mendapat Dukungan dari Pemerintah

Dukungan dari pemerintah desa Kebalanpelang merupakan salah satu penguatan dalam membentuk sebuah kelompok. Selain itu, peneliti juga meminta dukungan dari pihak sekolah dasar yang ada di Desa Kebalanpelang guna mendorong dan menambah edukasi anak terkait penggunaan gadget sehingga dapat menghindari adanya kecanduan gadget pada anak. Dengan adanya dukungan dari pihak-pihak tersebut rasa percaya yang ditimbulkan dari masyarakat akan kelompok akan meningkat serta meningkatkan potensi dari kelompok itu sendiri. Perkembangan kelompok bermain dan belajar juga menjadi tanggung jawab para anggota karena peran peneliti dalam setiap proses pemberdayaan hanya sebatas pendampingan, memfasilitasi serta mengarahkan. Terkait rencana kegiatan yang akan dilakukan di masa depan semua tergantung dari hasil diskusi yang disepakati kelompok itu sendiri. Dengan adanya kerja sama dan komitmen yang kuat dari para pihak terkait program akan berkembang seiring berjalannya waktu dan merealisasikan perubahan sosial yang diharapkan.

BAB VIII

EVALUASI DAN REFLEKSI

E. Monitoring dan Evaluasi Program

Proses monitoring dan evaluasi dalam penelitian aksi berfungsi sebagai salah satu metode penilaian berhasil atau tidaknya program, dengan melakukan monitoring dan evaluasi peneliti dan masyarakat juga akan mengetahui perubahan apa saja yang terjadi sebelum dan sesudah program dilaksanakan sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai bahan dalam proses belajar. Dalam kajian program dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar pada kelompok Geng Pelangi yang dibentuk perlahan merubah pola asuh orang tua juga keseharian anak yang sebelumnya asik bermain gadget di rumah dan kurang sosialisasi menjadi aktif, kreatif dan mulai kembali berinteraksi dengan teman sebayanya.

Meskipun secara sekilas perubahan sudah terlihat, peneliti bersama masyarakat tentunya masih perlu mengkaji lebih terhadap pengaruh program, sehingga peneliti dan masyarakat dapat melakukan perbaikan pada kekurangan program dan melakukan pembaharuan jika ditemukan agenda yang tidak relevan. Pada proses evaluasi dan monitoring kali ini dilakukan di rumah Ririn Pujiarti dengan dihadiri orang tua dan pemuda yang berpartisipasi dalam program. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8.1
Hasil Monitoring dan Evaluasi

No	Kegiatan	Tanggapan	Manfaat	Harapan	Perubahan
1.	Edukasi mengenai pemahaman orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak (Forum Diskusi)	Forum diskusi sangat bermanfaat bagi tempat bertukar pendapat antar orang tua, namun sayangnya beberapa orang tua yang tidak memiliki HP sulit untuk berpartisipasi.	Sebagai ruang diskusi antar orang tua dalam memecahkan masalah anak yang berkaitan dengan kegiatan Geng Pelangi	Orang tua menjadi paham bagaimana mendidik anak di era serba digital	• Adanya Pemahaman orang tua mengenai bahaya penggunaan gadget anak secara berlebihan dan tanpa pengawasan. • Adanya pemahaman mengenai pentingnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini

	Kegiatan bermain dan belajar bersama Orang tua ketika di rumah.	Kegiatan ini bisa mengalihkan perhatian anak namun di beberapa waktu tertentu orang tua harus bekerja dan tidak bisa bersama 100%.	Sebagai kegiatan pengalihan dari bermain gadget, sekaligus sebagai cara orang tua untuk lebih dekat dengan anak.	Orang tua lebih mudah mengontrol penggunaan gadget anak sekaligus membentuk kebiasaan sehat anak dengan mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan.	• Orang tua dan anak memiliki hubungan lebih dekat • Orang tua dapat mengontrol penggunaan gadget anak dengan mudah.
2	Serangkaian kegiatan bermain dan belajar dalam “Geng Pelangi”	Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi anak, Namun beberapa kegiatan masih memberatkan serta rencana kegiatan selanjutnya masih	Sebagai media anak bersosialisasi sembari mengembangkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam bidang kesenian.	Anak menjadi lebih suka bermain dengan teman sebayanya dari pada bermain gadget di rumah.	• Anak kembali bersosialisasi • Kegiatan bermain gadget berkurang • Melatih kreativitas anak sesuai dengan keinginan

		belum sempurna terencana.			Anak menjadi lebih suka bermain secara fisik (berkreasi) dari pada bermain secara virtual (game)
3	Membentuk Kelompok bermain dan belajar dikelola oleh pemuda dan orang tua	Pembentukan kelompok mempermudah orang tua untuk berdiskusi sekaligus mengembangkan dan mengevaluasi program yang sudah dijalankan.	Sebagai wadah diskusi dan pengembangan kelompok	Kegiatan bermain dan belajar dapat berjalan secara berkelanjutan	Dipermudahnya diskusi antar orang tua dalam mendidik anak di era Digital

Tabel 14 Hasil Monitoring dan Evaluasi

Dari tabel hasil monitoring dan evaluasi diatas dapat diketahui dalam program bermain dan belajar yang dilakukan oleh Geng Pelangi sangat berpengaruh dalam membentuk pola asuh orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak. Dari perubahan ini juga dapat mengurangi aktivitas bermain gadget pada anak, karena serangkaian kegiatan yang dilakukan tidak hanya berlangsung ketika menghadiri forum saja. Meskipun mendapatkan antusiasme baik dari masyarakat program bermain dan belajar di Geng Pelangi ini memiliki beberapa kendala seperti beberapa kegiatan masih memberatkan, waktu pelaksanaan juga tidak bisa dilakukan secara rutin satu minggu sekali di hari yang sama karena kegiatan prioritas masing-masing.

Dari beberapa keterangan dan penjelasan yang telah disampaikan diatas pada setiap kegiatan diatas meninggalkan beberapa perubahan yang signifikan bagi masyarakat, diantara perubahan nyata dari masyarakat Desa Kebalanpelang dapat dilihat dari dengan hasil analisa dengan teknik *Most Significant Change* (MSC). Mengumpulkan fakta dan data terkait perubahan dan dampak program yang terlampir dalam tabel berikut ini:

Tabel 8.2
Analisa *Most Significant Change* (MSC)

Program	Sebelum	Sesudah
Membangun kreatifitas anak untuk mengurangi penggunaan gadget anak	- Anak-anak selalu bermain gadget ketika waktu luang mereka - Anak-Anak sering lupa waktu dan belajar	- Anak-anak menjadi lebih suka bermain secara fisik dari pada virtual - Anak-anak menjadi lebih

	• Kurang bersosialisasi • Boros • Kurang sopan dan sulit mengontrol emosi • Sakit mata • Kurang kreatif karena terlalu sering berdiam diri	mudah membagi waktu • Lebih sering bersosialisasi • Menggunakan uang lebih bijak • Lebih ulet dan sabar • Mengurangi sakit mata • Memiliki kreatifitas tinggi
Meningkatkan peran orang tua dan masyarakat dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak	• Orang tua tidak tahu bagaimana cara mengawasi anak di era digital • Orang tua tidak mengetahui metode yang tepat dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak • Sebagian orang tua kurang aktif mendampingi anak dalam menggunakan gadget	• Meningkatnya pemahaman orang tua bagaimana cara mendidik anak di era digital • Orang tua mengetahui metode yang tepat dalam mengontrol penggunaan gadget anak • Orang tua menjadi lebih aktif mengawasi

		penggunaan gadget anak
Membentuk kelompok bermain dan belajar	• Tidak adanya inisiasi dalam membentuk kelompok bermain dan belajar sebagai cara mengatasi kecanduan gadget. • Belum adanya dukungan pemerintah terkait pembentukan kelompok	• Munculnya gagasan dalam pembentukan kelompok bermain dan belajar • Adanya dukungan dari pemerintah terkait program

Tabel 15 Most Significant Change (MSC)

Selain menggunakan teknik *Most Significant Change* (MSC) peneliti juga menggunakan teknik *Trend and Change* sebagai cara untuk menganalisa dan mengetahui perubahan dan kecenderungan perubahan yang terjadi dari sebelum dan sesudah kegiatan seiring berjalannya waktu dengan bentuk tabel/ bagan yang diwakili oleh sebuah simbol. Dalam analisa *Trend and Change* pada kegiatan Geng Pelangi dalam permasalahan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar dilakukan perbandingan perubahan sebelum dan sesudah dilaksanakannya program yang dilakukan bersama masyarakat. Berikut ini lampiran tabel analisa *Trend and Change*:

Tabel 8.3
Hasil Evaluasi *Trend and Change*

No	Aspek	Sebelum	Sesudah
1.	Adanya kesadaran Masyarakat tentang dampak penggunaan gadget pada anak	● ● ●	● ● ● ●
2.	Kepahaman anak dalam menggunakan gadget secara bijak	●	● ● ○
3.	Anak tumbuh sesuai usia dan bersosialisasi dengan teman sebaya	● ● ○	● ● ● ○
4.	Meningkatnya pengetahuan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak	● ○	● ● ○

Tabel 16 Analisa Trend and Change

Dari analisa *Trend and Change* di atas menunjukan jika sebelum dan sesudah program dilaksanakan terhadap perilaku anak dalam menggunakan gadget serta peningkatan orang tua dalam menghadapi fenomena tersebut di era serba digital. Landasan dari analisa diatas berdasarkan dari observasi dan pernyataan dari para warga belajar yang turut berpartisipasi dalam program. Meskipun dalam analisa tersebut perubahan belum meningkat secara drastis setidaknya mereka memiliki niat untuk melakukan perubahan sosial menuju kehidupan yang lebih baik lagi dan tentunya akan mengalami peningkatan seiring berjalannya waktu. Karena dalam berproses tidak ada yang namanya tiba-tiba jadi.

F. Refleksi Keberlanjutan

Pemberdayaan masyarakat melalui program bermain dan belajar pada anak usia sekolah dasar melalui Geng Pelangi di Desa Kebalanpelang pastinya tidak akan luput dari partisipasi masyarakat di dalamnya yang sudah menjadi kunci utama adanya penelitian berbasis aksi dengan prinsip dari masyarakat, selaras dengan metode pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan *Participatory Action Riset* (PAR) yang memiliki orientasi pada Transformasi sosial yang artinya perubahan sosial dari yang membelenggu dan menindas menjadi pola relasi sosial kemanusiaan hingga mencapai hakikat dan martabat manusianya. Penelitian ini juga sangat mengedepankan partisipasi masyarakat pada setiap prosesnya. Dalam prosesnya penelitian PAR memiliki 5 tahapan yang harus dilakukan diantaranya *To Know, Understand, Plan, Action and Reflection*, yang juga dilakukan pada penelitian yang dilakukan di Desa Kebalanpelang, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan.

Berbekal keyakinan peneliti mendatangi kantor kepada desa untuk menyerahkan surat izin sekaligus menerangkan maksud dan tujuan peneliti dalam mengadakan penelitian di Desa. Karena ketidakpahaman peneliti terkait jam kerja kantor dan kedatangan para pegawainya masih begitu awam bagi peneliti sehingga peneliti bolak-balik pergi ke kantor desa untuk menemui kepala desa dan mulai berkonsultasi disana. Dari proses paling awal saja peneliti mendapatkan pelajaran jika tidak berani mencoba maka kita tidak akan pernah mengetahui hasil yang akan didapatkan.

Proses pendekatan yang dilakukan peneliti dengan mengikuti kegiatan keseharian di tengah masyarakat lebih sering dari pada sebelumnya, peneliti juga berbaur dengan masyarakat lebih sering dari sebelumnya seperti turut berkumpul santai ketika sore hari membahas berita apapun yang terbaru di desa dan dari sini peneliti juga mulai memancing masyarakat membahas tentang keluhan yang tengah mereka hadapi dari sekian topik keluhan yang mereka ceritakan peneliti akhirnya mencoba untuk membahas tentang kebiasaan buruk anak usia sekolah dasar dalam bermain gadget bahkan sampai pada tahap kecanduan.

Setelah melakukan survey sederhana yang dirangkap dengan proses pendekatan proses selanjutnya peneliti melakukan observasi dengan mengunjungi beberapa warung kopi tempat dimana anak-anak sering berada disana untuk menggunakan Wi-Fi dan Main Bareng (*game online*), dari observasi yang peneliti lakukan peneliti juga mendapat banyak informasi terkait bagaimana kebiasaan mereka ketika bermain disana, mulai dari mereka yang selalu bergegas pergi ke warung untuk segera bermain *game* hingga beberapa lainnya juga bahkan semalaman tidak pulang, hal itu tentu saja sangat tidak baik bagi anak di usia sekolah dasar.

Wawancara semi terstruktur juga peneliti lakukan pada beberapa narasumber yang relevan. Wawancara pertama peneliti lakukan pada anak-anak untuk menggali informasi tentang kebiasaan mereka dalam menggunakan gadget dan bagaimana respon orang tua mereka ketika mereka bermain gadget dari sudut pandang anak. Wawancara tentu saja tidak dilakukan hanya wawancara saja peneliti juga menggunakan kesempatan wawancara sebagai proses pendekatan pada anak. Dalam hal ini

peneliti turut serta dalam les di beberapa tempat yang ada di desa. Mereka banyak menceritakan tentang bagaimana mereka bermain gadget dengan mata berbinar-binar. Peneliti mendengarkan cerita mereka dengan perasaan campur aduk ada bahagia karena mereka bahagia dengan kegiatan mereka ada juga rasa miris tentang bagaimana mereka banyak kehilangan momen anak-anak yang seharusnya mereka rasakan, seperti bersosialisasi bermain secara fisik (nyata) dengan teman sebaya tanpa mereka sadari.

Pendekatan dan wawancara dengan anak-anak telah dilakukan kemudian dilanjutkan bersama para orang tua dari sudut pandang mereka, peneliti melakukan teknik yang sama dengan pendekatan sebelumnya. Ikut berkumpul dan ikut dalam alur pembahasan dan memulai pembahasan baru dan memancing mereka untuk dalam mengatasi permasalahan dengan proses selanjutnya. Meskipun mereka merasa aneh dan tidak yakin tapi mereka masih menerima dengan lapang dada dan mulai menyetujui untuk melakukan proses FGD lebih lanjut dengan pembahasan yang lebih kompleks dan serius lagi. Dari proses pendekatan ini saja peneliti menyadari jika apa yang terlihat santai dan aman tidak selamanya luput dari masalah, dengan semakin dalam memahami kesadaran sosial dan kesadaran diri maka akan semakin membuat hati miris dan timbul keinginan untuk segera menyelesaikannya.

Setelah kesadaran ini muncul maka peneliti mengarahkan dan mendampingi masyarakat dalam berdiskusi mengatasi permasalahan yang mereka hadapi. Peneliti di sini tidak hanya sendiri, peneliti melakukan pendampingan bersama beberapa pemuda desa. Di setiap proses diskusi masyarakat melakukannya dengan

semangat karena keluhan/ permasalahan yang mereka hadapi benar-benar dari mereka dan mereka juga benar-benar merasakan keresahan secara nyata. Disini pemuda desa yang terlibat berperan sebagai *local leader* yang ke depannya membantu orang tua dan anak-anak dari jebakan teknologi yang begitu menyilaukan mata.

Diskusi panjang telah dilakukan meliputi penentuan masalah utama, penyebab, dampak hingga strategi apa yang tepat dilakukan peneliti bersama masyarakat dan pihak terkait lainnya memutuskan untuk membuat kelompok bermain dan belajar sebagai dalih anak-anak selain bermain gadget di waktu luang mereka, dengan adanya program tersebut anak diharapkan secara perlahan namun pasti tidak menggunakan gadget secara terus menerus karena adanya kegiatan lain bagi mereka, kegiatan pun design se-menyenangkan mungkin namun tidak membuat mereka cepat bosan atau malah terbebani. Selain bertujuan untuk mengalihkan penggunaan gadget, kegiatan kelompok ini juga dapat digunakan sebagai media belajar dan berkreasi anak di luar sekolah.

Kegiatan dalam program pun bertujuan untuk memberdayakan masyarakat dan pembebasan yang mengedepankan partisipasi, anak disana bebas berkreasi sesuka mereka guna mengembangkan diri tanpa tekanan dan tuntutan, belajar mengembangkan diri tanpa adanya arahan yang berlebihan hingga secara tidak sadar menjadi kenggang-an. Selaras dengan konsep pendidikan populer dalam buku karya Roem Topatimasang dkk, dimana sistem pendidikan diharapkan mampu menciptakan kemampuan menganalisis dan mengidentifikasi secara bebas secara kritis, tanpa mengikat dan berstandar yang di dalam prosesnya menjadikan peserta sebagai subjek bukan objek sebagai sasaran ceramah, dengan harapan warga

pelajar bisa ikut serta dalam proses pembelajaran dimulai bertahap dimulai dari teori, metode, hingga praktik dalam proses pembelajaran sesuai.

Dalam proses keberlanjutan, adanya program bermain dan belajar yang dilakukan di Geng pelangi dapat digunakan sebagai pemecah masalah dalam mengatasi permasalahan kecanduan gadget, bukan untuk menghentikan akan bermain gadget namun mengurangi penggunaan sembari diberikan pemahaman, sehingga anak tidak akan tertinggal zaman namun juga tidak terlena dan dibutakan oleh perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. Dengan penyusunan program yang sistematis dan berkelanjutan, program dapat bertahan hingga waktu tidak ditentukan di masa depan, selama kelompok ini dapat berjalan selama partisipasi masyarakat dan pihak terkait masih aktif di dalamnya. Jika program terus berjalan dan konsisten secara terus menerus hingga waktu yang lama tujuan dari program Geng Pelangi akan berpeluang berubah, dari yang awalnya sebagai penjawab masalah kecanduan gadget menjadi rumah dan tempat anak-anak berkreasi dan mengembangkan bakat mereka di luar sekolah, sehingga tidak hanya pengetahuan formal saja yang berkembang namun juga non-formal nya.

G. Refleksi Program Dalam Perspektif Islam

Pemberdayaan masyarakat memiliki tujuan dalam membantu sesama menuju kehidupan yang lebih memanusiakan manusia, membebaskan mereka dari belenggu yang selama ini mengikat mereka. Dengan demikian melakukan proses pemberdayaan masyarakat telah berusaha menjadi manusia bermanfaat yang menolong sesamanya. Selaras dengan hadis yang diriwayatkan Ath-Thabrani dalam kitab As-Silsilah Ash-Shahihah Rasulullah Saw pernah berkata sebaik-baiknya

manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi sesamanya. Hadis ini juga berkaitan dengan Firman Allah dalam surat Al-Maidah ayat 2 yang memiliki makna manusia yang mulia adalah manusia yang saling tolong menolong dalam kebajikan dan takwa kecuali dalam perbuatan dosa.

Pemberdayaan masyarakat yang dilakukan peneliti bersama masyarakat dengan membentuk kelompok bermain dan belajar guna menyelamatkan anak-anak usia sekolah dasar dari perbuatan buruk yang selama ini tidak mereka sadari, dari perbuatan berlebihan yang tidak bisa mereka hindari dan dari mana saja yang berpotensi menjadikan mereka terjebak dalam belenggu kerugian di masa depan mereka, termasuk dalam praktek dakwah dalam bentuk perbuatan atau yang sering disebut dengan *dakwah bil hal*. Dengan melakukan serangkaian program untuk menjadi manusia yang lebih baik lagi.

Anak-anak tergolong dalam salah satu kaum lemah yang memerlukan pertolongan dan banyak bimbingan dari mereka yang mengerti dan jauh lebih dewasa dari mereka. Oleh sebab itu sebagai orang dewasa tidak bisa diam saja melihat fenomena yang semakin memperburuk generasi pemuda di masa depan. Bahkan Allah berulang kali memerintahkan umatnya untuk saling tolong menolong terutama mereka yang lemah. Selain Surah Al-Maidah yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya Allah juga memerintah umatnya untuk saling membantu dalam surat Annisa; Ayat 9 yang artinya: “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”

Dengan mencoba membantu dan mendidik mereka untuk mengurangi kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan hingga merusak kesehatan bahkan merusak tata krama, merugikan diri dan beberapa potensi dampak negatif lainnya maka, kita telah mengamalkan sunah Rasulullah yang diriwayatkan oleh imam Ibnu Majah dari sahabat Anas bin Malik r.a. yang berbunyi:

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ: أَكْرِمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا آدَابَهُمْ

Artinya: “Muliakanlah anak kamu dengan mengajarnya tata krama”.

Pada setiap proses yang dilakukan pada program perlahan akan membawa perubahan baik bagi kebiasaan penggunaan gadget, pada kesehatan dan pada perilaku anak. Perubahan ini tentu saja tidak akan pernah terjadi tanpa adanya usaha dan doa yang dilakukan bersama. Karena Allah Swt tidak akan pernah merubah perilaku, keadaan dan kesengsaraan yang dialami kecuali mereka sendiri yang mengubah. Al-Qur'an surat Al-Anfal ayat 53. Oleh sebab itu, senantiasa berdoa dan berusaha menjadi lebih baik dan lebih baik lagi setiap hari, karena sesungguhnya Allah swt mendengar dan mengetahui apa yang terbaik bagi umatnya.

BAB IX

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Proses pemberdayaan masyarakat di Desa Kebalanpelang dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar pada intinya merupakan proses belajar bersama memahami lingkungan sekitar hingga memecahkan masalah secara partisipatif, yang disimpulkan dalam beberapa poin berikut ini:

1. Kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di desa Kebalanpelang merupakan sebuah fenomena umum yang banyak tidak disadari oleh masyarakat. Dimana hampir sebagian besar anak usia sekolah dasar akan bermain gadget ketika waktu luang, bahkan beberapa diantaranya sering pulang malam karena bermain gadget di warung kopi. Kecanggihan gadget dan perkembangan zaman menjadikan mereka bebas bermain gadget dengan segala kemudahan akses yang mereka terima. Tidak hanya itu saja, kebingungan para orang tua dalam memberikan akses gadget pada anak juga menjadi salah satu permasalahan yang mendukung maraknya akan kecanduan gadget. Mereka memberikan gadget pada anak karena memang sudah tuntutan dan kebutuhan terlebih pada masa pandemic covid 19 sehingga jika tidak diberikan pertumbuhan anak akan menjadi tidak relevan dengan perkembangan zaman. Kebebasan akses yang diberikan juga tidak diiringi dengan pengawasan yang mumpuni. Hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan yang perlahan dinormalkan jika terus menerus di biarkan. Padahal gadget tidak hanya memberikan manfaat namun juga deretan dampak negatif yang menanti penggunaanya. Sehingga, pola

asuh orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak sangat penting di era yang serba digital ini

2. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Participatory Action Riset* (PAR), dengan menumbuhkan kesadaran masyarakat khususnya orang tua akan bahayanya anak menggunakan gadget secara berlebihan. Dalam prosesnya peneliti mengutamakan partisipasi masyarakat di dalamnya. Dengan menarik perhatian dan kesadaran para orang tua akan bahaya berlebihan menggunakan gadget kemudian dilanjutkan dengan melakukan membentuk bermain dan belajar yang dikelola bersama dengan menggaet para orang tua, sekaligus sebagai wadah diskusi dan pengembangan diri.
3. Hasil dari penelitian ini ialah tubuhnnya kesadaran orang tua akan pentingnya mendampingi anak dalam menggunakan gadget guna menghindari dampak negatif dari kebiasaan buruk dalam menggunakannya sehingga mereka berupaya membebaskan diri dari belenggu teknologi yang selama ini membutuhkan mereka, yang semula belum tidak mengetahui strategi yang tepat dalam mengawasi penggunaan gadget anak menjadi mengerti, sedangkan bagi anak-anak berdampak pada perubahan dalam bersosialisasi yang awalnya kurang menjadi lebih sering berkumpul dengan teman sebaya dengan terbentuknya kelompok bermain dan belajar. Selain itu, dengan terbentuknya kelompok bermain dan belajar dapat digunakan masyarakat, orang tua, anak-anak untuk mengembangkan diri dan berproses secara berkelanjutan.

B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi peneliti terkait program bermain dan belajar Geng Pelangi sebagai upaya membentuk generasi bijak teknologi di tengah gempuran kemajuan teknologi yang ada, antara lain:

1. Mengoptimalkan peran orang tua dan lingkungan sekitar dalam membentuk kebiasaan anak terutama dalam bermain gadget, dengan lebih sering berinteraksi dan memberikan mereka dorongan untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, membimbing mereka melakukan kegiatan kreatif dan sejenisnya. Dengan adanya dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar anak akan merasa lebih bersemangat dalam kegiatan mereka.
2. Memperdalam kemampuan kelompok dalam berkreasi dan memahami minat dan bakat, sehingga kegiatan yang dilakukan anak akan lebih bermanfaat dan berpotensi baik bagi masa depan mereka. Seperti anak yang suka menggambar maka kemampuan menggambar harus terus ditingkatkan, dan sejenisnya tentu saja dengan adanya bimbingan dari orang dewasa dan berpengalaman.
3. Adanya dukungan lebih dari orang tua dalam bentuk finansial maupun non finansial agar program dapat berjalan secara berkelanjutan. Bentuk dukungan tersebut juga dapat dikembangkan untuk menunjang bakat dan kemampuan anak.
4. Adanya dukungan dari pemerintah untuk menambah rasa kepercayaan masyarakat, sehingga kesadaran masyarakat akan bahaya penggunaan gadget pada anak semakin meningkat sehingga program pun dapat berkembang lebih luas.

C. Keterbatasan Peneliti

Dalam proses pemberdayaan yang dilakukan peneliti tentu saja memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Dalam program bermain dan belajar dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak peneliti amat sangat menyadari, jika gadget pada masa ini sangat tidak mungkin dihindari bagi anak-anak, sehingga proses yang akan dilalui juga tidak bisa hanya sekali dua kali saja. Sebagai manusia yang tidak memiliki kesempurnaan kita diberi kesempatan untuk memperbaiki diri termasuk memperbaiki pola perilaku tersebut. Dengan konsistensi dari masyarakat, pemuda dan pihak terkait lainnya program mereka pasti bisa berubah menuju kehidupan yang lebih baik lagi.

Program aksi yang membutuhkan partisipasi masyarakat juga menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti karena ketidakmampuan peneliti dalam merubah hati masyarakat secara bersamaan, peneliti juga tidak bisa memaksa mereka untuk turut berpartisipasi dalam program karena jika dipaksa poin utama untuk bermain dan belajar secara bebas akan dilanggar, mereka juga akan menjadi tertekan. Namun, seiring berjalannya waktu anak-anak lain yang tidak turut berpartisipasi akan mengikuti jejak temannya karena adanya rasa penasaran. Selain itu, karena anak-anak masih memiliki jiwa bermain yang sangat besar program pun tidak bisa dijalankan secara sistematis dan terjadwal seperti yang direncanakan karena beberapa konflik yang tidak terduga muncul di tengah kegiatan. Seperti rebutan alat belajar, salah paham bahkan sampai bertengkar. Namun semua itu menjadi cerita dan pelajaran bermakna yang tidak bisa peneliti dapatkan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris dan Febitio Ramadanu. (2019). Pendekatan Al-Quran dalam Merubah Mental Buruk Anak Akibat Kecanduan Game Online. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 4 No 2.
- Agus Afandi, dkk. (2017). *Modul Riset Transformatif*. Sidoarjo: Dwiputra Pustaka Jaya.
- Agus Afandi, dkk. (n.d.). *Dasar-Dasar Pengembangan Masyarakat Islam*. Surabaya: Sunan Ampel Press.
- Ahmad Sudi Pratikno dan Sumantri. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak. *Ailaduna: jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Ai Farida, dkk. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasi Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1 No 8.
- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn & Hukum*, Vol. 13 No. 1.
- Andini, N. (2013). Pengorganisasian Komunitas dalam Pengembangan Agrowisata di Desa Wisata Studi Kasus: Desa Wisata Kembangarum, Kabupaten Sleman. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, Vol. 24 No. 3.
- Bagir, H. (2019). *Memulihkan Pendidikan Memulihkan Manusia: Meluruskan Kembali Falsafah Pendidikan Kita*. Mizan: 2019.

- Euis Kurniati, dkk. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5 (1) .
- Fuadah, D. Z. (2020). Intervensi Mindfulness Attention Awareness untuk Mencegah Kecanduan Gadget pada Remaja Setingkat SMA. *DARMABAKSTI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 39.
- Gernatititi, dkk. (2019). *Sekolah Apa Ini?* D.I Yogyakarta: INSISTPRESS.
- Haru, R. A. (2010). Pemberdayaan dan Pendampingan Sosial dalam Masyarakat (Suatu Kajian Teoritis). *INOVASI*, Volume 7.
- Hastri Rosiyanti & Rahmita Nurul Muthmainnah . (2018). Pengaruh Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Fibonacci: Jurnal pendidikan Matematika dan Matematika Vol 4 No 1*.
- II), P. R. (2006). *Panduan Pembelajaran Mandiri Pengorganisasian Masyarakat*. Buku Online: <http://coremap.or.id>.
- KOMINFO. (2018, Juli 22). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak*. Retrieved from Kominfo.go.id: https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Noor, M. (2011). Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, Volume I, No 2.

- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Retrieved from Jurnal.ugm.ac.id:
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>
- Pratiwi, N. K. (2018). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Puspita, S. (2020). *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ria Novianti dan Meyke Garzia. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 4 No 2*.
- Roem Topatimasang dkk. (2014). *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis*. Yogyakarta: INSISTPress.
- Ruli, E. (2020). Tugas dan Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Sani, U. P. (2019). Prinsip-Prinsip Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Al Qur'an. *Jurnal Ilmu Dakwah Volume 39 No 1*.
- Singgih D Gunansa & Ny. Y. Singgih D Gunarsa. (2004). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Soetjipto, H. P. (2002). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi Universitas Gajah Mada Vol 32, No. 2*.

- Sri Najiati, dkk. (2010). *Pemberdayaan Masyarakat di Lahan Gambut*. Bogor: Wetlands International – Indonesia Programme.
- Sukmasari, D. (2020). Konsep Kesejahteraan Masyarakat Dalam Perspektif Al-Qur'an. *At-Tibyan* 3, no. 1 .
- Sukmasari, D. (2020). Konsep Kesejahteraan Masyarakat Dalam Perspektif Al-Qur'an,. *At-Tibyan* 3, No 1.
- Supriyanto. (2013). Paulo Freire: Biografi Sosial Intelektual Modernisme Pendidikan. *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 6 No. 2.
- Susilo, A. (2016). Model Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Islam. *FALAH: Jurnal Ekonomi Syariah* Vol. 1, No. 2.
- Zubaedi. (2014). Pengembangan Masyarakat. *Jurnal Kencana*, 27.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A