

AKTIVITAS DAN KREATIFITAS BERMANFAAT BAGI ANAK DI MASA PANDEMI
COVID-19Lina Dewi Anggraeni^{1*}, lin Hodijah², Puspita Sari³¹⁻³STIK Sint Carolus

Email Korespondensi: linadewiam@gmail.com

Disubmit: 19 Juli 2021

Diterima: 28 Juli 2022

Diterbitkan: 03 Februari 2022

DOI: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i2.4700>

ABSTRAK

Pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di beberapa kota di Indonesia memberikan dampak pada beberapa sektor diantaranya pendidikan. Aktivitas pendidikan yang pada awalnya dilakukan secara konvensional, dimana mengandalkan tatap muka antara guru dengan siswa menjadi terbatas. Keadaan ini mengakibatkan aktivitas fisik anak banyak berkurang, anak hanya akan menghabiskan banyak waktu di layar *gadget* atau *smartphone*. Anak-anak mulai kecanduan gawai karena banyak kegiatan atau tugas sekolah yang dilakukan lewat gawai. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan orang tua dan meningkatkan aktifitas bermanfaat bagi anak. Adapun kegiatan yang dilakukan berupa penyuluhan menggunakan power point, leaflet, bermain, lagu dan gerak/tari. Terdapat 80% peningkatan pengetahuan orang tua tentang pertumbuhan dan perkembangan anak, dampak penggunaan gawai, dan anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan aktifitas bermain yang kreatif.

Kata kunci: bermain, covid-19, gawai

ABSTRACT

Pembatasan sosial berskala besar (PSBB) in several cities in Indonesia have an impact on several sectors including education. Educational activities that were initially carried out conventionally that relied on face-to-face meetings between teachers and students were limited. This situation results in the child's physical activity being reduced a lot, the child will only spend a lot of time on the device screen. Children are addicted to gadgets because many activities or school assignments are done through gadgets. The purpose of this activity is to increase the knowledge of parents and increase activities that are beneficial for children. Activities carried out in the form of counseling using power points, leaflets, playing, songs and movements/dances. There was an 80% increase in parental knowledge about children's growth and development, the impact of using gadgets, and children were very enthusiastic in doing creative play activities.

Keywords: covid-19, gadget, play

1. PENDAHULUAN

Virus corona pertama kali muncul di Kota Wuhan, Cina pada Desember 2019 dan menyebar melalui kontak udara yang masuk ke sistem pernapasan manusia dan dapat menyebabkan kematian (Kristanto, 2020). Penyakit coronavirus 2019 (Covid-19), pertama kali terdeteksi di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 (Ratcliffe, 2020). Pada tanggal 9 April, penyakit ini telah menyebar ke 34 provinsi dengan DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Jawa Tengah sebagai provinsi paling terpapar (covid19.go.id dalam Anggraeni & Daryati, 2020). Merebaknya virus ini mengharuskan pemerintah melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di beberapa kota di Indonesia untuk mencegah penyebaran lebih luas. Disisi lain, PSBB memberikan dampak pada beberapa sektor diantaranya ekonomi dan pendidikan.

Aktivitas pendidikan yang pada awalnya dilakukan secara konvensional, dimana mengandalkan tatap muka antara guru dengan siswa menjadi terbatas. Sekolah diliburkan akan tetapi agar hak para peserta didik tetap terpenuhi maka dilakukanlah pembelajaran melalui *online* atau pembelajaran daring (Yunita & Hanifah, 2020). Pada awal terbitnya kebijakan pembelajaran daring, membuat guru harus berpikir lebih keras agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada para peserta didik. Para peserta didik juga dituntut untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru yang dilakukan melalui media pembelajaran ruang guru, *zoom*, *google meet*, atau media pembelajaran lainnya, sehingga waktu yang dihabiskan lebih banyak berhadapan dengan gawainya.

Dampak awal bagi para peserta didik ialah adanya kebosanan karena hanya belajar di rumah dan lelah karena menatap layar gawai yang digunakan. Rauzana (2021) menyatakan bahwa aktivitas fisik anak banyak berkurang, anak hanya akan menghabiskan banyak waktu di layar *gadget* atau *smartphone*. Anak-anak mulai kecanduan gawai karena banyak kegiatan atau tugas sekolah yang dilakukan lewat gawai, dan akhirnya dipakai kesempatan bermain. Meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran *online* ini juga memberikan dampak positif yaitu meningkatkan kemandirian anak (Sari, Tussyantari, & Suswandari, 2021).

Munculnya dampak positif dan negatif penggunaan gawai dalam pembelajaran, perlu menjadi perhatian bagi orang tua. Orang tua perlu melakukan pendampingan, karena tanpa pendampingan yang baik dari orang tua maka hasil pendidikan tidak akan bermakna dalam kehidupan bermasyarakat (Rusmianto & Putra, 2020). Selain itu, orang tua juga diharapkan mengetahui pertumbuhan perkembangan anak, pentingnya bermain bagi anak (Wahyuni & Wukiratun, 2017), dan mengenal dampak positif-negatif dari gawai (Ariston & Frahasini, 2018). Anak-anak memiliki energi yang besar dan cenderung lebih dekat bersama dengan temannya dibandingkan dengan keluarga untuk konteks belajarnya (Samsiah, 2018). Agar terhindar dari kecanduan gawai, orang tua hendaknya mengalihkan dengan melakukan kreativitas dan aktifitas bermanfaat. Kreativitas anak usia dini pada masa pandemi covid 19 ini dalam bermain di rumah. Renawati dan Suyadi (2021) menyatakan bahwa kreativitas yang dapat anak lakukan adalah bermain warna di rumah. Aktivitas kreatif yang bisa dilakukan orang tua dirumah, dan dapat menggunakan permainan menjadi solusi utama yang bisa dilakukan orang tua bersama anak ketika dirumah (K, & Hartati, 2020).

2. MASALAH

Permasalahan yang telah diidentifikasi di Rusun Cinta Kasih Tzu Chi adalah kegiatan anak - anak setelah pembelajaran daring yakni bermain gawai, nonton *youtube*, nonton TV. Selain itu, anak kurang bersosialisasi, anak mudah bosan, kurang bersemangat belajar, dan lebih cenderung hanya bermain gawai. Orang tua belum memahami pertumbuhan dan perkembangan anak serta jenis-jenis permainan kreatif yang dapat diberikan kepada anak dalam masa pandemi Covid-19.



Gambar 1. Peta lokasi kegiatan Pengabdian Masyarakat

3. METODE

a. Tahap persiapan

Kegiatan promosi kesehatan dimulai dengan melakukan survei melalui link *google forms* pada tanggal 01 April hingga 06 April 2021 dengan jumlah yang mengisi sebanyak 27 responden. Pertanyaan yang diajukan terkait pengaruh/dampak gawai dan aktivitas yang dilakukan anak dalam masa pandemi Covid-19. Kegiatan ini sudah terlebih dahulu diinformasikan kepada orang tua anak yang bersedia mengikuti kegiatan penyuluhan kesehatan sehingga anak dapat mengikuti kegiatan ini dengan baik. Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat kemudian mengundang orang tua untuk bergabung dalam *whatsapp* grup agar memudahkan koordinasi dan membagikan link *Zoom Cloud Meeting*.

b. Tahap pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* dan luring, yang diikuti oleh para orang tua dan anak usia 4-6 tahun. Pendaftaran peserta dibuka sejak 05 April - 08 April 2021 melalui link *google forms* sebanyak 33 responden. Pemberian edukasi kesehatan diberikan secara interaktif dengan menggunakan *power point* yakni konsep pertumbuhan-perkembangan anak usia pra

sekolah, bermain, dampak *gadget*. Kegiatan ini diakhiri dengan kegiatan stimulasi bermain, anak-anak diajak bermain seperti menebak gambar, mewarnai dan membuat pesawat dari kertas origami.

c. Evaluasi

i. Struktur

Peserta sebanyak 34 anak dan orang tua hadir dalam ruang *Zoom* dan 7 anak hadir secara luring di ruang yang telah disediakan. Pelaksana pengabdian kepada masyarakat, memberikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh orang tua dan anak. selama berjalannya penyuluhan dilakukan diskusi serta Tanya jawab untuk menarik minat orang tua dan anak.

ii. Proses

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dimulai pukul 15.00-16.55 WIB, sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

iii. Hasil

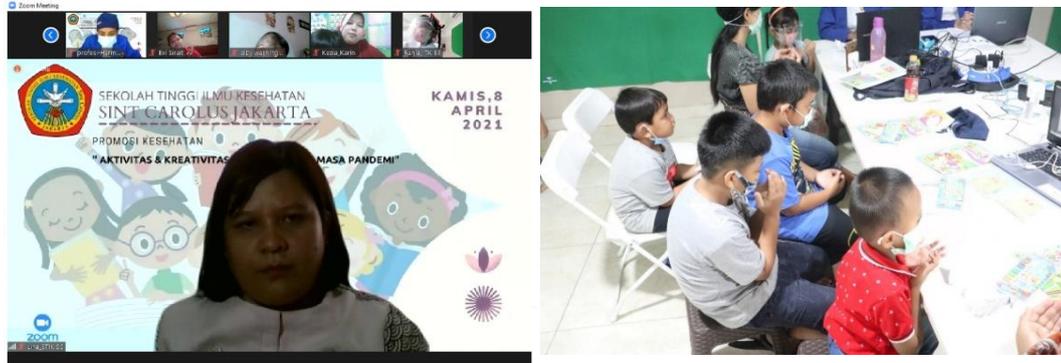
Pengisian *pretest* dilakukan oleh 12 responden dan pengisian *posttest* dilakukan oleh 8 responden. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat 80% peningkatan pengetahuan orang tua mengenai tumbuh kembang, dampak gawai dan jenis permainan anak usia dini. Anak - anak tampak antusias dan bersemangat mengikuti permainan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 8 April 2021 secara luring dan daring melalui *Zoom Cloud Meeting* bekerjasama dengan Rusun Cinta Kasih Tzu Chi berjalan dengan tertib dan lancar. Pelaksanaan penyuluhan ditujukan kepada orang tua dan anak usia 4-6 tahun yang berada di lingkungan tersebut. Pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan kepada orang tua dan anak bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai tumbuh kembang anak, dampak gawai, jenis permainan bagi anak. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan agar anak usia 4-6 tahun dapat meningkatkan aktifitas dan kreatifitas di masa pandemi Covid 19 dengan melibatkan orang tua agar terhindar dari ketergantungan terhadap gawai serta meningkatkan kreatifitas anak. Peserta yang hadir sebanyak 41 peserta yang terdiri dari 34 anak dan orang tua hadir dalam ruang *Zoom* dan 7 anak hadir secara luring di ruang yang telah disediakan. Media dan alat yang disediakan berupa materi dalam bentuk power point, leaflet, buku gambar, pensil warna/crayon, kertas origami.

Pelaksanaan penyuluhan mendapatkan respon yang baik, hal ini terlihat dari antusias dan kesiapan mengikuti kegiatan dari peserta dengan hadir tepat waktu di ruang zoom maupun di ruang yang telah disediakan. Selama pemberian materi, tampak orang tua dan anak menyimak, sangat antusias dan berespon dengan cepat terhadap pertanyaan dari pembicara. Sesekali pembicara melontarkan pertanyaan singkat untuk meyakinkan informasi diterima dengan baik. Pada permainan tebak gambar, anak - anak mampu menyebutkan gambar nama hewan, nama buah dan nama alat transportasi. Pada permainan mewarnai, anak - anak dapat mengikuti warna sesuai petunjuk gambar. Adapula yang membuat gambar sendiri dan mewarnai dengan crayon. Pada permainan melipat kertas origami, sebagian besar anak

dapat membuat bentuk pesawat dan kipas tanpa mengikuti arahan pembicara. Mereka juga sangat senang ketika mendapatkan souvenir yang dapat digunakan kembali untuk bermain di rumah. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab atau evaluasi mengenai materi yang disampaikan. Berikut gambar pelaksanaan penyuluhan:



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 3. Peserta anak usia 4-6 tahun

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada orang tua dan anak usia 4-6 tahun dilaksanakan bekerjasama dengan Rusun Cinta Kasih Tzu Chi. Orang tua dan anak-anak yang mengikuti kegiatan Aktivitas dan Kreatifitas Bermanfaat bagi Anak di Masa Pandemi Covid-19 secara luring dan daring tampak antusias baik saat bertanya maupun menjawab pertanyaan dari para pembicara. Anak-anak tampak antusias dan bersemangat mengikuti permainan tebak gambar, mewarnai, menari dan bernyanyi, serta membuat sesuatu dari kertas origami. Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan agar anak terhindar dari kecanduan gawai, suatu kegiatan bermain yang melibatkan orang tua. Anak-anak juga diberikan *reward* di akhir kegiatan ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L.D., & Daryati, E.I. Optimalisasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Menuju Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 3, (2). 495-500
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan. *Journal Of Educational Review And Research*, 86-91.

- K, A. C., Yetti, E., & Hartati, S. (2020). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Metode Pelatihan Dan Persistensi Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Paud Abstrak. 4(2), 635-651. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.440>
- Kristanto, I. (2020). Penyakit Covid-19. <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/penyakit-covid-19>.
- Ratcliffe, R. (2020). First coronavirus cases confirm in Indonesia amid fears nation is ill-prepared for an outbreak. www.theguardian.com diakses tanggal 19 Maret 2021
- Rauzana, N. (2021). Dampak Covid-19 terhadap Tren Belajar dan Bermain Anak Tingkat Sekolah Dasar di Gampong Beurawe. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, No.1.
- Renawati, & Suyadi. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif PapaN Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), Pages 22-27
- Rusmianto, A., & Putra, K.P. (2020). Studi Pengetahuan Orang tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak usia 9-12 tahun. 7.
- Samsiah. (2018). Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, No. 2.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Maret.
- Wahyuni, E. G., & Wukiratun, E. R. (2017). Aplikasi Menentukan Jenis Permainan untuk Menentukan Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun. *Teknoin*, Hal. 101-114.
- Yunita, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, No. 3.