

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



**MENGGUNAKAN KOMUNIKASI TERAPEUTIK PADA ANAK USIA
DINI (3-8 TAHUN) UNTUK MENGURANGI
PENGUNAAN GADGET DI DESA CIANTRA GANG MERAK IX DAN
WILAYAH BEKASI**

Ketua Pelaksana :

Nurti Yunika K. Gea, Ns., M.Kep., Sp.Kep.A
NUPN : 9901009124

Anggota Pelaksana :

Mulhayana	18.156.01.11.089	Maswiyah	18.156.01.11.128
Agung Darmawan	18.156.01.11.037	Sri Utami	18.156.01.11.142
Agung Triaji. K	18.156.01.11.038	Rosdiana Manalu	18.156.01.11.030
Nurhasanah	18.156.01.11.094	Rosidah Amelia	18.156.01.11.138
Tati Hartati	18.156.01.11.032		
Maudy Damayanti	18.156.01.11.085		

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MEDISTRA INDONESIA

KOTA BEKASI

TAHUN 2022

HALAMAN PENGESAHAN
USUL KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

1. Judul
Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi
2. Ketua Pelaksana
 - a. Nama : Nurti Yunika K. Gea, Ns., M.Kep., Sp.Kep.A
 - b. NUPN : 9901009124
 - c. Jabatan : Dosen S1 Keperawatan dan Profesi Ners
3. Anggota Pelaksana

Mulhayana	18.156.01.11.089	Maswiyah	18.156.01.11.128
Agung Darmawan	18.156.01.11.037	Sri Utami	18.156.01.11.142
Agung Triaji. K	18.156.01.11.038	Rosdiana Manalu	18.156.01.11.030
Nurhasanah	18.156.01.11.094	Rosidah Amelia	18.156.01.11.138
Tati Hartati	18.156.01.11.032		
Maudy Damayanti	18.156.01.11.085		
4. Waktu Kegiatan : 12 Juli 2022 pukul 15:00 Wib sampai dengan selesai.
Bentuk Kegiatan : Mini Webinar Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi
5. Demonstrasi Kegiatan : Sosialisasi dan Edukasi
6. Jumlah Peserta : 34 Peserta
7. Biaya Yang Dibutuhkan : -

Bekasi, 12 Juli 2022

Mengetahui,

Kepala Program Studi Keperawatan (S1)

Ketua Pelaksana



Kiki Deniati, S.Kep.,Ners.,M.Kep
NIDN : 0316028302



Nurti Y.K. Gea, Ns., M.Kep., Sp.Kep.A
NIDN: 9901009124

Menyetujui,



Rotua Suryani, SKM, M.Kes

NIDN 0315018401

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah yang telah memberikan kita nikmat sehat, rahmat, hidayah serta innayah sehingga kami diberi kesempatan untuk mengadakan kegiatan Penyuluhan mengenai “Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi”.

Dalam kesempatan ini kami ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terkait dalam perencanaan dan pelaksanaana cara ini, diantaranya :

1. Ketua Yayasan Medistra Indonesia Bpk. Usman Ompusunggu, S.E
2. Ketua STIKes Medistra Indonesia Ibu Dr. Lenny Irmawaty, SST., M.Kes
3. Wakil Ketua I Ibu Puri Kresna Wati, M.KM
4. Wakil Ketua II Ibu Farida Banjarnahor, S.H.
5. Wakil Ketua III Ibu Hainun Nisa, SST, M.Kes.
6. Ketua Program Studi Keperawatan, Ibu Kiki Deniati, S.Kep., Ners., M.Kep.
7. Ketua Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat Nurti Y.K. Gea, Ns., M.Kep., Sp.Kep.A
8. Seluruh Staff dosen dan Staff TU
9. Seluruh Mahasiswa/I STIKes Medistra Indonesia

Semoga hal yang telah diberikan oleh pihak terkait di atas bermanfaat serta dibalas oleh Allah SWT.

Bekasi,12 Juli 2022

Panitia Pelaksana

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
BAB I.....	5
PENDAHULUAN	5
A. Judul.....	5
B. Analisis Situasi	5
C. Masalah Mitra	7
BAB II	8
SOLUSI TARGET DAN LUARAN	8
A. Tujuan.....	8
B. Manfaat Kegiatan	8
BAB III.....	9
METODE PELAKSANAAN	9
A. Solusi Yang Ditawarkan.....	9
B. Metode Pendekatan	9
C. Partisipasi Mitra	9
BAB IV	11
RENCANA KEGIATAN.....	11
BAB V	12
LAPORAN KEGIATAN	12
A. PARTISIPASI PESERTA.....	12
B. RINGKASAN HASIL KEGIATAN.....	12
C. RENCANA TINDAK LANJUT.....	13
DAFTAR PUSTAKA.....	14
<i>Lampiran 1 SAP</i>	<i>16</i>
MATERI PENYULUHAN	19
<i>Lampiran II Naskah Role Play.....</i>	<i>31</i>
<i>Lampiran Ke III Naskah Role Play Anak Balita</i>	<i>34</i>
<i>Lampiran ke IV Hasil Dokumentasi</i>	<i>37</i>
<i>Lampiran ke V Drive Video Role Play</i>	<i>39</i>
<i>lampiran VI Background Mini Webinar</i>	<i>40</i>
<i>Lampiran VII Poster Mini Webinar</i>	<i>41</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

“Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi”

B. Analisis Situasi

Zaman semakin modern teknologi yang berkembang di Indonesia pun semakin banyak salah satu teknologi yang sangat berpengaruh pada kehidupan manusia adalah *Gadget* (Sahriana, 2019). *Gadget* suatu media telekomunikasi yang memiliki bentuk yang kecil yang mudah dibawa dan banyak digunakan pada saat ini. Ini merupakan bukti nyata perkembangan iptek (ilmu pengetahuan teknologi) pada saat ini, *Gadget* mampu mempengaruhi manusia baik dari segi pola pikir ataupun perilaku (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019).

Menurut hasil survey literatur review oleh (Setiani, 2020) ditemukan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial pada anak usia 3-5 tahun. Dampak yang dihasilkan oleh pengguna gadget pada anak usia 3-5 tahun bervariasi yaitu positif dan negatif. Menurut hasil survey dari *The Impacts Of The Use Of Gadgets On The Development Of Children 3-6 Years Of Age* yaitu penggunaan gadget secara normal diperoleh 27 responden (93,1%) dan sisa 2 responden mengalami ketidak normalan (6,9%). Normal positif dalam kategori ini adalah penggunaan gadget yang tidak berlebihan serta durasi penggunaan gadget yang tidak lama, lalu dampak negatif yang diberikan adalah anak menjadi tidak peduli akan lingkungan dan meninggalkan kewajibannya yaitu belajar (Enny fitriahadi and Hanna Tyastiti, 2020).

Melakukan pemantauan terhadap lama penggunaan gadget merupakan satu hal yang dapat mencegah dan mengatasi dampak-dampak positif seperti anak memiliki keterampilan motorik yang lebih baik, kreatif, keterampilan kompetensi dan negatif seperti keterlambatan bicara, kecemasan, gangguan pada mata serta kurang tidur dari penggunaan gadget tentunya hal ini akan berkaitan erat dengan orang tua dan cara berkomunikasi. Batasan lama waktu yang bisa diberikan misalnya maksimal yaitu 30 menit dalam sehari untuk anak dibawah 5 tahun, 1 jam dalam sehari untuk anak diatas

5 tahun, maka teknik ini akan memberikan kemudahan orang tua mengontrol pemakaian gadget pada anak. jika sudah ada waktunya selebihnya anak mampu melakukan apapun yang disukai, misalnya bermain bersama teman-temannya, atau belajar (Subagijo, 2020).

Menurut hasil survey mengatakan kapasitas lama waktu penggunaan gadget adalah 1 hingga 2 kali dalam sehari dengan kurun waktu 1-2 jam dalam sehari mengakses youtube dan game online (Sujianti, 2018). Namun tidak sedikit orang tua yang menganggap lama penggunaan gadget kepada anak bukanlah hal yang penting sehingga tidak terjadinya pemantauan terhadap apa yang telah diakses oleh anak. Hal tersebut, dapat terlihat dari kebiasaan orang tua yang langsung memberikan gadget tanpa memberikan batasan waktu penggunaan gadget tersebut serta konsekuensi ketika melebihi batas pemakaian yang mana ketika gadget diambil anak akan memberikan reaksi yang berlebihan. Reaksi berlebihan ini merupakan salah satu dampak yang diberikan oleh penggunaan gadget dan merupakan hal yang tidak pantas untuk ditunjukkan. Apakah anak usia dini sudah pantas untuk menggunakan gadget ? Maka dari itu komunikasi yang baik yang disampaikan oleh orang tua akan memberikan pola pikir kepada anak dan memberikan pengertian kepada anak.

Maraknya penggunaan gadget pada anak dari usia dini hingga berbagai tingkat usia dalam perkembangan sangat perlu pemantauan orang tua, meskipun penggunaan gadget mempunyai nilai yang positif. Pemantauan orang tua yang dimaksud adalah dengan membatasi penggunaan gadget seperti lama waktu penggunaan gadget dan aplikasi apa saja yang digunakan. Tentunya hal ini membutuhkan perhatian orang tua sebagai alat komunikasi. Komunikasi merupakan pemberian informasi, berita, atau interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan harapan ada feedback yang diberikan setelah mendengarkan informasi tersebut (Nisa, 2016). Tetapi alat komunikasi yang bisa digunakan dalam hal ini yaitu menggunakan komunikasi terapeutik.

Komunikasi terapeutik tidak hanya bisa dilakukan oleh perawat tetapi orang tua untuk melihat lama waktu penggunaan gadget yang terjadi pada anak. Komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak memberikan tujuan untuk merubah sikap emosional dan memulihkan gangguan emosional yang ada pada anak (Rachmaniar, 2015). Penggunaan komunikasi terapeutik yang diberikan oleh orang tua kepada anak terkadang memberikan sikap kooperatif dan pemahaman kepada anak karena orang tua dan anak sangat rutin berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Fusfitasari,

Amita and Saprihadi, 2021). Komunikasi terapeutik dapat memberikan perhatian khusus kepada orang tua dan anak bagaimana cara orang tua menyampaikan pesan dan bentuk dari pesan yang tertuju menciptakan pengertian dipahami oleh anak (Rachmaniar, 2015).

Salah satu skill keperawatan yang mendasar dan harus dikuasai oleh mahasiswa adalah komunikasi terapeutik (Kurniawati & Harjanto, 2018). Komunikasi dalam bidang keperawatan merupakan suatu dasar dan kunci dari seorang perawat dalam menjalankan tugas-tugasnya. Komunikasi merupakan suatu proses untuk menciptakan hubungan antara perawat dan klien serta dengan tenaga kesehatan lainnya. Tanpa komunikasi seseorang akan merasa terasing dan tanpa komunikasi pula suatu Tindakan keperawatan untuk memenuhi kebutuhan klien akan mengalami kesulitan yang sangat berarti (Sasmito et al., 2019).

C. Masalah Mitra

Lama waktu penggunaan *gadget* pada anak usia dini sudah menjadi *trend* dan *issue* yang marak sekali terjadi. Hampir seluruh anak yang dalam rentang usia dini menggunakan gadget untuk beberapa hal seperti bermain *game online* dan menonton *youtube*. Maka dari itu, Ternyata peran orang tua sangat penting dalam hal berkomunikasi yang bertujuan memberikan arahan kepada anak.

1. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya tingkat pengetahuan masyarakat tentang komunikasi terapeutik pada anak usia dini (3-8 tahun)
- b. Kurangnya pengetahuan masyarakat dalam mengatasi lama waktu penggunaan gadget dalam sehari 24 jam pada anak usia dini (3-8 tahun)

2. Rumusan Masalah

- a. Meningkatkan tingkat pengetahuan masyarakat tentang komunikasi terapeutik pada anak usia dini (3-8 tahun)
- b. Meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam mengatasi lama waktu penggunaan gadget dalam sehari 24 jam pada anak usia dini (3-8 tahun)

BAB II

SOLUSI TARGET DAN LUARAN

A. Tujuan

1. Tujuan Umum

Pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk menerapkan komunikasi terapeutik kepada Orang Tua dalam mengatasi lama waktu penggunaan *gadget* terhadap dampak penggunaan *gadget* kepada anak.

2. Tujuan Khusus.

- a. Meningkatkan pemahaman kepada masyarakat dalam berkomunikasi terapeutik pada anak usia dini (3-8 tahun) di desa ciantra gang merak IX dan wilayah bekasi.
- b. Meningkatkan pengetahuan kepada masyarakat tentang pentingnya mengatasi lama waktu penggunaan gadget dalam sehari 24 jam pada anak usia dini (3-8 tahun) di desa ciantra gang merak IX dan wilayah bekasi.

B. Manfaat Kegiatan

1. Keluarga dan Masyarakat

- a. Keluarga dan masyarakat di desa ciantra gang merak IX dan wilayah bekasi dapat mengerti tentang pentingnya komunikasi terapeutik pada anak usia dini (3-8 tahun).
- b. Meningkatkan pengetahuan keluarga dan masyarakat tentang pentingnya mengatasi lama waktu penggunaan gadget dalam sehari 24 jam pada anak usia dini (3-8 tahun) di desa ciantra gang merak IX dan wilayah bekasi.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Solusi Yang Ditawarkan

1. Tim pengabdian masyarakat menghubungi RT dalam melaksanakan edukasi untuk memudahkan koordinasi penyuluhan tentang “Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi” dengan melakukan edukasi.
2. Melakukan kegiatan penyuluhan dengan menyesuaikan kondisi masyarakat dan mematuhi protokol kesehatan.

B. Metode Pendekatan

Dalam rangka mencapai tujuan yang tercantum diatas, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengkajian wilayah di desa Ciantra Gang Merak IX
- 2) Berkoordinasi dengan pihak RT dan kader kesehatan setempat (secara daring dan luring)
- 3) Pendekatan ke masyarakat dengan bantuan pihak RT setempat (secara daring dan luring)

Kegiatan edukasi tentang “Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi” yang akan dilaksanakan secara daring pada tanggal 12 juli 2022 dengan metode yang digunakan berupa edukasi tentang “Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi ”. Penyampaian materi dan ditutup dengan sesi tanya jawab serta pembagian doorprize.

C. Partisipasi Mitra

Kegiatan ini tidak akan berhasil tanpa adanya keterkaitan dengan beberapa pihak lain. Dalam hal ini pihak RT yang mempunyai wewenang. Dimana kegiatan pengabdian masyarakat hendak dilakukan memberi dukungan dalam kegiatan ini dengan memudahkan koordinasi pengadaan kegiatan edukasi tentang “Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi

Penggunaan Gadget” dengan sasaran dalam kegiatan ini adalah para orang tua di desa Ciantra Gang Merak IX yaitu sebanyak 34 orang.

Metode yang digunakan adalah edukasi dengan menggunakan media dan menyesuaikan kondisi sesuai dengan protokol kesehatan.

D. Luaran

Penyuluhan dilakukan dengan edukasi pada masyarakat di desa Ciantra Gang Merak IX dan wilayah bekasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dalam menggunakan komunikasi terapeutik pada anak usia dini (3-8 Tahun) untuk mengurangi penggunaan gadget. Penjelasan materi dan tanya jawab untuk mengkaji pengetahuan para masyarakat desa Ciantra Gang Merak IX tentang “Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi”.

BAB IV
RENCANA KEGIATAN

No	Nama kegiatan	Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan 1. Menyiapkan webinar 2. Menyiapkan target 3. Berkoordinasi dengan RT 4. Melakukan pengumuman kepada target webinar 5. Mempersiapkan webinar								
2	Pelaksanaan 1. Melakukan webinar secara online 2. Pembukaan kegiatan dipimpin oleh ketua pelaksana 3. Penyampaian secara singkat hasil penelitian 4. Penyampaian secara singkat komunikasi terapeutik 5. Pemutaran video <i>role play</i> 6. Sesi tanya jawab setelah pemutaran video								
3	Pelaporan 1. Menyiapkan dan menyusun kegiatan akhir Menyusun laporan hasil kegiatan yang telah dilakukan								

BAB V

LAPORAN KEGIATAN

A. PARTISIPASI PESERTA

Kegiatan ini tidak akan berhasil tanpa adanya keterkaitan dengan beberapa pihak. Dalam hal ini kepada ketua RT selaku pihak yang mempunyai wewenang. Dimana kegiatan pengabdian kepada masyarakat hendak dilakukan, memberikan dukungan dalam kegiatan ini dengan memudahkan koordinasi pengadaan kegiatan pembinaan dan penyuluhan tentang “Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun) Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi dengan jumlah peserta 26 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah melalui mini webinar.

B. RINGKASAN HASIL KEGIATAN

1. Evaluasi Struktur

- a. Mulai dari awal pelaksanaan dilakukan pada rumah masing-masing dikarenakan melalui via *zoom meeting* dan panitia yang berkumpul dalam satu tempat ruangan dengan mematuhi protokol kesehatan
- b. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 26 orang masyarakat
- c. Acara dibuka resmi oleh MC, Dosen pembimbing ibu Nurti Yunika K. Gea,. S.Kep.,NS.,M.Kep.,Sp.Kep.A dan Mahasiswa
- d. Penyampaian laporan hasil penelitian
- e. Penyampaian materi (Promosi Kesehatan) yang disampaikan oleh Sri Utami
- f. Pembagian reward bagi peserta yang aktif bertanya

2. Evaluasi Proses

- a. Peserta (Masyarakat) mengikuti acara mini webinar dari awal hingga selesai
- b. Penyaji mampu menguasai materi
- c. Peserta (Masyarakat) paham dengan materi yang diberikan, dilihat dengan banyaknya masyarakat bertanya kepada pemateri
- d. Pelaksanaan mini webinar dilakukan dengan tertib

3. Evaluasi Hasil

- a. Seluruh peserta pengabdian masyarakat tertib dalam mengikuti kegiatan berlangsung
- b. Seluruh peserta patuh dengan protokol kesehatan
- c. Banyak masyarakat yang aktif bertanya terkait materi yang disampaikan

C. RENCANA TINDAK LANJUT

Untuk kegiatan berikutnya akan dilakukan secara berkala oleh orang tua dalam hal berkomunikasi dan memantau lama dari penggunaan gadget pada anak. Terutama pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019) 'Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin', *Faletehan Health Journal*, 6(2). doi: 10.33746/fhj.v6i2.68.
- Aniharyati, A. and Ahmad, A. (2019) 'Pengaruh Komunikasi Terapeutik Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Sekolah yang Mengalami Hospitalisasi di Zaal Anak Rsud Bima', *Bima Nursing Journal*, 1(1), p. 8. doi: 10.32807/bnj.v1i1.367.
- Calorina, L., Pawito, P. and Prasetya, H. (2021) 'The Effect of Gadget Use on Child Development: A Path Analysis Evidence from Melawi, West Kalimantan', *Journal of Maternal and Child Health*, 5(1), pp. 110–119. doi: 10.26911/thejmch.2020.05.01.12.
- Enny fitriahadi, E. fitriahadi and Hanna Tyastiti, V. (2020) 'the Impacts of the Use of Gadgets on the Development of Children 3-6 Years of Age', *SEAJOM: The Southeast Asia Journal of Midwifery*, 6(1), pp. 34–38. doi: 10.36749/seajom.v6i1.83.
- Fusfitasari, Y., Amita, D. and Saprihadi, K. (2021) 'Pengaruh penerapan komunikasi terapeutik terhadap sikap kooperatif anak usia dini', *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(1). doi: 10.33024/hjk.v15i1.4352.
- M, S. (2017) 'The Impact of using Gadgets on Children', *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), pp. 1–3. doi: 10.4172/2167-1044.1000296.
- Muhith, A. and Siyoto, S. (2018) *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing & Health*. Yogyakarta: ANDI (Anggita IKAPI).
- Nisa, H. (2016) 'Komunikasi Yang Efektif Dalam Pendidikan Karakter', *Universum*, 10(1), pp. 49–63. doi: 10.30762/universum.v10i1.223.
- Rachmaniar, R. (2015) 'Komunikasi Terapeutik Orang Tua Dengan Anak Fobia Spesifik', *Jurnal Kajian Komunikasi*, 3(2), pp. 93–111. doi: 10.24198/jkk.vol3n2.1.
- Sahriana, N. (2019) 'PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI', *Jurnal Smart Paud*, 2(1). doi: 10.36709/jspaud.v2i1.5922.
- Setiani, D. (2020) 'The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged

3-5 Years: Literature Review', *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), pp. 1732–1739. doi: 10.30994/sjik.v9i2.526.

Subagijo, A. (2020) *Diet & Detoks Gadget Kiat Bebaskan diri dan Keluarga dari Kecanduan Gadget*. Jakarta Selatan: Noura Books.

Syifa, L., Setianingsih, E. S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.

Lampiran 1 SAP

SATUAN ACARA PENYULUHAN

I. Identitas

Topik : Menggunakan Komunikasi Terapeutik Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun)
Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Di Desa Ciantra Gang Merak IX dan
Wilayah Bekasi

Sub Pokok Bahasan

1. Pengenalan secara singkat hasil penelitian
2. Pengertian komunikasi terapeutik, komunikasi terapeutik orang tua dan komunikasi terapeutik anak
3. Pengertian komunikasi verbal dan non verbal
4. Teknik komunikasi terapeutik
5. Pengertian gadget
6. Dampak negatif dan positif gadget
7. Lama penggunaan gadget
8. Ciri-ciri kecanduan gadget
9. Cara mencegah kecanduan gadget

Sasaran : Masyarakat Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi

Jumlah peserta : 34 responden

Waktu : 09:00-12:00 Wib

Hari/ Tanggal :

Tempat : Desa Ciantra Gang Merak IX dan Wilayah Bekasi

II. Tujuan intruksional umum (TIU)

Meningkatkan kesadaran serta pengetahuan orang tua terkait penggunaan komunikasi terapeutik dan penggunaan gadget

III. Tujuan instruksional Khusus (TIK)

Setelah dilakukan penyuluhan secara webinar, diharapkan sasaran data : memahami tentang komunikasi terapeutik dan penggunaan gadget

IV. Metode

- Edukasi
- Webinar
- Lecture
- Tanya Jawab

V. Kegiatan Webinar

Tahap	Waktu	Kegiatan Penyuluhan	Sasaran	Metode
Awal	30 menit	Mempersiapkan Link Zoom Meeting	Dosen, Mahasiswa dan Masyarakat	-
Pendahuluan	20 menit	1. Memberi salam 2. Pembukaan dan memperkenalkan diri 3. Sambutan-sambutan	Menjawab salam dan mendengarkan	Ceramah
Penyajian	30 menit	Menjelaskan materi 1. Pengenalan secara singkat hasil penelitian 2. Pengertian komunikasi terapeutik dan komunikasi terapeutik orang tua 3. Pengertian komunikasi verbal dan non verbal 4. Teknik komunikasi terapeutik 5. Pengertian gadget 6. Dampak negatif dan positif gadget 7. Lama penggunaan gadget 8. Ciri-ciri kecanduan gadget 9. Cara mencegah kecanduan gadget	Mendengarkan dan memperhatikan	Ceramah dan tanya jawab
Penutup	20	1. Evaluasi tanya jawab	Melakukan tanya	Ceramah

	menit	2. Menyimpulkan hasil penyuluhan 3. Menutup acara dengan salam penutup	jawab memperhatikan dan mendengarkan serta menjawab salam	
--	-------	---------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--

VI. Media

Power Point

VII. Materi

Terlampir

VIII. Evaluasi

Tanya jawab

MATERI PENYULUHAN

1. Hasil penelitian

Bahwa telah dilakukan penelitian dengan beberapa karakteristik yang mendukung yaitu mulai dari jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir dan pekerjaan dengan jumlah 34 responden.

Jenis kelamin yang digunakan yaitu laki-laki dan perempuan dengan proporsi yang sama, Usia yaitu didapatkan bahwa pada tempat penelitian usia responden memasuki awal masa dewasa usia 18-40 tahun yang mana usia ini merupakan usia yang produktif dan orang tua muda dengan usia sedemikian pula merupakan masa yang produktif sehingga memang sesuai dengan memiliki anak usia 3- 6 tahun), Pendidikan terakhir didapatkan mayoritas berpendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Meskipun pendidikan terakhir adalah SMA tetapi orang tua mampu mengajari dan memberikan arahan lebih kepada anak untuk kehidupan selanjutnya. Pendidikan tidak harus di tempuh dengan bersekolah tetapi banyak pengalaman yang bisa menjadi pengetahuan dan pendidikan. Sedangkan pekerjaan didapatkan hasil bahwa rata-rata ibu rumah tangga dan karyawan swasta meskipun pekerjaan lebih di dominasi ibu rumah tangga dan karyawan swasta tetapi untuk membagi waktu dalam menjaga dan merawat anak bisa dilakukan.

Dan hasil orang tua yang menggunakan komunikasi terapeutik yaitu hasilnya baik serta lama waktu penggunaan gadget dalam sehari 24 jam pada anak usia dini (3-8 tahun) dengan rata-rata usia anak di tempat penelitian adalah 3- 6 tahun dengan hasil sedang. Orang tua sudah memberikan arahan dengan berkomunikasi yang baik dengan anak terkait penggunaan dan lama gadget, meskipun sedang lama penggunaan gadget tersebut tapi tidak semua penggunaan gadget ini tergolong negatif tetapi tergolong positif.

Maka dari itu hasil penelitian ini adalah Ada Hubungan Orang Tua Menggunakan Komunikasi Terapeutik Dengan Lama Waktu Penggunaan Gadget Dalam Sehari 24 Jam Pada Anak Usia Dini (3-8 tahun) Di Desa Ciantra Gang Merak IX Tahun 2022.

2. Pengertian komunikasi terapeutik dan komunikasi terapeutik orang tua

Komunikasi terapeutik adalah gambaran suasana keadaan pasien yang didapatkan oleh perawat ketika berkomunikasi dengan pasien baik pasien dirawat di rumah sakit atau dirawat jalan. Gambaran terlihat mampu dijadikan suatu acuan untuk melihat kondisi yang terjadi masalah yang terjadi dan tindakan apa yang akan dilakukan.

Dengan demikian komunikasi terapeutik merupakan *therapy* yang dirancang untuk kesembuhan pasien secara optimal dengan cara saling berhubungan dengan pasien.

Komunikasi terapeutik tidak hanya dilakukan oleh perawat orang tua pun bisa melakukannya. Komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak memberikan tujuan untuk merubah sikap emosional dan memulihkan gangguan emosional yang ada pada anak (Rachmaniar, 2015). Penggunaan komunikasi terapeutik yang diberikan oleh orang tua kepada anak terkadang memberikan sikap kooperatif dan pemahaman kepada anak karena orang tua dan anak sangat rutin berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Fusfitasari, Amita and Saprihadi, 2021). Komunikasi terapeutik dapat memberikan perhatian khusus kepada orang tua dan anak bagaimana cara orang tua menyampaikan pesan dan bentuk dari pesan yang tertuju menciptakan pengertian dipahami oleh anak (Rachmaniar, 2015).

Komunikasi terapeutik anak merupakan komunikasi yang dilakukan pada anak merupakan komunikasi yang dilakukan secara dua arah untuk menyampaikan suatu informasi yang akan diberikan kepada anak. Komunikasi yang dilakukan pada anak memiliki karakteristik yang khusus sesuai dengan perkembangan anak. Komunikasi yang dilakukan pada anak merupakan komunikasi yang sangat penting karena dalam komunikasi itu terdapat suatu proses yang satu sama lain mengeskpresikan apa yang disampaikan, baik dari pikiran, perasaan, perilaku sehingga komunikasi tersebut dapat tersampaikan.

3. Pengertian komunikasi verbal dan non verbal

Komunikasi verbal yaitu komunikasi yang dilakukan secara bertatap muka dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan di mengerti. Melalui komunikasi verbal seseorang dapat mengungkapkan suatu ide, pendapat, perasaan, respon emosional, keluhan yang dirasakan yang mana tujuannya menciptakan hubungan yang baik serta interaksi yang positif dan aktif. Keuntungan yang terjadi ketika berkomunikasi secara verbal yaitu dapat terlihatnya respon secara langsung.

Maka dari itu adanya pengenalan bahasa dalam komunikasi verbal yang efektif dengan cara sebagai berikut :

1. Jelas dan Ringkas

Maksud dari jelas dan ringkas adalah ketika berkomunikasi yang efektif harus sederhana tetapi tepat sasaran. Karena jika terlalu banyak kata yang diucapkan maka akan dikhawatirkan terjadinya kerancuan. Kejelasan saat berkomunikasi dapat dicapai dengan berbicara secara perlahan dan pengucapan yang jelas.

2. Perbedaan Kata

Ketika berkomunikasi banyak sekali istilah perbedaan kata yang membuat pesan tidak tersampaikan dengan jelas. Maka dari itu perlu mempelajari dan memahami bahasa-bahasa sederhana, karena perbedaan kata sedikit saja akan merubah makna yang ada didalam pesan yang disampaikan.

3. Selaan dan Kesempatan Berbicara

Saat melakukan komunikasi verbal salah satu yang menentukan keberhasilan dari komunikasi tersebut adalah kecepatan dan tempo. Ketika berkomunikasi perlu adanya selaan, selaan ini berfungsi untuk menekankan pada hal tertentu dan memberikan kesempatan untuk mendengar serta memahami kata yang disampaikan. Setelah terjadi selaan barulah akan terjadi kesempatan berbicara untuk perawat atau pasien dalam konteks bertanya apakah yang disampaikan terlalu cepat atau perlu akan pengulangan.

4. Waktu dan Relevansi

Dalam menyampaikan komunikasi diperlukan waktu yang tepat. Ketika pasien dalam keadaan merintih, maka itu bukan waktu yang tepat untuk berkomunikasi. Maka dari itu, perawat harus peka akan keadaan pasien, karena dalam menyampaikan suatu pesan harus tepat pada sasaran.

5. Humor

Menurut Dugan (1989) dalam (Muhith and Siyoto, 2018) mengatakan bahwa tertawa dapat membantu mengurangi rasa stress dan kecemasan dan akan meningkatkan sebuah keberhasilan perawat dalam memberikan dukungan emosional pelayanan keperawatan bagi pasien.

Komunikasi non verbal adalah sebuah komunikasi tanpa kata yang digunakan dengan cara memberikan kode-kode atau isyarat tertentu. Penyampaian komunikasi non verbal dengan kode atau isyarat merupakan cara yang efektif untuk mengurangi kesalahpahaman yang diperbuat saat berkomunikasi.

Ada beberapa tujuan dari komunikasi non verbal :

- a. Meyakinkan apa yang di ucapkan (*repetition*)
- b. Memperlihatkan emosional dan perasaan tanpa mengutarakan dengan kata-kata (*substitution*)
- c. Menunjukkan identitas diri agar dikenal oleh orang lain (*identity*)
- d. Menambah dan melengkapi kata-kata yang kurang sempurna saat menyampaikan pesan.

Komunikasi non verbal dapat teramati pada:

- **Metakomunikasi**

Metakomunikasi merupakan komentar terhadap isi dari pembicaraan yang disampaikan dengan isyarat tertentu tergantung bagaimana seseorang menyampaikan pesannya dan penerima menerima pesannya.

- **Penampilan Personal**

Ketika berkomunikasi secara interpersonal hal yang pertama yang dilihat adalah penampilan. Kesan itu akan tersirat dalam 20 detik hingga 4 menit pertama. Bentuk fisik, cara berpakaian dan berhias merupakan cara seseorang menunjukkan dirinya. Perawat dalam hal ini sangat memperhatikan penampilan dirinya, karena jika penampilan itu terlihat baik maka citra diri dan profesionalnya akan terlihat lebih baik dan positif. Penampilan juga bisa mempengaruhi rasa kepercayaan pasien maka dari itu perlu mempertahankan penampilan yang baik.

- *Paralanguage*

Dalam hal berkomunikasi intonasi atau nada sangat berpengaruh dengan arti pesan yang akan dikirimkan. Perawat wajib menguasai emosinya ketika berbicara atau berinteraksi kepada pasien. Perawat juga perlu mempelajari logat dari pasien agar perawat mampu menerima komunikasi yang diberikan oleh pasien.

- **Gerakan Mata (*Eye Gaze*)**

Kontak mata atau gerakan mata sangat penting saat berkomunikasi. Ketika seseorang sedang berbicara dan lawan berbicara memperhatikan dengan kontak mata yang tidak lepas maka itu bisa dipastikan seseorang tersebut dapat di percaya dan memungkinkan akan menjadi pengamat serta pendengar yang baik.

- *Kinesics*

Ketika berkomunikasi gerakan tubuh akan menggambarkan apa yang dikomunikasikan. Dalam hal ini perawat dapat mengumpulkan informasi yang bermanfaat dari pengamatan gerakan tubuh pengirim pesan. Ada beberapa gerakan tubuh antara lain:

- *Emblems* adalah isyarat yang memiliki arti secara langsung tanpa ada manipulasi. Misalnya seseorang memegang perutnya bagian kanan bawah karena ada masalah pada apendiksnya.

- *Illustrators* adalah gerakan tubuh yang menjelaskan sesuatu seperti besarnya barang atau tinggi rendahnya sesuatu yang setara dengan objek yang dibicarakan.
- *Affect display* adalah sebuah pesan yang disampaikan dan berpengaruh pada ekspresi wajah.
- *Regulator* adalah gerakan yang terjadi pada tubuh, misalnya menganggukkan kepala.
- *Adaptory* adalah gerakan tubuh yang terjadi saat ada kekesalan yang terjadi.

1) Sentuhan (*Touching*)

Dalam pelayanan keperawatan perlu adanya sentuhan tetapi dalam konteks sesuai akan norma sosial. Sentuhan dilakukan untuk menciptakan rasa persahabatan dan saling percaya. Menurut Cangara, H (2006) biasa ditunjukkan melalui *Kinesthetic*, *Sociofugal* dan *Thermal*.

- *Kinesthetic* adalah isyarat yang digunakan dan ditunjukkan dengan cara bergandeng tangan sebagai simbol keakraban dan kemesraan.
- *Sociofugal* adalah isyarat yang digunakan dan ditunjukkan dengan cara berjabat tangan dan merangkul.
- *Thermal* adalah isyarat yang digunakan dan ditunjukkan dengan cara sentuhan badan yang emosional.

4. Teknik komunikasi terapeutik

1. Mendengarkan dengan penuh perhatian

Beberapa cara untuk mendengarkan secara penuh perhatian :

- a. Berusaha mendengarkan pasien saat menyampaikan pesan baik verbal atau non verbal.
- b. Mendengarkan dengan penuh perhatian dan mengerti apa yang disampaikan pasien baik secara verbal atau non verbal.
- c. Ketika pasien berkomunikasi maka perawat harus memandang pasien sebagai bukti bahwa perawat mendengarkan keluhan pasien.
- d. Mempertahankan kontak mata.
- e. Mempertahankan sikap tubuh dan tidak menyilangkan antara kaki dan tangan.
- f. Menghindari gerakan yang tidak perlu.

- g. Anggukkan kepala ketika pasien melakukan komunikasi yang penting dan memerlukan umpan balik.
 - h. Condongkan tubuh kearah lawan bicara.
 - i. Meninggalkan emosi dan perasaan pribadi dengan cara menyisihkan perhatian kepada diri sendiri.
 - j. Mendengarkan dan memerhatikan intonasi dari yang diungkapkan.
 - k. Mendengarkan dan memerhatikan intonasi yang canggung untuk diucapkan oleh pasien.
2. Menunjukkan dengan penerimaan
- Menerima pernyataan belum tentu menyetujui akan pernyataan tersebut. Dan sebaliknya menyetujui belum tentu menerima akan pernyataan yang dibuat oleh pasien. Hal yang perlu dihindari saat menunjukkan penerimaan yaitu tidak merubah pikiran klien tetapi memberi pilihan, tidak ada unsur menilai, berdebat dan mengkritik. Karena perawat harus selalu mendukung pasien saat mengungkapkan keluhan yang dirasakan. Dibawah ini beberapa cara untuk menunjukkan sikap bahwa perawat menerima akan pembicaraan pasien :
- a. Mendengarkan tanpa memutuskan pembicaraan.
 - b. Memberikan umpan balik ketika berbicara secara verbal yang menampakkan akan pengertian ke pasien.
 - c. Memberikan kepastian bahwa isyarat non verbal cocok akan komunikasi verbal yang dilakukan.
 - d. Menghindari untuk melakukan perdebatan.
 - e. Tidak mengekspresikan keraguan.
 - f. Tidak mencoba mengubah pola pikir pasien.
3. Menanyakan pertanyaan yang berkaitan dengan pertanyaan terbuka
- Tujuan dari pertanyaan yang terbuka yaitu untuk mengetahui informasi akan keadaan pasien secara spesifik, dan banyak menggali penyebab dari keadaan pasien karena jika sudah di ketahui maka akan diberikan secara segera pertolongan tersebut.
4. Mengulang ucapan pasien dengan menggunakan kata-kata sendiri
- Tujuan dari mengulang ucapan dengan menggunakan kata-kata sendiri untuk menghindari banyaknya kerancuan, memperjelas perkataan dan mengkonfirmasi kembali apa yang telah disampaikan oleh pasien.
5. Klarifikasi

Saat terjadi kesalahpahaman dikomunikasi antara pasien dan perawat maka perawat perlu menghentikan pembicaraan yang sedang dimulai. Karena jika dilanjutkan maka akan menghambat pelayanan keperawatan yang akan dilakukan ke pasien. Klarifikasi ini sangat identik dengan validasi, yaitu mempertanyakan kembali apakah ada yang belum dipahami oleh pasien agar perawat mampu memperjelas kembali informasi yang akan diberikan kepada pasien.

6. Memfokuskan

Memfokuskan bertujuan untuk mempersempit pembicaraan dan memfokuskan pada topik yang akan dibicarakan sehingga tidak terjadi penyimpangan dalam berkomunikasi. Teknik ini digunakan untuk melakukan prinsip komunikasi yang serius tetapi dengan tingkat pemaknaan yang kuat.

7. Menyampaikan hasil observasi

Memberikan umpan balik kepada pasien dengan menyatakan hasil observasi yang dilakukan oleh perawat, dapat memberikan penilaian apakah pesan diterima dengan baik atau tidak. Menyampaikan hasil observasi untuk memberikan suatu penilaian terhadap pasien agar terjadinya perubahan-perubahan yang lebih baik lagi.

8. Menawarkan informasi

Memberikan penawaran tambahan informasi kepada pasien untuk memberikan kesempatan pasien mengetahui lebih pasti akan keadaannya. Memberikan informasi tambahan kepada pasien merupakan suatu tambahan pendidikan kesehatan untuk meningkatkan optimalitas keadaan pasien.

9. Diam

Diam bukan berarti tidak peduli akan keadaan pasien. Diam yang dikatakan disini adalah diam untuk menunggu respon pasien untuk mengungkapkan apa yang dirasakan. Menurut (Muhith and Siyoto, 2018) diam diartikan dan dipersepsikan sebagai berikut ini :

- a. Seseorang yang telah paham atau mengerti.
- b. Marah dan frustrasi tapi enggan untuk mengungkapkannya.
- c. Kesedihan tapi tidak mampu diungkapkan.
- d. Kesediaan untuk menanti
- e. Bosan.
- f. Mendengarkan dengan penuh perhatian.

- g. Seseorang yang dalam keadaan tidak mampu berfikir secara baik dan tidak mampu untuk mengungkapkan apa yang dirasakan.

10. Meringkas

Meringkas merupakan pengulangan kembali akan point-point yang telah disampaikan untuk meningkatkan rasa pemahaman. Sehingga jika terjadi kesalahan dalam meringkas point-point tersebut bisa langsung di klarifikasi.

11. Memberikan penghargaan

Memberikan umpan balik kepada pasien dan memberikan segi-segi positif kepada pasien merupakan suatu penghargaan bagi pasien. Memberikan penghargaan ini memiliki motif untuk mendorong pasien agar lebih termotivasi dan memacu semangat dari pasien.

12. Menawarkan diri

Ketika pasien belum siap untuk diajak berkomunikasi, maka perawat lah yang harus menawarkan diri untuk berkomunikasi. Menawarkan diri dalam konteks ini adalah berperan sebagai membantu agar pasien mampu mengungkapkan apa yang dirasakan dan mengevaluasi apa yang kurang dari diri pasien.

13. Memberikan kesempatan kepada klien untuk memulai pembicaraan

Memberikan kesempatan pada pasien untuk mencari topik pembicaraan merupakan hal yang harus diberikan. Karena jika pasien yang memiliki topik pembicaraan maka akan terjadi kenyamanan dalam berkomunikasi.

14. Menganjurkan untuk meneruskan pembicaraan

Teknik ini digunakan untuk memberikan arahan kepada pasien untuk meneruskan pembicaraan hingga pasien merasa cukup untuk apa yang disampaikan.

15. Menempatkan kejadian secara teratur akan menolong perawat dan pasien untuk melihatnya dalam suatu perspektif

Teknik ini untuk memperjelas keadaan yang pernah dialami oleh pasien untuk menceritakan kembali apa yang dialami pasien sebelum dan sesudahnya.

16. Menganjurkan pasien untuk menguraikan persepsinya

Perawat memberikan kebebasan kepada pasien untuk memberikan dan menguraikan persepsinya.

17. Refleksi

5. Pengertian gadget

Gadget suatu media telekomunikasi yang memiliki bentuk yang kecil yang mudah dibawa dan banyak digunakan pada saat ini. Ini merupakan bukti nyata perkembangan iptek (ilmu pengetahuan teknologi) pada saat ini *gadget* mampu mempengaruhi manusia baik dari segi pola pikir ataupun perilaku (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019).

6. Dampak negatif dan positif gadget

Menurut Sundus M, 2017 dalam *The Impact Of Using Gadget On Children* memberikan 2 dampak dampak positif dan dampak negatif yaitu sebagai berikut :

1. Dampak Positif

- Anak memiliki keterampilan motorik yang lebih baik.
- Mendidik anak lebih mudah.
- Keterampilan kompetisi.

2. Dampak Negatif

- Keterlambatan bicara atau bahasa.
- Kecemasan.
- Depresi masa kecil.
- Dampak negatif pada karakter.
- Gangguan pada belajar.
- Defisit perhatian (M, 2017).

Menurut (Subagijo, 2020) ada beberapa dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

1. Dampak Fisik

- Masalah pada mata

Terlalu lama menatap layar *gadget* akan memberikan dampak pada mata, gangguan yang sering terjadi yaitu mata lelah, mata kering, penglihatan terganggu, dan minus pada mata.

- Nyeri di bagian tubuh tertentu

Saat bermain *gadget* sering sekali anak ataupun orang dewasa menggunakan postur tubuh menunduk yang mana membuat leher menekuk, tangan memegang *gadget*, dan jari yang tidak berhenti untuk melihat-lihat fitur di *gadget*. Pada masalah ini sering sekali terjadinya nyeri jika dibiarkan akan menyebabkan cedera lebih serius pada bagian-bagian tersebut.

- Infeksi

Layar *gadget* merupakan tempat tinggal jutaan dari kuman, karena tanpa sadar pengguna *gadget* telah memegang apa tanpa cuci tangan langsung memegang *gadget*. Tidak heran bahwa bakteri-bakteri seperti bakteri *E.Coli* bisa bersarang pada layar *gadget* yang mampu memberikan penyakit diare, atau bakteri lainnya.

- Kurang Tidur

Penggunaan *gadget* yang tidak berhenti-henti biasanya akan menyebabkan seorang insomnia atau kurang tidur, karena memainkan *Gadget* tanpa henti. Hal ini jika dibiarkan akan membuat resiko lebih panjang yaitu obesitas, penyakit jantung, infertilitas, kurang fokus, kelelahan, bahkan jika tidak fokus saat berkendara karena kurang tidur akan menyebabkan kecelakaan.

2. Dampak Psikis

- Tidak mampu fokus atau konsentrasi saat belajar atau melakukan apapun.
- Tidak ada hubungan sosial yang baik, karena terlalu sering bermain *gadget* akan memberikan batasan sendiri untuk bersosialisasi.
- Mudah sekali marah, panik, kesal, terutama jika kurang tidur.
- Merasa kesepian, karena terlalu fokus akan *gadget* jika dibiarkan hal ini mampu memberikan risiko meningkatnya depresi dan gangguan kecemasan.

7. Lama penggunaan gadget

Batasi dan atur waktu penggunaan *gadget* tersebut, misalnya maksimal yaitu 30 menit dalam sehari untuk anak dibawah 5 tahun, 1 jam dalam sehari untuk anak diatas 5 tahun, maka teknik ini akan memberikan kemudahan orang tua mengontrol pemakaian *gadget* pada anak. jika sudah ada waktunya selebihnya anak mampu melakukan apapun yang disukai, misalnya bermain bersama teman-temannya, atau belajar (Subagijo, 2020).

8. Ciri-ciri kecanduan Gadget

Ada beberapa ciri-ciri seseorang dengan gangguan kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut:

- Sering merasakan tidak nyaman dan tidak aman jika *gadget* nya diambil atau dipinjam.
- Merasa berat hati jika *gadget*nya di pinjam, atau di pegang meskipun hanya sebentar saja.
- Sering membawa *gadget* pada waktu makan, membawa ke kamar mandi.
- Sering menggunggah *posting* pada waktu yang tidak lazim, seperti tengah malam, di toilet dan saat mengemudi kendaraan.
- Terlalu fokus dengan *gadget* dan tidak memperdulikan orang lain.
- Menghabiskan banyak waktu sia-sia karena bermain *gadget* seperti membuka media sosial terlalu lama, menonton terlalu lama.
- Melupakan pekerjaan sekolah.

9. Cara mencegah gangguan kecanduan gadget

Menurut (Subagijo, 2020) Ada beberapa cara untuk mencegah gangguan kecanduan gadget yang:

1. Batas Waktu

Dalam penggunaan *gadget* perlu pembatasan waktu contohnya dalam sehari menggunakan *gadget* 30 menit untuk rentang usia dibawah 5 tahun, 60 menit untuk rentang usia diatas 5 tahun. Jika pada orang dewasa dan bekerja melalui *gadget* bisa dibatasi dengan cara setelah selesai bekerja letakkan *gadget* dan cari aktivitas yang tidak menggunakan *gadget*.

2. Area *No Gadget*

Gadget tanpa sadar akan terbawa kemana saja. Maka dari itu perlu memberikan pembatasan antara area *gadget* dan area *no gadget*. Misalya area *gadget* seperti ruang belajar, ruang tamu dan ruang-ruang yang memerlukan adanya *gadget*. Dan area *no gadget* seperti kamar mandi, tempat beribadah, dapur dan kamar tidur, dan dilarang bermain *gadget* ketika akan tidur.

3. Stop menggunakan *gadget* bersamaan dengan aktivitas penting lainnya.

Maksud dari uraian diatas adalah tidak menggunakan *gadget* ketika sedang dikamar mandi, memasak, berjalan dan saat berkendara. Hal tersebut dapat membahayakan diri sendiri bahkan orang sekitar.

4. Sepakati aturan *no gadget*

Ketika bersama keluarga, teman bahkan pasangan sepakati untuk tidak memainkan *gadget* dan lebih fokus untuk saling berkomunikasi agar terhindar dari bermain *gadget*.

5. Tentukan alternatif kegiatan selain *gadget*

Dalam menentukan alternatif untuk tidak menggunakan *gadget* bisa dilakukan dengan hal yang disukai, misalnya membaca buku, berolahraga hal ini bisa menghindarkan diri sendiri dari penggunaan *gadget*.

Lampiran II Naskah Role Play

ROLE PLAY

Komunikasi terapeutik yang salah

- ∞ Orang tua : Rosidah Amelia
- ∞ Anak: Agung Darmawan

Komunikasi terapeutik yang benar

- ∞ Orang tua : Rosdiana manalu
- ∞ Anak : Agung Triaji
- ∞ Pembuat Naskah dan Narator : Sri utami
- ∞ Editing video Role Play: Tati Hartanti, Maudy Damayanti dan Maswiyah

Naskah Role Play

Peran : KOMUNIKASI TERAPEUTIK YANG SALAH

- Orang tua : Rosidah
- Anak: Agung Darmawan
- Narator: Di pagi hari, pada hari libur, Rizky sedang bermain *handphone* dirumah dengan curasi yang cukup lama, yang mengakibatkan orang tuanya kesal, karena anak terlalu asik bermain game, sehingga anak susah untuk diatur setelah itu orang tua Rizky berteriak dari dapur dengan suara yang kencang.
- Orang Tua : Rizkiiii, Rizkiii,
- Anak: iya maa, kenapa maa, tadi ga denger,
- Ornag tua : sini kamu , dari tadi maaf-maaf dari tadi mama panggilin tau ga, main *handphone* aja dari pagi, coba liat mana *handphone* kamu
- Anak : memberikan handphone
- Orang tua : Kamu bangun jam berapa tadi?
- Anak : pagi maa
- Orang tua : pagi, pagi jam berapa?
- Anak: siang ma
- Orang tua ; iya ini siang, kalo siang udah jam berapa? Tau gak? Kamu terlalu asik main *handphone* tau gak sih? Ini libur sekolah waktunya belajar, waktunya bermain sama orang tua. Kamu tuh harus ngerti. Kamu di sekolah diajarin gak sih sama guru kamu, untuk nurut sama orang tua, sopan santun kalo dipanggil itu langsung. Bukan

asik main *handphone* aja, dari tadi mama liat kamu main *handphone* aja, asik banget main *handphone* nya.

- Anak : iya ma maaf, udah maa jangan marah-marah terus ma..
- Orang tua : bukannya marah- marah, dari tadi tuh mamah manggilin kamu, kamu ga denger-denger. Kamu dari tadi asik aja, *handphone* aja dari pagi sampe siang, terus kamu denger ga tadi apa yang mamah suruh ke kamu.
- Anak : enggak mah, maaf mah tadi ada suruh apa mah?
- Orang tua : baru nanya, mangkannya orang tua manggil itu, telinga kamu harus bener kalo mamah panggil. Karna kan jarak dapur dari ruang tamu itu deket. Kamu jangan gitu lagi ya.
- Anak: iya maa
- Orang tua : sekarang beli dan minum susu ke indomaret susu ultramilk itu juga untuk kamu kok. Nih, *handphone* kamu.

Narator : Pada akhirnya anak pun pergi dari rumah dengan rasa kesal karena dimarahi oleh orang tuanya dan langsung bermain bersama teman-temannya dan tidak mengerjakan apa yang di perintahkan oleh orang tuanya.

KOMUNIKASI TERAPEUTIK YANG BENAR

Orang tua : Rosdiana

Anak : Agung Triaji

Narator : pada pagi hari, di hari libur semester dirumah An. R, An. R sedang bermain *handphone* dengan durasi yang cukup lama, dan mengakibatkan orang tuanya menegur anaknya yang terlalu lama bermain *handphone* , tetapi menegur anak tersebut dengan komunikasi terapeutik.

- Orang tua : Rizkii, Rizki,, sini nak
- Anak : (anak belum menjawab)
- Orang tua: Rizkii, Rizkiii kemarii nak
- Anak : iyaa mahh, (sambil berjalan kearah orang tuanya
- Orang tua : sini dulu sayang,
- Anak : kenapa mah?
- Orang tua : sini mamah mau tanya ?
- Anak : tanya apa mah?
- Orang tua : tadi kamu main handponenya dari jam berapa?

- Anak : dari pagi mah pas bangun tidur
- Orang tua : sekarang sudah jam berapa ?
- Anak : jam 9 pagi mah
- Orang tua : kamu bangun jam berapa tadi nak ?
- Anak : jam 6 pagi mah
- Orang tua : ohhh, berarti sudah ada sekitar 3 jam yaa nak kamu bermain handphone?
- Anak : hehe iya mah
- Orang tua : menurut kamu itu baik atau tidak untuk anak anak nak ?
- Anak : mmmm engga tau mahh
- Orang tua : jadi gini yaa naakk, kamu hari ini sudah terlalu lama bermain handphone dan itu tidak baik untuk kesehatan mata kamu, bermain handphone terlalu lama juga bisa mengakibatkan kamu malas nak, coba sekarang sedang libur sekolah seperti ini apakah tugas-tugas sekolah kamu sudah kamu kelarkan belum?
- Anak : oohh iyaa mah, heheh belum mah
- Orang tua : nah daripada kamu bermain handphone terus menerus, banyak mengabiskan waktu kamu, lebih baik waktu luang kamu, kamu lakukan untuk mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu setelah itu kamu bermain dengan teman-teman kamu, itu juga bagus untuk bersosialisasi dan banyak bertukar pikiran dengan teman teman kamu nak
- Anak : ooohhh gitu yaa mah, tapi bermain sama temen- temen terlalu lama itu baik mah daripada bermain handphne?
- Orang tua : baik dong nakk, asalkan nanti kamu kalau bermain tetap harus ingat waktu makan, belajar
- Anak : jadi aku gaboleh bermain handphone mah?
- Orang tua : bukannya tidak boleh sayang tapi kamu harus bisa mulai dari sekarang belajar mengatur waktu, itu baik sekali untuk menata masa depan kamu kedepannya
- Anak : ohh iyaa mah , baik kalau kaya gitu sekarang aku mulai mengatur waktu aku lagi mah
- Orang tua : nah gitu sayangnya mamah pintar sekali
- Anak : hehe iya mamah, makasii ya mamahku love uuu
- Orang tua : sama sama sayang, love u moree

Narator : anakpun melakukan saran yang diberikan orang tuanya, dan mulai mengatur waktu untuk lebih baik kedepannya

Lampiran Ke III Naskah Role Play Anak Balita

Naskah role play komunikasi terapeutik pada balita

Komunikasi terapeutik salah

Orang tua : Rosidah Amelia

Anak balita : Sri Utami

Komunikasi terapeutik benar

Orang tua : Rosdiana Manalu

Anak balita : Agung Triaji

Naskah dan Narator : Sri utami

Editing Video : Maswiyah, Tati Hartanti , Maudy Damayanti

Narator : suatu hari, tinggalah 1 keluarga yang memiliki anak balita usia 4 tahun, sejak usia 3 tahun anak tersebut sudah mengenal handphone dan kerap kali memainkan handphone tersebut terlebih lagi jika bangun tidur sudah menanyakan handphone. Setiap hari anak tersebut memainkan handphone dengan durasi yang tidak menentu, tetapi jika handphone tersebut diambil oleh orang tuanya anak tersebut menjadi marah dan merengek menangis yang membuat orang tua menjadi kesal dan ikut marah. Lalu orang tua tersebut menghampiri anaknya dan mengambil handphone anak tersebut.

KOMUNIKASI TERAPEUTIK YANG SALAH

Orang tua : (langsung mengambil handphone)

Anak : mamah sini kembaliin handphonenya, aku mau liat youtube

Orang tua : kamu main handphone udah dari bangun tidur sekarang stop dulu dan mandi dulu

Anak : enggak mau (sembari merengek), pokoknya aku ga mau mandi

Orang tua : bandel ya kamu sekarang, ga denger kata mamah? Mamah kurung mau, gak mamah kasih main handphone lagi?

Anak: enggak mau pokoknya aku ga mau mandi, siniin handphonenya mamah

Orang tua : (mencubit), udah berani ya sama mamah bilang ga mau

Anak : (anakpun menangis, dan mengamuk), sini mamah mau main handphone

Orang tua : gak boleh mandi dulu

Anak : enggak mau, pokoknya enggak mau (sembari menangis)

Orang tua : (menarik tangan anak dan mengurung anak di kamar dengan mematikan lampu), udah ya kamu mamah kurung aja, biarin gelap.

Anak : enggak mau mamah, buka mamah (sembari menangis), buka mamah.

Narator : Setelah itu orang tua tidak menghiraukan dengan alasan agar membuat si anak jera. 5 menit kemudian anak tetap meminta di bukakan pintu yang akhirnya orang tuanya membukakan pintu.

Anak: mamah aku takut didalem

Orang tua: mangkannya kamu nurut apa kata mamah, jadi gak di kurung

Anak : iya mah, iya mah, maaf aku bakalan nurut mah, jangan di kurung lagi mah

Orang tua : iya nurut ya sama mamah.

Narator : Akhirnya anak pun menuruti apa kata orang tua dan mandi bersama orang tuanya

KOMUNIKASI TERAPEUTIK YANG BENAR

Orang tua : (menghampiri anak sembari tersenyum dan berkata), ka mamah boleh pinjem handphonenya tidak?

Anak : boleh mah (sembari mengembalikan handphone)

Orang tua: dari tadi kan kaka udah main handphone terus nih, kaka emang gak mau mandi kak?

Anak : mau mah tapi nanti ya mah

Orang tua : iya boleh nanti, tapi mau jam berapa ka, kan udah siang ka

Anak : iya sebentar lagi ya mah

Orang tua : (sembari tersenyum), boleh ka, tapi kalo nanti-nanti terus kaka gak mandi-mandi dong, nanti kalo temennya kesini kaka masih bau dong

Anak: ah, enggak mau mah, kaka mau mandi ah mah

Orang tua: nah gitu dong kak,

Anak : tapi sehabis mandi boleh main handphone lagi mah?

Orang tua : boleh, tapi nanti ya kak, kan tadi abis bangun tidur udah lama tuh, nah sekarang kaka istirahat dulu main handphonenya, nanti lagi, biar matanya kaka gak capek kak

Anak : mata kaka ga capek kok mah

Orang tua : iya kak, emang gak capek tapi nanti kalo main lama-lama lagi nanti capek kak

Anak: em iya udah deh, istirahat dulu main handphonenya, tapi kalo udah istirahat boleh lagi kan mah

Orang tua : iya boleh, tapi gak boleh lama ya nanti kalo udah istirahat, sekarang kaka istirahat dulu

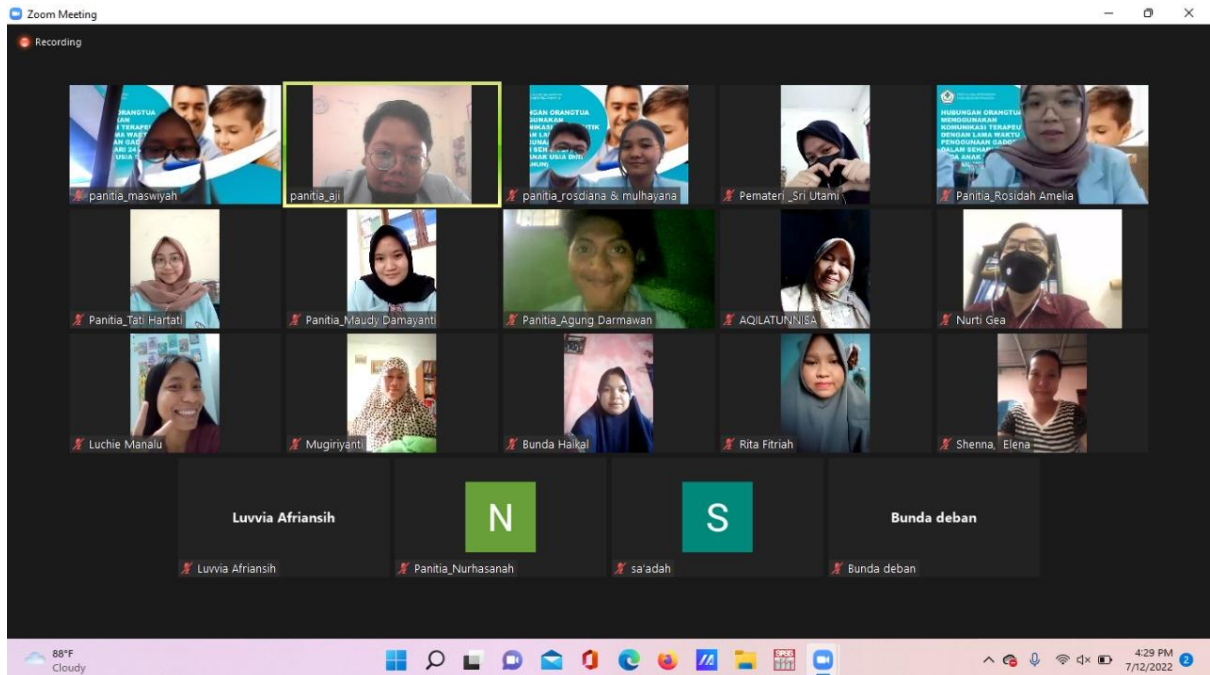
Anak: iya mah, tapi sekarang boleh main sama temen-temen

Orang tua: tentu boleh dong,tapi satu syarat mandi dulu ya




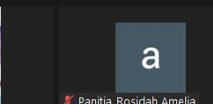
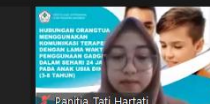


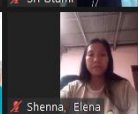




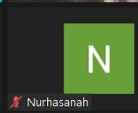

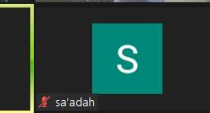


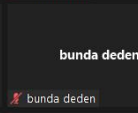

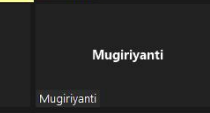





Anak : okey mah siap

Narator : akhirnya anak pun mandi dan setelah mandi langsung anakpun bermain bersama teman-temannya. Dan melupakan untuk bermain handphone.




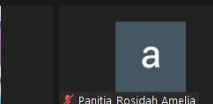


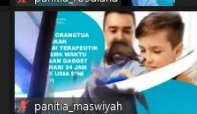





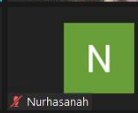

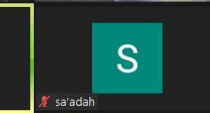


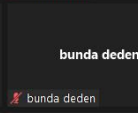

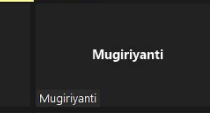




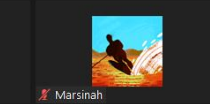
Lampiran ke IV Hasil Dokumentasi



Recording

 panitia_aji	 panitia_rosdiana	 Sri Utami	 Panitia_Rosidah Amelia	 Panitia_Tati Hartati
 Panitia_Agung Darmawan	 panitia_maswiyah	 Shenna, Elena	 Panitia_Maudy Damayanti	 Mulhayana
 AQLATUNNISA	 Bunda Haikal	 Nurhasanah	 Rita Fitriah	 sa'adah
 Setiawati	 Luchie Manalu	 bunda deden	 Yantinah	 Mugiriyanti
 Annisa nur Fakhriyah	 mmh inggit	 Luvvia Afriansih	 Panitia_Sri utami	 Marsinah

Recording

 panitia_aji	 panitia_rosdiana	 Sri Utami	 Panitia_Rosidah Amelia	 Panitia_Tati Hartati
 Panitia_Agung Darmawan	 panitia_maswiyah	 Shenna, Elena	 Panitia_Maudy Damayanti	 Mulhayana
 AQLATUNNISA	 Bunda Haikal	 Nurhasanah	 Rita Fitriah	 sa'adah
 Setiawati	 Luchie Manalu	 bunda deden	 Yantinah	 Mugiriyanti
 Annisa nur Fakhriyah	 mmh inggit	 Luvvia Afriansih	 Panitia_Sri utami	 Marsinah

Lampiran ke V Drive Video Role Play

1. ***Link Drive Video Role Pertama Pada Anak Prasekolah :***

https://drive.google.com/file/d/1CFjOmiBORniVJ1IiZYK_CaZ-piCpLMp7/view?usp=drivesdk

2. ***Link Drive Video Role Play Ke Dua Pada Anak Balita***

https://drive.google.com/file/d/1D4evvu_AycCaEffMHSqZj_c_0EZhumf/view?usp=drivesdk

lampiran VI Background Mini Webinar



PRODI S1 ILMU KEPERAWATAN
STIKES MEDISTRA INDONESIA

**HUBUNGAN ORANGTUA
MENGUNAKAN
KOMUNIKASI TERAPEUTIK
DENGAN LAMA WAKTU
PENGUNAAN GADGET
DALAM SEHARI 24 JAM
PADA ANAK USIA DINI
(3-8 TAHUN)**



Lampiran VII Poster Mini Webinar



Pemateri

Moderator

Pembimbing



Agung Triaji Kurniawan



Sri Utami



Ns. Nurti Y.K. Gea,
S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.A

Mini Webinar pengabdian Masyarakat

Hubungan Orang Tua menggunakan Komunikasi
Terapeutik dengan Lama Waktu Penggunaan
Gadget dalam Sehari 24 Jam Pada Anak Usia Dini
(3-8 Tahun)

Price
Gratis
/Person

Penyelenggara



Hari, tanggal, waktu

Selasa, 12 Juli 2022
15.00 s/d Selesai

Tempat

Media daring :
Zoom meeting

Hubungi kami +62 815-8490-8296 (Rosidah Amelia)

Give away
Untuk 2 orang pemenang

Lampiran VIII Rundown Acara

RUNDOWN

MINI WEBMINAR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)

Judul : Hubungan Orang Tua Menggunakan Komunikasi Terapeutik dengan Lama Waktu Penggunaan Gadget dalam Sehari 24 jam Pada Anak Usia Dini (3-8 Tahun)
Hari & Tanggal : Selasa, 12 Juli 2022
Waktu : 15.00 s/d Selesai
Moderator : Agung Triaji Kurniawan
Pemateri : Sri Utami
Pembimbing : Ns. Nurti Y.K. Gea, S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.A

No	Waktu	Kegiatan	PJ
1.	14.30 - 15.00 WIB (30 menit)	Persiapan panitia dan peserta	Semua Panitia
2.	15.00 – 15.05 WIB (5 menit)	Pembukaan	Agung Tri
3.	15.05 – 15.10 WIB (5 menit)	Sambutan	Mulhayana
4.	15.10 – 15.15 WIB (5 menit)	Laporan pelaksanaan PKM	Agung Tri
5.	15.15 – 15.30 WIB (15 menit)	Penkes (penyampaian materi)	Mulhayana
6.	15.30 – 15.35 WIB (5 menit)	Penayangan video <i>roleplay</i>	Agun Tri
7.	15.35 – 15.50 WIB (15 menit)	Sesi tanya jawab dari peserta dan panitia	Mulhayana
8.	15.50 – 16.00 WIB (10 menit)	Penutup dan dokumentasi	Agung Tri

Catatan :

Pada sesi tanya jawab, apabila peserta pasif akan beralih ke sesi kuis dimana akan diberikan 2 pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan (kedua peserta yang menjawab akan mendapatkan reward)