

## MEMBANGUN KREATIVITAS ANAK DIMASA PANDEMI COVID-19 BERSAMA ANAK-ANAK DI POS BACA INPRES IV KECAMATAN LARANGAN KOTA TANGERANG

Sapna Salsabillah<sup>1</sup>, Alika Fitri Azizah<sup>2</sup>, Abdullah Maliki<sup>3</sup>, Sa'diyah<sup>4,\*</sup>, Hardjito<sup>5</sup>, Jusuf Mudzakir<sup>6</sup>, Siti Sofiyah<sup>7</sup>

<sup>1,2</sup>Kesehatan Masyarakat - Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

<sup>3</sup>Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

<sup>4,5,6,7</sup>Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

\*Email: [sadiyah@umj.ac.id](mailto:sadiyah@umj.ac.id)

### ABSTRAK

Pandemi covid-19 yang saat ini masih melanda dunia termasuk Indonesia membuat masyarakat terpaksa harus membatasi mobilitas di luar rumah. Hal ini dilakukan untuk mencegah penularan Covid-19. Kominfo menyebutkan bahwa selama pandemic covid-19 terjadi kenaikan penggunaan gadget dan internet sebesar 73%, setara dengan 196,7 juta pengguna dibandingkan dengan sebelum pandemi. Tidak hanya pada orang dewasa namun peningkatan penggunaan gadget juga dialami anak-anak yang masih terbelang dibawah umur. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pencegahan agar tidak memberikan dampak yang negatif bagi anak-anak akibat kecanduan bermain gadget. Metode yang dipilih adalah penyuluhan dan edukasi mengenai pentingnya membangun kreativitas anak dengan tetap memperhatikan kesehatan. Pelaksanaan program dilakukan dengan Mengedukasi anak-anak yang berusia 4-10 tahun dengan tema membangun kreativitas anak di masa pandemi Covid-19. Metode yang kami pilih adalah penyuluhan dan edukasi mengenai bahaya memakai gadget berlebihan bagi kesehatan dengan media video yang berdurasi 3-5 menit. Setelah menonton video, kami memberikan kesimpulan mengenai yang ada di video tersebut. Setelah itu kami Menunjukkan salah satu cara membangun kreativitas anak tanpa gadget yaitu dengan cara mewarnai. Sebelumnya anak-anak sudah diberi tahu agar membawa alat mewarnai. Durasi mewarnai yaitu 30-60 menit. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19 maka kegiatan anak-anak di Pos Baca yang semula dilaksanakan sesuai jadwal yaitu sabtu dan minggu terpaksa dihentikan. Pos baca hanya dibuka saat ada kegiatan seperti KKN/kegiatan kemasyarakatan lainnya. Setelah kami berdiskusi dengan pengurus kami menyimpulkan bahwa masalah yang ada di pos baca adalah menurunnya minat anak-anak setempat untuk menjauhi gadgetnya.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Anak, Pandemi

### ABSTRACT

*The COVID-19 pandemic, which is currently still engulfing the world, including Indonesia, has forced people to limit their mobility outside their homes. This is done to prevent the spread of Covid-19. Kominfo stated that during the COVID-19 pandemic there was an increase in the use of gadgets and the internet by 73%, equivalent to 196.7 million users compared to before the pandemic. Not only in adults, but the increase in the use of gadgets is also experienced by children who are still considered underage. Therefore, it is necessary to do prevention so as not to have a negative impact on children due to addiction to playing gadgets. The method chosen is counseling and education about the importance of building children's creativity while still paying attention to health. The implementation of the program is carried out by educating children aged 4-10 years with the theme of building children's creativity during the Covid-19 pandemic. The method we chose was counseling and education about the dangers of using excessive gadgets for health by using video media that lasts 3-5 minutes. After watching the video, we provide conclusions about what is in the video. After that, we show one way to build children's creativity without gadgets, namely by coloring. Previously, the children were told to bring coloring tools. Coloring time is 30-60 minutes. Due to the Covid-19 pandemic, children's activities at the Reading Post which were originally carried out according to the schedule, namely Saturday and Sunday, had to be stopped. Reading posts are only opened when there are activities such as KKN/other community activities. After we discussed with the administrators, we concluded that the problem at the reading post was the decreased interest of local children to stay away from their gadgets.*

**Keywords:** Creativity, Children, Pandemic

## 1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Jakarta merupakan salah satu bentuk implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil. Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. KKN UMJ merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa secara interdisipliner, institusional, dan kemitraan sebagai salah satu wujud dari Catur Dharma perguruan tinggi. KKN UMJ merupakan bentuk perkuliahan yang dilaksanakan melalui program pemberdayaan masyarakat. Masyarakat yang menjadi sasaran KKN UMJ dapat berupa masyarakat pedesaan, masyarakat perkotaan, sekolah, masyarakat industri, atau kelompok masyarakat lain yang dipandang layak menjadi sasaran KKN UMJ.

KKN UMJ merupakan bagian dari proses pembelajaran mahasiswa berbasis pada Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui berbagai kegiatan langsung ditengah-tengah masyarakat, dan mahasiswa berupaya untuk menjadi bagian dari masyarakat serta secara aktif dan kreatif terlibat dalam dinamika yang terjadi di masyarakat. Keterlibatan mahasiswa bukan saja sebagai kesempatan mahasiswa belajar dari masyarakat, namun juga memberi pengaruh positif dan aktif terhadap pengembangan masyarakat, sehingga memberi warna baru dalam pembangunan masyarakat secara positif.

Pandemic merupakan wabah penyakit yang menjangkit secara serempak yang terjadi dimana-mana yang meliputi daerah geografis yang sangat luas atau bisa disebut keseluruhan negara maupun benua (Fay, 1967). Covid merupakan penyakit zoonosis yang berasal dari hewan yang ditularkan ke manusia. Pada penularan manusia di prediksi melalui droplet dan kontak dengan virus yang dikeluarkan dalam droplet (Davies, 2002). Pada saat ini, dunia sedang di guncang dengan yang namanya pandemic covid-19 (*Corona Virus Disease*). Hari ke hari selalu mengalami

peningkatan jumlah pasien yang terinfeksi virus covid-19 (Wahidah et al., 2020).

Pandemi covid-19 yang saat ini masih melanda dunia termasuk Indonesia membuat masyarakat terpaksa harus membatasi mobilitas di luar rumah. Hal ini dilakukan untuk mencegah penularan Covid-19, selain itu pemerintah juga mengeluarkan banyak peraturan darurat demi meminimalisir mobilitas masyarakat. Dimulai dari PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), sampai PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang dimulai dari awal Juli 2021. Hal ini mengakibatkan masyarakat akan lebih banyak melakukan kegiatan di rumah, mulai dari berlaraj sampai bekerja. Tidak diragukan lagi bahwa ada peningkatan yang besar dalam penggunaan gadget. Selain untuk mengisi waktu luang gadget juga digunakan sebagai satu-satunya media hiburan di rumah.

Dilansir melalui salah satu media, kominfo menyebutkan bahwa selama masa pandemi covid-19 terjadi kenaikan penggunaan gadget dan internet sebesar 73,7%, setara dengan 196,7 juta pengguna dibandingkan sebelum pandemi (Dudy Novriansyah, 2020). Selain terjadi pelonjakan penggunaan gadget dan internet, terjadi juga pergeseran penggunaan internet. Semula penggunaan internet dalam skala besar terdapat di sekolah maupun perkantoran, namun saat ini penggunaan internet skala besar berada di pemukiman, bahkan traffic internet di perkirakan naik sampai 10% (Keminfo, 2020). Tidak hanya pada orang dewasa, peningkatan penggunaan gadget juga dialami dikalangan usia anak-anak.

Hal yang dikhawatirkan akan ketergantungan pada internet juga terjadi pada anak-anak. Saat pembelajaran daring memang internet menjadi sarana penunjang bagi mereka. Namun, disisi lain dengan sistem belajar melalui daring ini mengkhawatirkan bagi para anak sebagai pecandu gadget yang memiliki dampak negatif terutama untuk kesehatannya. Kekhawatiran masyarakat khususnya orang tua terhadap anaknya selama masa Pandemi Covid-19 di Indonesia ini telah mendapat tanggapan dari Psikiater Anak dan Remaja Rumah Sakit Jiwa Provinsi Lampung dr. Tendri Septa. Beliau mengakui bahwa selama terjadinya Pandemi tren peningkatan masyarakat yang melakukan konsultasi kejiwaan anak ke RSJ Provinsi Lampung meningkat. Menurutnya, mayoritas anak-anak

tersebut memiliki gangguan akibat kecenderungan candu pada gadget.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan pencegahan agar tidak memberikan dampak negatif bagi anak-anak akibat kecanduan gadget. Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mencegah hal tersebut terjadi yaitu dengan membatasi penggunaan gadget atau internet maupun game online untuk anak selama tidak lebih dari 2 jam. Selain itu, para orang tua sudah seharusnya mendorong anak menggunakan internet untuk hal yang positif dan lakukan kegiatan lainnya khususnya kegiatan fisik yang membuat anak tidak candu pada internet. Orang tua juga bisa memantau anaknya dengan mengaktifkan fitur parental lock.

Melakukan pengawasan dan bimbingan terhadap anak agar tidak melulu ketergantungan pada gadget memang bukan menjadi suatu hal yang mudah. Namun, semaksimal mungkin berikan pengawasan terbaik untuk anak-anak khususnya di masa Pandemi Covid-19 saat ini supaya anak tetap ceria dan tetap terjaga kesehatannya baik mental maupun fisik (Covid- et al., 2020). Berdasarkan berbagai pernyataan diatas, maka kami kelompok KKN UMJ Sub Ciledug memilih tema Membangun Kreativitas Anak Dimasa Pandemi Covid-19, dengan harapan bahwa kegiatan ini bisa mengurangi durasi anak bermain gadget dan mennganti dengan kegiatan yang lebih bermanfaat di rumah.

## 2. METODE



**Gambar 1.** Pelaksanaan Program di Jalan Inpres IV

Program yang kami lakukan bertemakan “Membangun Kreativitas Anak Di Masa Pandemic Covid-19”. Metode yang dipilih adalah penyuluhan dan edukasi mengenai pentingnya membangun kreativitas anak dengan tetap memperhatikan kesehatan.

Peserta pada kegiatan pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berlokasi di Jl. Inpres IV, Kecamatan Larangan yaitu sebanyak 30 orang, dimana 30 orang tersebut merupakan anak-anak yang tinggal di wilayah sekitar Jl. Inpres IV. Anak-anak tersebut berusia 4 tahun sampai dengan 10 tahun.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) berlangsung selama satu bulan, mulai dari tanggal 1 Juli – 31 Juli 2021. Program atau kegiatan KKN yang telah direncanakan memiliki kekurangan dalam setiap proses sampai dengan pelaksanaan kegiatan. Namun demikian hal ini tidak mematahkan semangat kami untuk terus produktif dan maju dalam melaksanakan program-program kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah tersusun dengan beberapa penyesuaian kebutuhan masyarakat.

Pada tanggal 12 Juli 2021, kami mengunjungi mitra Pos Baca yang berlokasi Jl. Inpres IV, Kecamatan Larangan untuk meminta izin kepada mitra dan pemangku kebijakan setempat. Setelah mendapat persetujuan dari mitra setempat, kami berdiskusi mengenai pematangan konsep program Bersama sub-kelompok Ciledug. Pada hari Jum'at tanggal 16 Juli 2021 lalu kami mempersiapkan intervensi di lokasi acara. Pada hari Sabtu, 17 Juli 2021 kami melaksanakan program yang sudah di rencanakan. Pada program tersebut anak-anak yang hadir sebanyak 30 orang, dan kami segera memulai dengan pembukaan hingga penutupan.



**Gambar 2.** Permintaan Izin Mitra

Program yang akan kami lakukan bertemakan membangun kreativitas anak di masa pandemi. Metode yang dipilih adalah penyuluhan dan edukasi mengenai pentingnya membangun kreativitas anak dengan tetap memperhatikan kesehatan. Media yang dipilih adalah video dan ceramah. video akan bertemakan durasi bermain gadget, video akan

berdurasi 3-5 menit. Video akan ditonton oleh sasaran program dengan cara ditampilkan di proyektor. Setelah menonton video bersama mc akan memberikan kesimpulan dari video tersebut. Setelah itu kami akan menunjukkan salah satu cara membangun kreativitas anak tanpa gadget yaitu dengan cara mewarnai. Sebelumnya sasaran sudah diberitau agar membawa alat mewarnai yang ada di rumahnya. Durasi dalam mewarnai adalah 30-60 menit. Selanjutnya sasaran akan mendapatkan bingkisan sebagai tanda terima kasih.



Gambar 3. Menonton Video

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan program kami mengedukasi anak-anak yang berusia 4-10 tahun dengan tema membangun kreativitas anak di masa pandemi Covid-19. Metode yang kami pilih adalah penyuluhan dan edukasi mengenai bahaya memakai gadget berlebihan bagi kesehatan dengan media video yang berdurasi 3-5 menit. Setelah menonton video, kami memberikan kesimpulan mengenai yang ada di video tersebut. Tidak hanya kesimpulan, kami juga membuat games tanya jawab dengan tujuan menilai kemampuan sasaran apakah sudah mengerti atau belum materi yang kami telah sampaikan. Terdapat tiga pertanyaan yang semuanya berkenaan dengan materi. Pertanyaan pertama mengenai durasi bermain gadget bagi anak-anak, setelah itu pertanyaan kedua mengenai akibat bermain gadget terlalu lama, setelah itu pertanyaan ketiga yaitu cara apa saja yang dapat dilakukan untuk mengganti kegiatan bermain gadget di rumah. Alhamdulillah semua kegiatan berjalan lancar. Respon anak-anak dalam menjawab pertanyaan juga cukup baik karena banyak anak-anak yang antusias dalam menjawab pertanyaan. Kami menerapkan sistem tunjuk tangan bila ingin menjawab pertanyaan. Kami melihat antusias anak-anak yang menunjuk

tangan, hampir semua anak-anak menunjuk tangan untuk menjawab pertanyaan. Kami merasa senang karena kami mendapatkan *feedback* dan antusias yang besar dari anak-anak. Kami juga memberikan hadiah bagi anak-anak yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 4. Penyuluhan, Edukasi, dan Pemberian Hadiah

Lalu kami menunjukkan salah satu cara membangun kreativitas anak tanpa gadget yaitu dengan cara mewarnai. Sebelum nya anak-anak sudah diberi tahu agar membawa alat mewarnai. Durasi mewarnai yaitu 30-60 menit.



Gambar 5. Mewarnai Bersama

Pelaksanaan kegiatan KKN Online Universitas Muhammadiyah Jakarta Kelompok 48 sub-kelompok ciledug tahun

2021 sebagian besar dilakukan secara online karena kondisi pandemic Covid-19, hal ini dimaksudkan agar semua pihak dapat terhindar dari Covid-19. Namun ada beberapa kegiatan yang tetap dilaksanakan secara langsung dengan tetap menggunakan protocol kesehatan.

Secara keseluruhan program KKN Online Universitas Muhammadiyah Jakarta Kelompok 48 sub-kelompok ciledug dapat terlaksana dengan baik sesuai rencana karena di lakukan di domisili atau wilayah masing-masing anggota kelompok jadi termudahkan dalam komunikasi ke mitra atau warga yang ada di wilayah tersebut. Keberhasilan program KKN ini tidak lepas dari dukungan, partisipasi dan peran serta dari semua pihak terkait, khususnya kerjasama dari seluruh peserta KKN Kelompok 48 sub-kelompok ciledug dan juga Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang selalu membimbing, mengarahkan dan mensupport kami agar pelaksanaan program KKN Kelompok 48 sub-kelompok ciledug dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.



**Gambar 6. Foto Bersama**

#### 4. KESIMPULAN

Dikarenakan adanya pandemi Covid-19 maka kegiatan anak-anak di Pos Baca yang semula dilaksanakan sesuai jadwal yaitu sabtu dan minggu terpaksa dihentikan. Pos baca hanya dibuka saat ada kegiatan seperti KKN/kegiatan kemasyarakatan lainnya. Setelah kami berdiskusi dengan pengurus kami menyimpulkan bahwa masalah yang ada di pos baca adalah menurunnya minat anak-anak setempat untuk menjauhi gadgetnya.

Program yang akan kami lakukan bertemakan “Membangun Kreativitas Anak Di Masa Pandemic Covid-19”. Metode yang

dipilih adalah penyuluhan dan edukasi mengenai pentingnya membangun kreativitas anak dengan tetap memperhatikan kesehatan. Mengedukasi anak-anak yang berusia 4-10 tahun dengan tema membangun kreativitas anak di masa pandemi Covid-19. Metode yang kami pilih adalah penyuluhan dan edukasi mengenai bahaya memakai gadget berlebihan bagi kesehatan dengan media video yang berdurasi 3-5 menit. Setelah menonton video, kami memberikan kesimpulan mengenai yang ada di video tersebut. Menunjukkan salah satu cara membangun kreativitas anak tanpa gadget yaitu dengan cara mewarnai. Sebelum nya anak-anak sudah diberi tahu agar membawa alat mewarnai. Durasi mewarnai yaitu 30-60 menit.

Secara keseluruhan program KKN Universitas Muhammadiyah Jakarta Kelompok 48 sub-kelompok ciledug dapat terlaksana dengan baik sesuai rencana karena di lakukan di domisili atau wilayah masing-masing anggota kelompok jadi termudahkan dalam komunikasi ke mitra atau warga yang ada di wilayah tersebut. Keberhasilan program KKN ini tidak lepas dari dukungan, partisipasi dan peran serta dari semua pihak terkait, khususnya kerjasama dari seluruh peserta KKN Kelompok 48 sub-kelompok ciledug dan juga Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang selalu membimbing, mengarahkan dan mensupport kami agar pelaksanaan program KKN Kelompok 48 sub-kelompok ciledug dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.



**Gambar 7. Penyerahan Serifikat Kepada Pos Baca Inpres IV**

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada Dosen pembimbing kami ibu Sa'diyah yang telah senantiasa mengarahkan kegiatan program ini dari awal sampai akhir. Selanjutnya kami juga ingin berterima kasih kepada mitra dan pejabat daerah setempat karena telah memberikan izin dan mendukung program kami. Tak lupa juga kami mengucapkan banyak terima kasih bagi masyarakat yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam program ini. terakhir kami mengucapkan terima kasih kepada rekan satu kelompok kami karena telah memotivasi kami dalam melakukan kegiatan ini dan partner sub kelompok ciledug yang sangat saling membantu dalam mensukseskan program ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Covid-, P., Distancing, S., Asosiasi, K., Jasa, P., Indonesia, I., & Izza, J. (2020). *Bahaya Ketergantungan Internet pada Anak di Masa Pandemi*. 7–9.
- Davies, P. D. O. (2002). Multi-drug resistant tuberculosis. *CPD Infection*, 3(1), 9–12.
- Dudy Novriansyah. (2020). Angka Pengguna Internet Naik 73, 7 Persen di Masa Pandemi Covid-19. *Pikiranrakyat.Com*, v, 12–14.
- Fay, D. L. (1967). No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–9.
- Keminfo. (2020). Terjadi Pergeseran Penggunaan Internet Selama Masa Pandemi. *Kementerian Informasi Dan Komunikasi*, 1.
- Wahidah, I., Athallah, R., Hartono, N. F. S., Rafqie, M. C. A., & Septiadi, M. A. (2020). Pandemi COVID-19: Analisis Perencanaan Pemerintah dan Masyarakat dalam Berbagai Upaya Pencegahan. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi*, 11(3), 179–188. <https://doi.org/10.29244/jmo.v11i3.31695>