

LAPORAN PRAKTIKUM KOMUNITAS

**PROGRAM PENANGANAN KECANDUAN *GADGET* PADA
ANAK SEKOLAH DI DESA TINGGAR KECAMATAN
KADUGEDE KABUPATEN KUNINGAN
JAWA BARAT**

Oleh:

Nilam Khoirunnisa Budiawan

NRP: 2104145



**PROGRAM STUDI PEKERJAAN SOSIAL
PROGRAM SARJANA TERAPAN
POLITEKNIK KESEJAHTERAAN SOSIAL
BANDUNG
2024**

LAPORAN PRAKTIKUM KOMUNITAS TAHUN 2024
PROGRAM PENANGANAN KECANDUAN GADGET PADA
ANAK SEKOLAH DI DESA TINGGAR KECAMATAN
KADUGEDE KABUPATEN KUNINGAN
JAWA BARAT

Oleh:

Nilam Khoirunnisa Budiawan
NRP. 2104145

Telah disetujui pada tanggal: 24 Desember 2024

Oleh:

Pembimbing



Dr. Rahmat Syarif Hidayat

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pekerjaan Sosial
Program Sarjana Terapan
Poltekesos Bandung



Dr. Denti Kardeti, M. Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga praktikan diberikan kelancaran dalam menyelesaikan Laporan Praktikum Komunitas yang berjudul “Program Penanganan Kecanduan *Gadget* pada Anak Sekolah di Desa Tinggar Kecamatan Kadugede Kabupaten Kuningan Jawa Barat.”

Laporan ini merupakan hasil dari kegiatan Praktikum Komunitas yang berlokasi di Desa Tinggar Kecamatan Kadugede Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Kami praktikan menyadari pelaksanaan Praktikum Komunitas ini telah mendapatkan dukungan dari berbagai pihak sehingga praktikan dapat menyelesaikan laporan Praktikum Komunitas ini. Oleh karena itu, praktikan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Suharma, S.Sos.,MP, Ph.D selaku Direktur Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.
2. Dr. Denti Kardeti, M.Si selaku Ketua Program Studi Pekerjaan Sosial Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang sudah memberikan arahan dan masukan demi kelancaran kegiatan Praktikum Komunitas.
3. Dr. Rahmat Syarif Hidayat selaku Kepala Laboratorium Pekerjaan Sosial Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang telah membantu dan memperlancar kegiatan Praktikum Komunitas. Beliau juga selaku dosen pembimbing Praktikum Komunitas yang telah memberikan ilmu, bimbingan, masukan-masukan, arahan, dan dorongan kepada praktikan dengan penuh kesabaran.
4. Drs. H. Jamhadi Hernadi, MM selaku kepala Desa Tinggar beserta jajarannya yang sudah menyambut dengan baik praktikan dan selalu memberikan dukungan dan masukan kepada praktikan.
5. Maman S., S. Pd. I selaku pembimbing lapangan yang selalu mengarahkan dan memberikan dukungan selama praktikan melaksanakan praktikum komunitas di desa
6. Para anggota kelompok Praktikum Komunitas yang selalu menyemangati, membantu satu sama lain selama masa praktikum dari awal praktikum sampai akhir praktikum

7. Masyarakat Desa Tinggar, para *stakeholder/shareholder* yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil. Praktikan mengucapkan terima kasih dan rasa syukur atas segala dukungan dan bimbingannya.

Praktikan berharap laporan ini semoga dapat menjadi sumber manfaat, meskipun praktikan menyadari masih banyak kekurangan yang perlu untuk diperbaiki. Dengan ini atas bantuan dan bimbingannya, praktikan sampaikan terima kasih.

Bandung, 07 Desember 2024

Praktikan

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR FOTO	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Praktikum Komunitas.....	2
1.3. Sasaran	4
1.4. Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN KONSEPTUAL PRAKTIKUM KOMUNITAS	5
2.1. Metode Pekerjaan Sosial.....	5
2.1.1. Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (<i>Community Work</i>)	5
2.1.2. Pekerjaan Sosial dengan Kelompok (<i>Group Work</i>)	12
2.2. Tahapan dalam Proses Pekerjaan Sosial	17
2.2.1. Membangun Relasi (<i>Dialog</i>)	17
2.2.2. Asesmen (<i>Discovery</i>)	18
2.2.3. Rencana Intervensi (<i>Discovery</i>).....	19
2.2.4. Intervensi (<i>Development</i>)	20
2.2.5. Evaluasi (<i>Development</i>).....	20
2.2.6. Terminasi dan Rujukan (<i>Continuity</i>)	21
2.3. Peranan Pekerja Sosial dalam <i>Community Work</i> dan <i>Group Work</i>	21
2.4. Tinjauan konseptual yang terkait dengan kasus yang ditangani	22
2.4.1. Anak	22
2.4.2. Orang Tua	25
2.4.3. Gadget.....	30
2.4.4. Kecanduan	33
2.4.5. Google Family Link	39
2.4.6. Penyuluhan Sosial.....	39
2.4.7. Pemberdayaan Masyarakat	40
2.5. Regulasi yang mendukung penanganan kasus.....	44
BAB III KONTEKS PRAKTIKUM KOMUNITAS	45
3.1. Gambaran Umum Komunitas Lokasi Praktikum.....	45

3.2. Program/Layanan yang diberikan Desa Tinggar	52
3.3. Profil Penerima Manfaat Program/Layanan desa Tinggar	54
BAB IV PENANGANAN KASUS	55
4.1. Tahap Membangun Relasi (Dialog).....	55
4.1.1. Proses Praktik Membangun Relasi (Dialog).....	55
4.1.2. Hasil Praktik Membangun Relasi (Dialog)	62
4.2. Tahap Asesmen (<i>Discovery</i>)	63
4.2.1. Proses Praktik tahap Asesmen (<i>Discovery</i>)	65
4.2.2. Hasil Tahap Asesmen (<i>Discovery</i>)	72
4.3. Tahap Rencana Intervensi (<i>Discovery</i>)	75
4.3.1. Hasil Tahap Rencana Intervensi Menggunakan TOP (<i>Technology of Participation</i>).....	75
4.4. Tahap Intervensi (<i>Development</i>)	83
4.4.1. Proses Tahap Intervensi (Development).....	83
4.4.2. Hasil Tahap Intervensi	86
4.5. Tahap Evaluasi (<i>Development</i>)	90
4.6. Tahap Terminasi dan Rujukan (<i>Continuity</i>)	91
4.6.1. Tahap Terminasi	92
4.6.2. Tahap Rujukan	92
BAB V PRAKTIK BAIK PRAKTIKUM KOMUNITAS	94
5.1. Integrasi/Keterkaitan/ Saling Melengkapi Metode <i>Community Work</i> dan <i>Group Work</i> serta Capaian terbaik dari Praktikum Komunitas.	94
5.2. Refleksi Praktikan	95
5.3. Keterlibatan Praktikan dalam Kegiatan di Lokasi Praktikum Komunitas.	95
5.4. Tantangan Praktikum Komunitas.	98
BAB VI SIMPULAN DAN REKOMENDASI	100
6.1. Simpulan.....	101
6.2. Rekomendasi.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	Struktur Organisasi Pemerintah Desa Tinggar.....	46
Gambar 3.2.	Peta Wilayah Desa Tinggar.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Model Pendekatan Praktik Pekerja Sosial Komunitas	7
Tabel 2.2.	Taktik dan Strategi Praktik Pekerja Sosial Komunitas	8
Tabel 2.3.	Teknik Praktik Pekerja Sosial Komunitas.....	10
Tabel 2.4.	Keterampilan Praktik Pekerja Sosial Komunitas	11
Tabel 3.1.	Luas Wilayah Desa	47
Tabel 3.2.	Wilayah Administratif.....	48
Tabel 3.3.	Data Penduduk.....	48
Tabel 3.4.	Tingkat Pendidikan.....	49
Tabel 3.5.	Sarana Prasarana Pondok Pesantren	50
Tabel 3.6.	Sarana Prasarana Masjid/Mushola	50
Tabel 3.7.	Sarana Prasarana Infrastruktur	51
Tabel 3.8.	Kesenian Tradisional.....	52
Tabel 3.9.	Ekonomi dan Industri.....	52
Tabel 3.10.	Profil Penerima Manfaat.....	54
Tabel 4.1.	Hasil <i>Quesioner</i>	68
Tabel 4.2.	Tim Kerja Masyarakat	71
Tabel 4.3.	Tugas dan Tanggung Jawab Tim Kerja Masyarakat.....	74
Tabel 4.4.	Sistem Partisipasi Program	78
Tabel 4.5.	Analisis SWOT	79
Tabel 4.6.	Jadwal Kegiatan Program Main Seru Tanpa Layar	80
Tabel 4.7.	Penyuluhan/Sosialisasi Program	87
Tabel 4.8.	Kegiatan bermain di luar bersama anak	88

DAFTAR FOTO

Foto 4.1.	Penerimaan Praktikan di Pendopo Kuningan	57
Foto 4.2.	<i>Home Visit</i>	58
Foto 4.3.	<i>Transect Walk</i>	59
Foto 4.4.	<i>Community Involvement</i>	60
Foto 4.5.	<i>Trust Building dan Developing Partnership</i>	60
Foto 4.6.	<i>Articulating Challenges</i>	61
Foto 4.7.	<i>Defining Directions</i>	62
Foto 4.8.	Rembug Warga	67
Foto 4.9.	Anak-anak mengisi Quesioner	70
Foto 4.10.	FGD	72
Foto 4.11.	TOP dan Janji Hati bersama TKM	83
Foto 4.12.	Penyuluhan/Sosialisasi Program	85
Foto 4.13.	Pemberdayaan Program	86
Foto 4.14.	Bermain di luar bersama Anak-anak	87
Foto 4.15.	Evaluasi	91
Foto 4.16.	Terminasi dan Rujukan	93
Foto 5.1.	Pengajian Rutin	96
Foto 5.2.	Kegiatan Mengajar	96
Foto 5.3.	Mengajar Madrasah	97
Foto 5.4.	Pembagian Pupuk	97
Foto 5.5.	Event Karang Taruna	98
Foto 5.6.	Kegiatan Kelompok Wanita Tani	98
Foto 5.7.	Kegiatan Posyandu	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Undangan Rembug Warga.....	105
Lampiran 2.	Surat Undangan Penutupan Praktikum Komunikasi.....	106
Lampiran 3.	Absensi Rembug Warga.....	107
Lampiran 4.	Absensi Penutupan Praktikum Komunikasi.....	108
Lampiran 5.	Janji Hati bersama TKM.....	109
Lampiran 6.	Hasil <i>Metodelogy Participant Assessment</i> (MPA).....	110
Lampiran 7.	Absensi Praktikum Komunitas.....	111
Lampiran 8.	Surat Undangan Penyuluhan Mengenai Gadget.....	112
Lampiran 9.	Absensi Penyuluhan Mengenai Gadget.....	113

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Politeknik Kesejahteraan Sosial (Poltekesos) Bandung menyelenggarakan Praktikum Komunitas sebagai bagian dari kontinum praktikum di Poltekesos, yaitu diawali dengan Praktikum Laboratorium, Praktikum Institusi dan diakhiri dengan Praktikum Komunitas. Kompetensi yang diharapkan dicapai mahasiswa meningkat untuk setiap praktikum. Mahasiswa diwajibkan meningkatkan kompetensinya pada Praktikum Laboratorium dalam penerapan nilai, pengetahuan dan keterampilan aras mikro, *mezzo* dan makro pada tahapan pertolongan *engagement* dan asesmen. (Pedoman Praktikum Komunitas, 2024)

Pendekatan pembelajaran mahasiswa yang diterapkan adalah *shadowing*, tandem dan mandiri. Kompetensi yang diharapkan dicapai dari Praktikum Institusi adalah penguasaan dan penerapan nilai, pengetahuan, keterampilan serta mengimplementasikannya dalam seluruh tahapan pertolongan pekerjaan sosial, yaitu *engagement*, asesmen, rencana intervensi, intervensi, evaluasi, terminasi dan rujukan secara mandiri. (Pedoman Praktikum Komunitas, 2024)

Praktikum Komunitas adalah penguasaan dan penerapan nilai, pengetahuan, keterampilan serta mengimplementasikannya dalam seluruh tahapan pertolongan pekerjaan sosial, yaitu tahap persiapan (*preparation*), membangun relasi (*dialog*), asesmen dan rencana intervensi (*discovery*), intervensi dan evaluasi (*development*), terminasi serta rujukan (*continuity*) secara mandiri, baik terhadap masyarakat, organisasi maupun kebijakan.

Praktikum Komunitas merupakan proses pembelajaran yang memadukan hasil belajar di kelas, pembekalan intensif sebelum praktikum, supervisi pra lapangan dan penerapan di lapangan pada konteks komunitas (masyarakat, organisasi, kebijakan). Praktikum Komunitas dilakukan melalui penerapan kompetensi pekerjaan sosial aras makro pada tahapan pertolongan yaitu Tahap Persiapan (*preparation*), membangun relasi (*dialog*), asesmen dan penyusunan rencana intervensi (*discovery*), pelaksanaan intervensi dan evaluasi (*development*), hingga terminasi serta rujukan (*continuity*) ke Pemerintah Kelurahan/Desa di tingkat Kabupaten. (Pedoman Praktikum Komunitas, 2024)

Pada praktikum komunitas ini, praktikan ditempatkan di Desa Tinggar, sebuah desa yang terletak di Kecamatan Kadugede, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Desa Tinggar memiliki karakteristik masyarakat pedesaan yang ramah dan erat dalam kehidupan sosialnya. Dengan potensi lokal yang cukup menjanjikan, desa ini memiliki peluang besar untuk terus berkembang, baik dari segi sosial maupun ekonomi. Namun, seperti kebanyakan desa lainnya, Desa Tinggar juga menghadapi tantangan modernisasi yang memengaruhi pola hidup masyarakatnya, terutama anak-anak.

Salah satu permasalahan yang muncul di Desa Tinggar adalah kecenderungan anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget. Ketergantungan ini tidak hanya mengurangi aktivitas fisik dan sosial mereka, tetapi juga memengaruhi kemampuan interaksi langsung antar anak. Kebiasaan ini berdampak pada minimnya minat terhadap kegiatan yang melibatkan interaksi sosial, seperti membaca, bermain di luar, atau melakukan kreatifitas yang lebih bermanfaat. Ketergantungan terhadap gadget juga berpotensi memengaruhi perkembangan motorik dan kreativitas anak-anak, yang seharusnya menjadi fokus utama dalam fase tumbuh kembang mereka.

Melalui praktikum ini, praktikan berupaya membantu masyarakat dalam mengatasi permasalahan ini dengan pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif anak-anak dalam kegiatan sosial dan edukatif. Pendekatan ini diharapkan mampu memotivasi anak-anak untuk mengurangi ketergantungan pada gadget serta membangun keterampilan sosial dan fisik yang lebih baik.

1.2. Tujuan dan Manfaat Praktikum Komunitas

1.2.1. Tujuan Praktikum Komunitas

Tujuan praktikum Komunitas terbagi ke dalam tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut.

1 Tujuan Umum

Tujuan umum Praktikum Komunitas adalah mahasiswa mampu menguasai dan menerapkan kompetensi pekerjaan sosial generalis pada aras makro pada semua tahapan pertolongan pekerjaan sosial mulai dari tahap persiapan (*preparation*), membangun relasi (*dialog*), asesmen dan penyusunan rencana intervensi (*discovery*), intervensi, dan evaluasi (*development*), sampai dengan terminasi dan rujukan (*continuity*).

2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktikum Komunitas adalah:

- 1) Menerapkan prinsip-prinsip dasar, nilai dan etika pekerjaan sosial dalam seluruh pelaksanaan praktikum.
- 2) Memahami dan menerapkan tahapan pertolongan pekerjaan sosial generalis.
- 3) Mengidentifikasi dan memahami beberapa teori yang digunakan dalam praktik pekerjaan sosial pada aras makro serta regulasi yang relevan.
- 4) Memahami konteks praktikum dan sasaran praktikum di komunitas
- 5) mempraktikkan nilai, pengetahuan dan keterampilan pekerjaan sosial pada aras makro, khususnya pada tahap persiapan (*preparation*), membangun relasi (dialog), asesmen dan penyusunan rencana intervensi (*discovery*), intervensi, dan evaluasi (*development*), sampai dengan terminasi dan rujukan (*continuity*) melalui penanganan masalah dan pengembangan potensi dan sumber komunitas.

1.2.2. Manfaat Praktikum Komunitas

Manfaat yang diperoleh dalam Praktikum Komunitas yang dilakukan oleh praktikan di desa Tinggar adalah praktikan memperoleh pegalaman:

- 1) Menerapkan prinsip-prinsip dasar, nilai dan etika pekerjaan sosial dalam seluruh pelaksanaan praktikum.
- 2) Dipahami dan diterapkannya tahapan pertolongan pekerjaan sosial generalis.
- 3) Teridentifikasi dan dipahaminya beberapa teori yang digunakan dalam praktik pekerjaan sosial pada aras makro serta regulasi yang relevan.
- 4) Dipahaminya konteks praktikum dan sasaran praktikum di komunitas.
- 5) Diterapkannya nilai, pengetahuan dan keterampilan pekerjaan sosial pada aras makro, khususnya pada tahap persiapan (*preparation*), membangun relasi (dialog), asesmen dan penyusunan rencana intervensi (*discovery*), intervensi, dan evaluasi (*development*), sampai dengan terminasi dan rujukan (*continuity*).
- 6) terselesaikannya penanganan masalah atau pengembangan potensi/sumber komunitas di lokasi praktikum, melalui kegiatan penyuluhan sosial dan atau pemberdayaan masyarakat.

1.3. Sasaran

Adapun sasaran dalam pelaksanaan kegiatan praktikum komunitas ini adalah Masyarakat, terutama dalam kaitan program yaitu Orang Tua, Anak-anak dan pihak terkait di desa Tinggar.

1.4. Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika laporan praktikum komunitas adalah sebagai berikut:

BAB I, PENDAHULUAN memuat Latar Belakang Praktikum Komunitas, Tujuan dan Manfaat, Sasaran, dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II, LANDASAN KONSEPTUAL PRAKTIKUM KOMUNITAS memuat tentang Metode Pekerjaan Sosial yaitu Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (*Community Work*) dan Pekerjaan Sosial dengan Kelompok (*Group Work*), Tahapan dalam Proses Pekerjaan Sosial yaitu Membangun Relasi (*Dialog*), Asesmen, Rencana Intervensi, Intervensi, Evaluasi, Terminasi dan Rujukan. Peranan Pekerja Sosial dalam *Community Work* dan *Group Work*, Tinjauan Konseptual yang terkait dengan kasus yang ditangani, dan Regulasi yang mendukung penanganan kasus.

BAB III, KONTEKS PRAKTIKUM KOMUNITAS memuat tentang Gambaran Umum Komunitas Lokasi Praktikum, Program/Layanan yang diberikan Komunitas, dan Profil Penerima Manfaat Program/Layanan komunitas.

BAB IV, PENANGANAN KASUS memuat tentang proses dan hasil penanganan kasus yang dilakukan oleh praktikan pada setiap tahapan pertolongan pekerjaan sosial antara lain sebagai berikut. Tahap Membangun Relasi (*Dialog*), Tahap Asesmen, Tahap Rencana Intervensi, Tahap Intervensi, Tahap Evaluasi, Tahap Terminasi dan Rujukan.

BAB V, PRAKTIK BAIK PRAKTIKUM memuat tentang Integrasi/Keterkaitan/Saling Melengkapi Metoda *Community Work* dan *Group Work*, serta Capaian terbaik dari Praktikum Komunitas, Refleksi Praktikan (Pengalaman Praktikum untuk pengembangan Diri dan Pengembangan Profesional Calon Pekerja Sosial, Dilema etik yang dihadapi dan solusinya), Keterlibatan Praktikan dalam Kegiatan Lainnya di Lokasi Praktikum Komunitas, dan Tantangan Praktikum Komunitas.

BAB VI, SIMPULAN DAN REKOMENDASI memuat tentang Simpulan yang berisikan temuan penting selama praktikum dan Rekomendasi (untuk pengembangan dan pemberdayaan organisasi dan masyarakat, implementasi kebijakan dan penyuluhan sosial).

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL PRAKTIKUM KOMUNITAS

2.1. Metode Pekerjaan Sosial

Pekerjaan sosial memiliki berbagai metode yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan. Metode-metode tersebut meliputi metode *case work* yang digunakan untuk menangani permasalahan individu dan keluarga, metode *group work* yang diterapkan untuk menangani permasalahan melalui proses kelompok, serta metode *community work* yang digunakan untuk menangani permasalahan dengan cakupan yang lebih luas, seperti masyarakat, organisasi, atau komunitas. Praktikan saat ini menjalani praktikum komunitas dengan menggunakan metode *group work* dan *case work*. Berikut ini adalah penjelasan dari metode *group work* dan *community work*:

2.1.1. Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (*Community Work*)

Netting (2004), pekerjaan sosial makro merupakan bentuk dari praktik yang dikemas sebagai bentuk intervensi profesional yang diarahkan untuk membawa perubahan terencana (*planned change*) dalam organisasi dan komunitas. Adapun metode yang digunakan dalam praktik pekerjaan sosial komunitas adalah metode *Community Work*. *Community Work* didefinisikan sebagai metode yang memungkinkan orang dapat meningkatkan kualitas hidupnya serta mampu memperbesar pengaruhnya terhadap proses-proses yang memengaruhi kehidupannya (AMA, 1993).

2.1.1.1. Tujuan Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (*Community Work*)

Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (*Community organization*) bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang dihadapi oleh masyarakat. Salah satu tujuan utamanya adalah membantu masyarakat mengenali, memahami, dan mengatasi masalah sosial yang mereka hadapi, sehingga dapat menciptakan solusi yang berkelanjutan dan relevan dengan kondisi lokal. Proses ini melibatkan penggalan potensi yang ada di komunitas serta pengembangan sumber daya manusia, alam, dan sosial untuk meningkatkan keberfungsian masyarakat secara menyeluruh. Selain itu, pekerjaan sosial dengan komunitas juga bertujuan untuk memperkuat solidaritas sosial dengan mendorong kolaborasi antarindividu, kelompok, dan organisasi di

dalam komunitas. Kolaborasi ini penting untuk menciptakan hubungan yang lebih harmonis dan memperkuat jaringan sosial, sehingga mampu menghadapi tantangan sosial secara kolektif.

2.1.1.2. Model Pendekatan Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (*Community Work*)

Praktikum Komunitas dalam Pemberdayaan Masyarakat level desa dilakukan dengan menggunakan metode pekerjaan sosial, yaitu metode pekerjaan sosial masyarakat (*community work*). Metode praktik pekerjaan sosial dengan komunitas (*community work*).

Jack Rothman dalam Netting (2004) menyatakan bahwa tiga model yang berguna dalam memahami konsepsi tentang pekerjaan sosial dengan masyarakat, yakni:

1. Pengembangan Masyarakat Lokal (*Locality Development*)

Pada dasarnya mempunyai tujuan untuk menjadikan perubahan-perubahan masyarakat melalui keterlibatan dari orang-orang, organisasi-organisasi setempat di dalam menentukan tujuan-tujuannya. Sasaran pengembangan masyarakat lokal adalah masyarakat yang masih kuat ikatannya.

2. Perencanaan Sosial (*Social Planning*)

Menekankan pada proses teknis untuk memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam masyarakat berupa aktivitas untuk memecahkan masalah dan melibatkan sejumlah sistem yang ada dalam masyarakat serta menentukan prioritas sumber-sumber dan program yang defensif. Perencanaan sosial diadakan dengan tindakan yang rasional untuk mengontrol perubahan-perubahan yang terjadi. Perencanaan sosial juga diartikan sebagai proses pragmatis untuk menentukan keputusan dan menetapkan tindakan dalam memecahkan masalah sosial tertentu seperti kemiskinan, pengangguran, kenakalan remaja, kesehatan masyarakat yang buruk dan tingginya kematian bayi.

3. Aksi Sosial (*Social Action*)

Aksi sosial merupakan suatu gerakan sosial untuk mencapai suatu tujuan kesejahteraan sosial melalui perundang-undangan, gerakan sosial, dan menstimulasi pemerintah untuk membuat perundang-undangan atau peraturan-peraturan bagi tingkat pusat maupun daerah. Aksi Sosial menekankan pada bagian-bagian penduduk yang mengalami penderitaan, golongan ini perlu diorganisasikan agar dapat memberikan sumbangan yang positif dalam kehidupan

masyarakat. Teknik yang paling sering dilakukan dalam model aksi sosial adalah kampanye sosial. Kampanye sosial pada dasarnya ditujukan untuk mempengaruhi pihak lain agar memenuhi tuntutan perubahan yang ingin dicapai.

Tabel 2.1. Model Pendekatan Praktik Pekerja Sosial Komunitas

Model Locality Development (Community Development)	Model Social Planning (Community Services)	Model Social Action (Community Action)
Model ini memandang bahwa perubahan atau pengembangan masyarakat dapat dilakukan dengan sangat baik melalui suatu partisipasi aktif dari masyarakat lokal.	Model ini terutama menekankan pada suatu proses teknik dalam memecahkan masalah. Model ini meyakini bahwa masalah yang dihadapi oleh masyarakat berhubungan dengan masalah lingkungan yang kompleks.	Model ini memiliki pandangan bahwa di dalam masyarakat yang bersangkutan, terdapat suatu bagian/kelompok yang kurang beruntung (yang sering kali tertindas) yang perlu dibantu, diorganisasikan dalam rangka menekan struktur kekuasaan yang menindasnya.

Sumber: Pedoman Praktikum Komunitas 2024

2.1.1.3. Strategi dan Taktik Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (*Community Work*)

Metode praktik pekerjaan sosial masyarakat (*community work*), diterapkan dengan menggunakan beberapa strategi dan taktik. Strategi dan taktik dalam intervensi komunitas menurut Netting (2004) dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Kerjasama (*Collaboration*)

Kerjasama yaitu strategi pengembangan masyarakat yang dilakukan jika kelompok sasaran/komunitas sudah memahami apa yang akan dan harus dilakukan. Selain itu, komunitas sasaran sudah memiliki kehendak atau kesepakatan bersama untuk melaksanakan kegiatan yang akan dilakukan. Taktik yang digunakan yaitu implementasi dan *capacity building*. Implementasi yaitu ada kerjasama yang erat, dengan demikian rencana perubahan tinggal diimplementasikan. *Capacity building* yaitu pengembangan kemampuan, taktik ini terdiri dari dua taktik lagi yaitu perluasan partisipasi dan pemberdayaan kelompok-kelompok lemah.

2. Kampanye Sosial (*Social Campaign*)

Kampanye sosial adalah suatu upaya untuk mempengaruhi anggota sistem sasaran agar sistem tersebut menyadari bahwa perubahan memang benar-benar dibutuhkan dan dengan demikian sumber yang dibutuhkan dapat dialokasikan. Taktik yang digunakan yaitu pendidikan atau penyuluhan, persuasi, dan pemanfaatan media massa. Pendidikan atau penyuluhan adalah taktik yang digunakan untuk tujuan memberikan pemahaman kepada kelompok sasaran agar mereka mampu menerima apa yang akan dilakukan dan bersedia terlibat secara aktif. Persuasi adalah taktik untuk membujuk atau memberikan gambaran bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan suatu kegiatan yang sangat bermanfaat. Pemanfaatan media massa yaitu taktik untuk membujuk atau mengubah persepsi kelompok sasaran dengan memanfaatkan media massa yang ada atau media yang mudah diakses oleh kelompok sasaran.

3. Kontes (*Contest*)

Kontes adalah strategi yang dapat dilakukan jika kelompok sasaran mengalami permasalahan yang lebih banyak disebabkan oleh struktur kekuasaan yang menindas, tidak adil, dan merugikan kelompok terbesar dalam masyarakat. Taktik yang digunakan yaitu advokasi serta tawar menawar dan negosiasi. Advokasi adalah taktik yang dilakukan oleh pekerja sosial untuk memperjuangkan kepentingan kelompok sasaran dengan cara menawarkan suatu persyaratan tertentu kepada pihak lain (kelompok dominan, pemerintah daerah, legislatif, atau kelompok lain yang menindas) sebagai pengganti kerugian yang dialami atas dilaksanakannya suatu program tertentu.

Tabel 2.2. Teknik Praktik Pekerja Sosial Komunitas

NO	STRATEGI	TAKTIK
1.	Kolaborasi (<i>Collaboration</i>) Sistem sasaran setuju (atau diyakinkan untuk setuju) dengan sistem kegiatan, bahwa perubahan dibutuhkan dan didukung pengalokasian sumber.	1. Implementasi 2. <i>Capacity Building</i> 1) Partisipasi 2) <i>Empowerment</i>
2.	Kampanye (<i>Campaign</i>) Sistem sasaran mau berkomunikasi dengan sistem kegiatan, tetapi hanya sedikit kesepakatan akan perlunya perubahan, atau sistem sasaran mendukung perubahan,	1. Pendidikan 2. Persuasi 1) <i>Cooptation</i> (bergabung) 2) <i>Lobbying</i> (melobi) Meminta bantuan media massa (<i>mass media appeal</i>)

	tetapi tidak mengalokasikan sumber.	
3.	Kontes (<i>Contest</i>) Sistem sasaran menentang perubahan dan atau menentang pengalokasian sumber dan tidak membuka komunikasi mengapa mereka menentang.	<i>Bargaining</i> dan <i>negotiation</i> (tawar menawar dan perundingan) <i>Large-group action</i> atau aksi komunitas 1) Legal (ex. Demonstrasi) 2) Ilegal (ex. Kegiatan yang melawan aturan resmi/tindakan anarkis) <i>Class action / active lawsuit</i> (Aksi penuntutan perkara)

Sumber: Pedoman Praktikum Komunitas 2024

2.1.1.4. Teknik Pekerjaan Sosial dengan Komunitas (*Community Work*)

Teknik-teknik yang digunakan dalam setiap tahapan praktik intervensi komunitas dalam penyuluhan sosial dan pemberdayaan masyarakat, hendaknya mengutamakan teknik partisipatif dan non partisipatif. Teknik-teknik yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan tahapan praktik yang dilakukan, karakteristik mitra kerja dan situasi sosial dalam lingkungan praktik yang dihadapi dengan merujuk pada berbagai referensi praktik pekerjaan sosial.

1. Teknik pada tahap dialog antara lain dengan *Community Involvement* (CI), percakapan sosial (*daring dan luring*), *home visit*, studi dokumentasi, observasi, pertemuan warga (*daring dan luring*).
2. Pengorganisasian antara lain dengan manajemen *stakeholder*, hendaknya mendayagunakan dan menguatkan struktur pengorganisasian masyarakat dan pemimpin lokal yang memiliki peran relevan atau memiliki power dan minat dalam pemberdayaan masyarakat untuk mencegah dan mengatasi permasalahan sosial dari populasi target yang disepakati menjadi fokus praktik serta untuk mengoptimalkan aksesibilitas potensi dan sumber yang ada.
3. Teknik asesmen antara lain dengan teknik-teknik dari metode asesmen partisipatif dalam *Participatory Rural Appraisal* (PRA) seperti *transect walk* dan *social mapping* (wilayah, masalah dan sumber), management *stakeholder*, penelusuran sejarah, diskusi klasifikasi kesejahteraan, diskusi terfokus dalam media *Community/Night Meeting Forum* (CMF) baik dilakukan secara daring maupun luring, diagram venn jaringan organisasi; dan teknik-teknik asesmen non partisipatif seperti mini *survey* (antara lain *Neighborhood*

Survey Study), wawancara (termasuk *The Sustainable Livelihoods Asset*), studi dokumentasi, dan lainnya.

4. Teknik-teknik perencanaan partisipatif antara lain dengan diskusi perencanaan tindakan yang diambil dari *Technology of Participation* (ToP), *Logical Framework Analysis* (LFA), PEKA, atau teknik-teknik lain secara *daring*.
5. Teknik intervensi dipilih disesuaikan dengan hasil asesmen dan pilihan strategi dan taktik (kolaborasi, kampanye, atau kontes) yang disesuaikan dengan kondisi kesiapan masyarakat untuk melakukan perubahan.
6. Teknik evaluasi dalam pengembangan masyarakat hendaknya menggunakan evaluasi partisipatif baik dilakukan secara luring dan daring, seperti dengan diskusi terfokus, *google form*, dan lainnya, Disamping itu dapat dilengkapi dengan teknik wawancara mendalam atau pengungkapan pengalaman perubahan.

Tabel 2.3. Teknik Praktik Pekerja Sosial Komunitas

NO	TAHAPAN	TEKNIK
1.	Dialog	1) <i>Community Involvement</i> (CI); 2) Percakapan Sosial; 3) <i>Home Visit</i> ; <i>Community Meeting</i> (Pertemuan Warga) baik informal maupun formal.
2.	Asesmen Partisipatif	1) <i>Social Mapping</i> ; 2) <i>Sustainable Livelihood Asset</i> (SLA); 3) <i>Management Stakeholder</i> ; 4) <i>Method Participatory Assessment</i> (MPA); <i>Participatory Rural Appraisal</i> (PRA) seperti <i>transect walk</i> , penelusuran Sejarah, dll; <i>Community Meeting Forum</i> (CMF) yaitu diskusi terfokus; 7) Diagram venn.
	Asesmen Non Partisipatif	1) <i>Neighborhood Survey Study</i> ; 2) Wawancara; 3) Observasi; 4) Studi Dokumentasi.
3.	Teknik Perencanaan Partisipatif	1) Diskusi <i>Technology of Participation</i> (TOP); 2) <i>Logical Frame Work Analysis</i> (LFA); 3) PEKA.
4.	Teknik Evaluasi	Evaluasi Partisipatif (diskusi terfokus, <i>google form</i> , dll); 2) Wawancara Mendalam; 3) Pengungkapan Pengalaman Perubahan.

Sumber: Pedoman Praktikum Komunitas 2024

2.1.1.5. Pengetahuan dan keterampilan dalam *Community Work*.

1. Pengetahuan (*Body of Knowledge*)

- 1) Pengetahuan tentang keterampilan dasar, menengah dan mahir dalam praktik pekerjaan sosial baik pada aras makro maupun mezzo.
- 2) Pengetahuan tentang tahap pertolongan pekerjaan sosial pada aras makro (*dialogue, discovery dan development*).
- 3) Pengetahuan tentang komunitas (profil dan keberfungsian masyarakat, organisasi dan kebijakan terutama kebijakan pemerintahan desa dan pemerintahan daerah) di lokasi praktikum.
- 4) Pengetahuan tentang tipe kelompok, komunikasi dengan kelompok, Praktik Pekerjaan Sosial dengan Kelompok.
- 5) Pengetahuan tentang sasaran intervensi pekerjaan sosial komunitas (masyarakat, organisasi dan kebijakan).
- 6) Pengetahuan untuk menerapkan keterampilan dan teknologi (teknik) dalam setiap tahapan proses penanganan masalah maupun peningkatan potensi dan sumber komunitas, serta menerapkan keterampilan dalam pemberdayaan dan penyuluhan sosial.
- 7) Aplikasi praktis dari pengetahuan, keterampilan, dan nilai untuk meningkatkan keberfungsian organisasi, masyarakat dan kebijakan.
- 8) Pengetahuan tentang Pemberdayaan, Penyuluhan Sosial serta Pengembangan Masyarakat

2. Keterampilan (*Body of Skill*)

Keterampilan yang wajib diterapkan praktikan di dalam praktik pekerjaan sosial komunitas, antara lain sebagai berikut :

Tabel 2.4. Keterampilan Praktik Pekerja Sosial Komunitas

KETERAMPILAN ARAS MAKRO		
Komunikasi Personal Memotivasi, memberi semangat dan melakukan aktivitas Berkelompok dan mengadakan pertemuan Pendidikan masyarakat Presentasi di masyarakat	Fasilitasi kelompok Negosiasi, perantaraan mengembangkan jaringan kerja Menulis (laporan, publikasi, dll) Bekerja dengan media Memecahkan konflik, negosiasi dan mediasi Representasi dan advokasi	Pembiayaan Sosial Manajemen waktu dan informasi Pemasaran dan promosi Mengevaluasi program secara efektif Riset atau penelitian

Menyusun struktur dan proses penggalan sumber masyarakat		
--	--	--

Sumber: Pedoman Praktikum Komunitas 2024

2.1.2. Pekerjaan Sosial dengan Kelompok (*Group Work*)

Pekerjaan sosial dengan kelompok didefinisikan sebagai suatu metoda pekerjaan sosial yang bertujuan untuk membantu individu-individu atau orang perseorangan dalam meningkatkan keberfungsian sosial mereka melalui pengalaman dalam 'kelompok yang bertujuan' dan untuk mengatasi secara lebih efektif masalah-masalah pribadi, kelompok dan masyarakat (Konopka dalam Dubois & Miley, 1992: 220).

2.1.2.1. Tujuan

Perlman (2011: 291), tujuan dari *social groupwork*, yaitu sebagai berikut:

1. Membantu individu dalam kelompok untuk mengatasi masalah sosial yang dihadapinya dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah.
2. Membantu individu dalam kelompok untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama, pemecahan masalah, dan keterampilan lainnya.
3. Membantu individu dalam kelompok untuk meningkatkan kualitas hidupnya melalui dukungan emosional dan pertukaran pengalaman.
4. Mengembangkan kelompok yang sehat dan produktif, yang dapat membantu setiap anggota kelompok mencapai tujuan individu dan kelompok secara efektif.
5. Mendorong partisipasi aktif dan pemecahan masalah yang berkelanjutan dari setiap anggota kelompok dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapinya.

2.1.2.2. Tipe-tipe Kelompok Pekerjaan Sosial dengan Kelompok (*Group Work*)

Berdasarkan tujuan terbentuk nya kelompok yang digunakan merupakan sebagai media untuk meningkatkan keberfungsian individu yang menjadi anggota dalam kelompok, dalam pelaksanaan kelompok banyak jenisnya. Menurut Garvin (2013:11) terdapat Sembilan tipe kelompok dalam metode pekerjaan sosial kelompok, yakni:

1. Kelompok Percakapan Sosial (*social conversation*).

Tipe kelompok ini bertujuan untuk menguji tujuan-tujuan, menentukan seberapa dalam sebuah relasi dapat berkembang dengan orang-orang yang tidak dikenal dengan baik. Percakapan sosial dilakukan tanpa topik-topik yang teragenda secara formal. *Leader*, yang memimpin percakapan sosial harus pandai mencari dan mengganti topik-topik percakapan dengan cepat dan seketika jika percakapan dangkal dan cepat selesai.

2. Kelompok Rekreasi (*recreation group*).

Tipe kelompok rekreasi bertujuan untuk memberikan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan latihan-latihan fisik. Kegiatan-kegiatannya sering bersifat spontan dan tidak terlalu memerlukan pemimpin.

3. Kelompok Rekreasi Keterampilan (*recreation skill group*).

Tipe kelompok ini bertujuan untuk memperbaiki atau memulihkan sejumlah keterampilan (*skills*), dan pada saat yang sama memberikan kesenangan. Kelompok ini memerlukan penasehat, pelatih atau instruktur karena lebih berorientasi pada tugas, sehubungan adanya pengembangan atau pemulihan keterampilan-keterampilan.

4. Kelompok Pendidikan (*educational group*).

Fokus tipe kelompok ini pada memperoleh pengetahuan dan mempelajari keterampilan-keterampilan yang lebih kompleks. Pemimpinnya pada umumnya adalah orang yang profesional, terlatih dan ahli dalam bidang-bidang tertentu.

5. Kelompok pemecahan masalah dan pembuatan keputusan (*problem-solving and decision-making group*).

Pemberi dan penerima pelayanan dapat terlibat dalam tipe kelompok ini. Pemberi pelayanan menggunakan pertemuan-pertemuan kelompok untuk tujuan-tujuan mengembangkan rencana penyembuhan bagi seorang atau sekelompok klien, menentukan bagaimana cara terbaik mengalokasikan sumberdaya yang langka, memutuskan bagaimana memperbaiki penyelenggaraan suatu pelayanan kepada klien, mengambil keputusan kebijakan untuk sebuah lembaga, menentukan bagaimana memperbaiki koordinasi dengan lembaga-lembaga lain. Penerima pelayanan potensial dapat membentuk kelompok untuk menemukan pendekatan agar dapat memenuhi kebutuhan suatu masyarakat.

6. Kelompok bantu diri (*self-help group*).

Tipe kelompok ini merupakan kelompok kecil dan sukarela yang terstruktur untuk saling memberikan bantuan (*mutual aid*) dan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus tertentu. Kelompok ini dibentuk oleh mereka yang mempunyai masalah yang sama untuk saling membantu dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang sama, mengatasi hambatan-hambatan atau gangguan-gangguan hidup yang sama, mengadakan perubahan-perubahan baik personal maupun sosial. Pemrakarsanya dan anggotanya merasa bahwa kebutuhan-kebutuhannya tidak dapat dipenuhi oleh institusi sosial yang ada. Kelompok bantu diri menitikberatkan pada interaksi wawan muka dan tanggungjawab personal. Anggota kelompok saling memberikan bantuan baik material maupun dukungan emosional.

7. Kelompok sosialisasi (*socialization group*).

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan atau mengubah sikap dan perilaku anggota kelompok agar dapat lebih diterima secara sosial, seperti pengembangan keterampilan sosial, peningkatan kepercayaan diri, merencanakan masa depan, dll.

8. Kelompok penyembuhan (*therapeutic group*).

Kelompok ini mempunyai anggota mereka yang memiliki masalah personal dan emosional yang berat. Tipe kelompok ini bertujuan agar anggota-anggotanya dapat mengeksplorasi masalah-masalah mereka secara mendalam, dan kemudian mengembangkan satu atau lebih strategi-strategi untuk memecahkan masalah-masalah tersebut.

9. Kelompok sensitivitas (*sensitivity group*).

Tipe kelompok ini bertujuan untuk membantu orang-orang agar lebih menyadari akan dirinya sendiri dan bagaimana pengaruhnya pada orang lain dalam interaksi antar pribadi. Selain itu untuk membantu orang agar dapat mengembangkan pola interaksi yang lebih efektif. Kelompok ini dibentuk untuk orang-orang yang memiliki masalah dalam berhubungan antar pribadi. Orang-orang yang tidak sensitif ketika berhubungan dengan orang lain, yakni orang-orang yang kata-katanya selalu menyinggung perasaan orang lain dan tindakannya selalu merugikan orang lain. Tipe kelompok ini sering juga disebut sebagai *sensitivity training*, *encounter group*, atau *T (training) group*.

2.1.2.3. Teknik Pekerjaan Sosial dengan Kelompok (*Group Work*)

Corey, dkk (2011) memaparkan bahwa teknik-teknik pekerjaan sosial dalam kelompok meliputi:

1. Persiapan/Pra Kelompok

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah menetapkan tujuan kelompok, yaitu alasan-alasan spesifik mengapa kelompok dibentuk. Tujuan kelompok biasanya dinyatakan sebagai tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh kelompok untuk membantu anggota-anggotanya. Salah satu cara untuk dapat menetapkan tujuan kelompok adalah dengan melakukan asesmen kebutuhan (*needs assessment*).

Teknik-teknik dalam tahap persiapan atau pra kelompok yaitu:

- 1) Membentuk kelompok
- 2) Merekrut anggota kelompok
- 3) Seleksi anggota kelompok
- 4) Melakukan sesi permulaan
- 5) Merumuskan tujuan kelompok
- 6) Mempersiapkan anggota kelompok agar memperoleh banyak hal dari kelompok
- 7) Mempersiapkan pemimpin kelompok

2. Tahap Awal

Hal pertama yang perlu dilakukan pada tahap memulai ini adalah membangun kepercayaan. Membangun kepercayaan dapat dilakukan dengan membicarakan, merumuskan dan menetapkan norma-norma atau aturan-aturan main selama mengikuti kegiatan di dalam kelompok.

Teknik-teknik dalam Tahap awal kelompok yaitu:

- 1) Teknik saling mengenal
- 2) Teknik memfokuskan para anggota Kelompok
- 3) Teknik membangun Kepercayaan
- 4) Teknik Menghadapi Penolakan Awal
- 5) Teknik memulai Suatu Sesi
- 6) Teknik Mengakhiri Suatu Sesi

3. Tahap Transisi

Sebelum kelompok menghasilkan pekerjaan yang banyak dan bermanfaat, biasanya melewati masa transisi yang cukup sulit. Pada tahap

perubahan ini, anggota-anggota kelompok memiliki tugas untuk belajar mengenal, menerima dan mengatasi kecemasan, penolakan, dan konflik.

Teknik-teknik dalam Tahap transisi yaitu:

1) Teknik Menghadapi Anggota-Anggota Kelompok yang Bermasalah

2) Teknik Mengatasi Konflik

4. Tahap Bekerja

Pada tahap ini, para anggota telah bekerja bersama-sama untuk mengembangkan komunitas yang terpercaya, dan mereka menghargai para anggota satu sama lain. Hal ini mendorong para anggota untuk menggali diri mereka sendiri dalam tingkat yang lebih dalam.

Teknik-teknik dalam tahap bekerja, yaitu:

1) Bekerja dengan Tema yang Muncul

2) Bekerja dengan Emosi yang Intens Pada Semua Anggota Secara Serempak

3) Bekerja dengan Mimpi-Mimpi

4) Bekerja dengan Proyeksi dan Permasalahan Lain Dari Kewaspadaan Diri

5. Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran sangat penting karena tahap ini banyak menentukan dampaknya di masa depan. Pengakhiran dalam pekerjaan sosial disebut juga dengan istilah terminasi.

Teknik-teknik dalam tahap pengakhiran kelompok yaitu

1) Teknik Mengakhiri Sebuah Sesi

2) Teknik Langkah Akhir Sebuah Kelompok

3) Mengevaluasi Sebuah Kelompok

2.1.2.4 Keterampilan dalam *Group Work*.

Keterampilan membangun komunikasi dan relasi dengan kelompok (Kontak awal, membangun kontrak); Keterampilan menggunakan *tools*: asesmen kebutuhan kelompok, asesmen menentukan tipe kelompok, asesmen perubahan perilaku anggota kelompok, asesmen proses kelompok, asesmen ke kompakkan kelompok, asesmen *leadership function analysis*, asesmen *team climate questionnaire*, asesmen *people skill inventory*. Keterampilan menetapkan tipe dan teknik kelompok sesuai kebutuhan masyarakat.

2.2. Tahapan dalam Proses Pekerjaan Sosial

2.2.1. Membangun Relasi (*Dialog*)

Pekerjaan sosial aras makro dalam tahapannya, membangun relasi atau dialog (*DialoG*) merupakan langkah penting yang bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara pekerja sosial dan komunitas atau kelompok sasaran. Proses ini dimulai dengan identifikasi kelompok sasaran, di mana pekerja sosial menentukan siapa yang akan menjadi fokus intervensi, sambil memahami karakteristik dan kebutuhan mereka. Selanjutnya, membangun kepercayaan menjadi krusial, dengan menciptakan lingkungan yang aman dan terbuka, serta menunjukkan empati untuk memahami perspektif kelompok tersebut.

Dialog terbuka adalah langkah berikutnya, di mana pekerja sosial melakukan komunikasi, mendengarkan dengan aktif, dan memberikan ruang bagi anggota masyarakat untuk menyampaikan pendapat dan perasaan mereka. Kolaborasi juga sangat penting, di mana pekerja sosial membangun kemitraan dengan anggota masyarakat untuk merumuskan solusi bersama dan mengembangkan strategi yang melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak.

Dialog adalah proses yang berisi rangkaian kegiatan dalam membangun relasi dengan masyarakat dan stakeholder/shareholder untuk persiapan kerja sama, mengembangkan kepercayaan masyarakat, memaknai tantangan, serta menentukan arah kegiatan yang akan dilakukan praktikan pada praktik komunitas. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

1. Persiapan Sosial untuk bekerja sama (*preparing to work together*)

Tahap awal dalam proses kerja sama. Pengenalan diri serta pengenalan warga merupakan inti dari tahap ini. Pekerja sosial masyarakat mulai masuk ke dalam komunitas untuk sebanyak mungkin memperkenalkan apa maksud dan tujuan kehadirannya dalam masyarakat. Pelibatan diri dalam aktivitas-aktivitas interaksi masyarakat, pertemuan non formal, pertemuan warga, pertemuan keagamaan, kepemudaan, dsb, merupakan strategi yang dapat dilakukan pada tahap ini.

2. Pembentukan dan pengembangan rasa saling percaya (*trust building*) dan pengembangan partnership (*developing partnership*)

Trust Building dapat dilakukan melalui strategi Kontak sosial, komunikasi dan Interaksi serta Pembiasaan.

3. Pemaknaan tantangan-tantangan (*articulating challenges*)

Kepercayaan serta partnership tidak akan bertahan tanpa tujuan yang jelas. Tujuan akan terdefinisikan dengan jelas melalui menelusuran tantangan yang dihadapi bersama. Untuk itu, deskripsi ancaman, masalah, dan “stressor “ yang dihadapi harus diubah sedemikian rupa menjadi tantangan yang menentukan arah bagi upaya perubahan. Penemuan dan pengenalan sumber daya maupun kekuatan yang dimiliki, kemungkinan-kemungkinan atau peluang-peluang keberhasilan di masa depan merupakan sarana yang sangat baik yang dapat mengubah ancaman menjadi tantangan. Ancaman cenderung mengakibatkan orang menjadi takut, cemas, depresi, dan melarikan diri darinya, sedangkan tantangan akan menguatkan orang untuk menghadapinya.

4. Penentuan arah kegiatan (*defining directions*)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk menentukan tujuan dan rencana yang hendak dicapai. Tujuan yang ditetapkan bersama oleh anggota komunitas harus difasilitasi oleh pekerja sosial melalui strategi community meeting, dengan mendorong kesadaran bahwa tujuan kegiatan harus memiliki beberapa karakteristik kunci, antara lain :

- 1) Bersifat realistis, memungkinkan untuk dicapai, tidak mustahil untuk dicapai.
- 2) Dapat diukur sampai sejauh mana ketercapaiannya. Pemecahan tujuan global menjadi tujuan-tujuan kecil yang terukur sangat membantu dalam penetapan target jangka pendek.
- 3) Tujuan-tujuan ini juga harus memiliki kerangka waktu pencapaian.
- 4) Menggambarkan ruang lingkup kegiatan yang akan dilakukan.

2.2.2. Asesmen (*Discovery*)

Assessment atau discovery merupakan langkah krusial yang bertujuan untuk memahami situasi dan kebutuhan kelompok sasaran secara mendalam. Proses ini melibatkan pengumpulan data dan informasi yang relevan tentang kondisi sosial, ekonomi, dan budaya komunitas. Pekerja sosial harus mampu menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi kehidupan kelompok tersebut. Menurut Zastrow dan Kirst-Ashman dalam buku "Understanding Human Behavior and the Social Environment," assessment yang baik membantu pekerja sosial untuk mengidentifikasi kekuatan dan sumber daya yang ada dalam komunitas, serta tantangan yang mereka hadapi. Dengan pemahaman yang mendalam ini, pekerja sosial dapat merumuskan strategi intervensi yang tepat dan relevan, yang

akan mendukung perbaikan kondisi kehidupan kelompok sasaran. Proses *assessment* juga mencakup keterlibatan anggota komunitas dalam pengumpulan data, sehingga mereka merasa diberdayakan dan memiliki suara dalam proses yang memengaruhi kehidupan mereka. Dengan demikian, *assessment* dalam pekerjaan sosial makro bukan hanya sekadar pengumpulan informasi, tetapi juga merupakan langkah awal untuk menciptakan perubahan positif dalam masyarakat. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1. Mengaktifkan dan menguatkan interaksi sosial (*activating social interaction*) antar kelompok atau kesatuan-kesatuan sosial .

Kegiatan ini dilakukan melalui pertemuan, komunikasi, diskusi, perbincangan, maupun aksi-aksi bersama lainnya yang mengarah pada pengembangan masyarakat

2. Mengaktifkan dan menggerakkan sumber daya (*activating resource system*).

Beberapa permasalahan terkait dengan pemanfaatan sistem sumber (seperti yang telah terurai pada tahap sebelumnya) perlu dihilangkan atau dikurangi sedemikian rupa agar orang yang membutuhkan dapat terhubung dengan sumber yang ada. Mobilisasi juga memerlukan “*Trust*” antara pelaksana sistem sumber dengan pihak yang membutuhkan. Dengan demikian “*Trust*” juga harus dikembangkan dengan kuat.

3. Memperluas peluang (*expanding opportunities*)

Penggalan dan pengkajian sumber daya dengan baik, penentuan tujuan, serta perencanaan secara lengkap dan detil akan memperluas peluang atau kemungkinan-kemungkinan dalam pemecahan masalah maupun pencapaian hasil. Pengembangan jaringan/modal sosial merupakan salah satu cara untuk memperluas peluang.

2.2.3. Rencana Intervensi (*Discovery*)

Rencana intervensi atau *discovery* adalah langkah penting yang bertujuan untuk merumuskan strategi dan tindakan yang akan diambil untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi selama proses *assessment*. Pada tahap ini, pekerja sosial bekerja sama dengan komunitas untuk mengembangkan rencana yang mencakup tujuan yang jelas, langkah-langkah yang akan diambil, serta sumber daya yang diperlukan. Firsan (2011), Rencana intervensi harus didasarkan pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan potensi komunitas, serta melibatkan partisipasi aktif dari anggota komunitas itu sendiri. Hal

ini penting agar rencana yang dibuat tidak hanya relevan, tetapi juga dapat diterima dan didukung oleh masyarakat. Selain itu, pekerja sosial perlu mempertimbangkan berbagai faktor, seperti konteks sosial dan budaya, dalam merancang intervensi yang efektif. Dengan demikian, rencana intervensi dalam pekerjaan sosial makro bukan hanya sekadar dokumen, tetapi merupakan panduan strategis yang dirancang untuk memberdayakan komunitas dan menciptakan perubahan positif yang berkelanjutan.

2.2.4. Intervensi (*Development*)

Intervensi atau development adalah langkah yang sangat penting di mana strategi yang telah direncanakan diimplementasikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pada tahap ini, pekerja sosial bekerja langsung dengan komunitas untuk melaksanakan program atau kegiatan yang dirancang untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Hal ini penting agar intervensi tidak hanya relevan, tetapi juga dapat diterima dan mendukung pemberdayaan komunitas. Selain itu, proses intervensi harus bersifat fleksibel, memungkinkan pekerja sosial untuk menyesuaikan pendekatan sesuai dengan respons dan kebutuhan yang muncul selama pelaksanaan. Dengan demikian, intervensi dalam pekerjaan sosial makro bukan hanya sekadar pelaksanaan rencana, tetapi merupakan proses dinamis yang bertujuan untuk menciptakan perubahan positif dan berkelanjutan dalam masyarakat.

2.2.5. Evaluasi (*Development*)

Evaluasi didalam proses pemberdayaan dilakukan secara pariticipatif baik untuk evaluasi proses maupun evaluasi hasil. Evaluasi proses diarahkan untuk menilai ketepatan penggunaan metode, strategi atau teknik. Sedangkan evaluasi hasil diarahkan untuk menilai ketepatan pencapaian tujuan. Tahapan ini tidak bersifat linier, proses-proses dialog, asesmen, perencanaan intervensi dapat berkembang meskipun sudah memasuki tahapan intervensi, sesuai dengan perolehan-perolehan informasi baru, karena perkembangan situasi atau belum terantisipasi dalam perencanaan sebelumnya. Dengan demikian, intervensi dapat berkembang sesuai dengan pengembangan rencananya.

Evaluasi merupakan langkah penting yang dilakukan untuk menilai efektivitas intervensi yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, pekerja sosial menganalisis hasil dari program atau kegiatan yang telah diimplementasikan, membandingkan antara tujuan yang ditetapkan dengan hasil yang dicapai. Proses

evaluasi juga melibatkan partisipasi dari komunitas, sehingga mereka dapat memberikan umpan balik yang berharga terkait dampak dari intervensi tersebut. Dengan demikian, evaluasi dalam pekerjaan sosial makro bukan hanya berfungsi untuk menilai hasil, tetapi juga sebagai dasar untuk pembelajaran dan perbaikan di masa depan, memastikan bahwa tindakan yang diambil benar-benar memenuhi kebutuhan komunitas dan mendorong perubahan positif yang berkelanjutan.

2.2.6. Terminasi dan Rujukan (*Continuity*)

Tahapan pekerjaan sosial makro, terminasi dan rujukan adalah langkah penting yang menandai akhir dari proses intervensi. Terminasi merujuk pada proses di mana hubungan antara pekerja sosial dan klien atau komunitas diakhiri setelah tujuan intervensi tercapai. Pada tahap ini, pekerja sosial melakukan evaluasi akhir untuk memastikan bahwa semua tujuan telah dicapai dan klien merasa siap untuk melanjutkan tanpa dukungan langsung.

Setelah terminasi, rujukan menjadi langkah selanjutnya, di mana pekerja sosial memberikan informasi atau mengarahkan klien kepada sumber daya lain yang dapat membantu mereka setelah intervensi berakhir. Rujukan ini penting untuk memastikan bahwa klien tetap mendapatkan dukungan yang diperlukan, baik dari lembaga lain maupun dari komunitas. Dengan demikian, proses terminasi dan rujukan dalam pekerjaan sosial makro tidak hanya menandai akhir dari intervensi, tetapi juga berfungsi untuk memberdayakan klien dan memastikan keberlanjutan dukungan yang mereka butuhkan di masa depan.

2.3. Peranan Pekerja Sosial dalam *Community Work* dan *Group Work*

Peranan pekerjaan sosial dalam *community work* dan *group work* sangat penting karena keduanya memiliki pendekatan yang berbeda namun saling melengkapi. Dalam *community work*, pekerja sosial berperan sebagai fasilitator, advokat, dan pemberdaya yang membantu komunitas dalam mengidentifikasi masalah bersama, merancang solusi, serta meningkatkan kapasitas masyarakat untuk mengatasi tantangan mereka secara mandiri. Peran ini biasanya berada pada level makro, di mana fokusnya adalah menciptakan perubahan dalam skala besar, seperti pengembangan komunitas, pengorganisasian masyarakat, atau penguatan kebijakan. Sementara itu, dalam *group work*, pekerja sosial memainkan peran sebagai pemimpin kelompok, mediator, dan motivator. Pada pendekatan ini, pekerja sosial membantu individu dalam kelompok untuk saling mendukung,

berbagi pengalaman, dan menemukan solusi bersama atas permasalahan mereka. Peran ini sering berada pada level mikro atau meso, dengan tujuan membantu individu dalam konteks kelompok kecil, seperti kelompok dukungan atau kelompok keterampilan. Peran yang dapat disesuaikan secara profesional, pekerja sosial memastikan bahwa proses intervensi pada kedua pendekatan ini berjalan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh klien atau komunitas yang mereka layani.

Beberapa ahli telah mengklasifikasikan peranan Pekerja Sosial ke dalam jenis-jenis yang berbeda. Peranan Pekerja Sosial menurut Parsons, Jorgensen, dan Hernandez (1994:188) meliputi: fasilitator, broker, mediator, pembela, pelindung, dan pendidik. Ife (2002) mengklasifikasikan peranan Pekerja Sosial ke dalam empat jenis, yaitu: peranan fasilitatif, peranan educational, peranan representasional dan peranan teknis. Asquith, dkk. (2005: 2-3) peranan Pekerja Sosial meliputi konselor, advokat, mitra, penilai risiko atau kebutuhan, pengelola kasus, agen pengendali sosial. Payne (2005a: 8-9) mengkategorikan peranan Pekerja Sosial dalam tiga tipe, yaitu terapi, transformasional, tatanan sosial. Dominelli (2009: 10- 11) fasilitator, *gatekeepers*, *regulator*, *upholders*, advokator.

2.4. Tinjauan Konseptual yang Terkait dengan Kasus yang Ditangani

Praktikan pada praktikum komunitas ini berfokus menangani anak-anak dan juga orang tua di Desa Tinggar, Adapun tinjauan mengenai kasus yang praktikan tangani, yaitu:

2.4.1. Anak

2.4.1.1. Anak

WHO *World Health Organization* definisi anak adalah dihitung sejak seseorang di dalam kandungan sampai dengan usia 19 tahun. Undang-Undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 pasal 1 ayat 1 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk juga yang masih di dalam kandungan. Anak merupakan aset bangsa yang akan meneruskan perjuangan suatu bangsa, sehingga harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya (Depkes RI, 2014).

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan terdapat dalam Undang-undang No.35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Pasal tersebut menjelaskan bahwa, anak adalah

siapa saja yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih didalam kandungan, yang berarti segala kepentingan akan pengupayaan perlindungan terhadap anak sudah dimulai sejak anak tersebut berada didalam kandungan hingga berusia 18 tahun.

2.4.1.2. Kebutuhan Dasar Anak

Kebutuhan dasar untuk tumbuh kembang anak secara umum digolongkan menjadi kebutuhan fisik-biomedis (asuh) yang meliputi, pangan atau gizi, perawatan kesehatan dasar, tempat tinggal yang layak, sanitasi, sandang, kesegaran jasmani atau rekreasi. Kebutuhan emosi atau kasih sayang (Asih), pada tahun-tahun pertama kehidupan, hubungan yang erat, mesra dan selaras antara ibu atau pengganti ibu dengan anak merupakan syarat yang mutlak untuk menjamin tumbuh kembang yang selaras baik fisik, mental maupun psikososial. Kebutuhan akan stimulasi mental (Asah), stimulasi mental merupakan cikal bakal dalam proses belajar (pendidikan dan pelatihan) pada anak. Stimulasi mental ini mengembangkan perkembangan mental psikososial diantaranya kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian dan sebagainya

2.4.1.3. Tingkat Perkembangan Anak

Damaiyanti (2008), karakteristik anak sesuai tingkat perkembangan :

1. Usia bayi (0-1 tahun)

Pada masa ini bayi belum dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan kata-kata. Oleh karena itu, komunikasi dengan bayi lebih banyak menggunakan jenis komunikasi nonverbal. Pada saat lapar, haus, basah dan perasaan tidak nyaman lainnya, bayi hanya bisa mengekspresikan perasaannya dengan menangis. Walaupun demikian, sebenarnya bayi dapat berespon terhadap tingkah laku orang dewasa yang berkomunikasi dengannya secara nonverbal, misalnya memberikan sentuhan, dekapan, dan menggendong dan berbicara lemah lembut.

Ada beberapa respon nonverbal yang biasa ditunjukkan bayi misalnya menggerakkan badan, tangan dan kaki. Hal ini terutama terjadi pada bayi kurang dari enam bulan sebagai cara menarik perhatian orang. Oleh karena itu, perhatian saat berkomunikasi dengannya. Jangan langsung menggendong atau memangkunya karena bayi akan merasa takut. Lakukan komunikasi terlebih dahulu dengan ibunya. Tunjukkan bahwa kita ingin membina hubungan yang baik dengan ibunya.

2. Usia pra sekolah (2-5 tahun)

Karakteristik anak pada masa ini terutama pada anak dibawah 3 tahun adalah sangat egosentris. Selain itu anak juga mempunyai perasaan takut oada ketidaktahuan sehingga anak perlu diberi tahu tentang apa yang akan akan terjadi padanya. Misalnya, pada saat akan diukur suhu, anak akan merasa melihat alat yang akan ditempelkan ke tubuhnya. Oleh karena itu jelaskan bagaimana akan merasakannya. Beri kesempatan padanya untuk memegang thermometer sampai ia yakin bahwa alat tersebut tidak berbahaya untuknya.

Anak dari hal bahasa belum mampu berbicara fasih. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu berkata-kata 900-1200 kata. Oleh karena itu saat menjelaskan, gunakan kata-kata yang sederhana, singkat dan gunakan istilah yang dikenalnya. Berkomunikasi dengan anak melalui objek transisional seperti boneka. Berbicara dengan orangtua bila anak malu-malu. Beri kesempatan pada yang lebih besar untuk berbicara tanpa keberadaan orangtua. Satu hal yang akan mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi adalah dengan memberikan pujian atas apa yang telah dicapainya.

3. Usia sekolah (6-12 tahun)

Anak pada usia ini sudah sangat peka terhadap stimulus yang dirasakan yang mengancam keutuhan tubuhnya. Oleh karena itu, apabila berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan anak diusia ini harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak dan berikan contoh yang jelas sesuai dengan kemampuan kognitifnya. Anak usia sekolah sudah lebih mampu berkomunikasi dengan orang dewasa. Perbendaharaan katanya sudah banyak, sekitar 3000 kata dikuasi dan anak sudah mampu berpikir secara konkret.

4. Usia remaja (13-18)

Fase remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari akhir masa anak-anak menuju masa dewasa. Dengan demikian, pola piker dan tingkah laku anak merupakan peralihan dari anak-anak menuju orang dewasa. Anak harus diberi kesempatan untuk belajar memecahkan masalah secara positif. Apabila anak merasa cemas atau stress, jelaskan bahwa ia dapat mengajak bicara teman sebaya atau orang dewasa yang ia percaya. Menghargai keberadaan identitas diri dan harga diri merupakan hal yang prinsip dalam berkomunikasi. Luangkan waktu bersama dan tunjukkan ekspresi wajah bahagia.

2.4.1.4. Tugas Perkembangan Anak

Tugas perkembangan menurut teori Havighurst (1961) adalah tugas yang harus dilakukan dan dikuasai individu pada tiap tahap perkembangannya. Tugas perkembangan bayi 0-2 adalah berjalan, berbicara, makan makanan padat, kestabilan jasmani. Tugas perkembangan anak usia 3-5 tahun adalah mendapat kesempatan bermain, berkesperimen dan bereksplorasi, meniru, mengenal jenis kelamin, membentuk pengertian sederhana mengenai kenyataan social dan alam, belajar mengadakan hubungan emosional, belajar membedakan salah dan benar serta mengembangkan kata hati juga proses sosialisasi.

Tugas perkembangan usia 6-12 tahun adalah belajar menguasai keterampilan fisik dan motorik, membentuk sikap yang sehat mengenai diri sendiri, belajar bergaul dengan teman sebaya, memainkan peranan sesuai dengan jenis kelamin, mengembangkan konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan keterampilan yang fundamental, mengembangkan pembentukan kata hati, moral dan sekala nilai, mengembangkan sikap yang sehat terhadap kelompok sosial dan lembaga. Tugas perkembangan anak usia 13-18 tahun adalah menerima keadaan fisiknya dan menerima peranannya sebagai perempuan dan laki-laki, menyadari hubungan-hubungan baru dengan teman sebaya dan kedua jenis kelamin, menemukan diri sendiri berkat refleksi dan kritik terhadap diri sendiri, serta mengembangkan nilai-nilai hidup.

2.4.1.5. Anak Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6 sampai 12 tahun yang berarti fokus dunia mereka berkembang dari keluarga, teman sebaya, dan pengaruh luar lainnya (misal, pelatihan, media) pada tahap ini anak semakin mandiri ketika berpartisipasi dalam aktivitas diluar rumah. (Kyle dan Carman, 2014)

Anak usia sekolah termasuk dalam periode usia pertengahan yang dimulai dari usia 6 tahun sampai 12 tahun, periode ini dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah, yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain. (Cahyaningsih, 2011) Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah adalah anak usia 6 – 12 tahun dimana anak sudah mulai memasuki masa sekolah yang lebih serius dan anak lebih siap dalam belajar.

2.4.1.6. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah biasanya ingin selalu mengetahui segala sesuatu yang ada disekitarnya sehingga pengalamannya bertambah. Semua pengalaman itu mempengaruhi proses perkembangan berfikirnya (Mansur, 2011). Di sisi lain, sebagian besar waktu anak usia ini banyak dimanfaatkan dengan aktivitas di luar rumah yaitu sekitar 3-6 jam di sekolah, beberapa jam untuk bermain, berolahraga, dan sebagainya, sehingga anak memerlukan energi yang lebih dan dapat mempengaruhi jadwal makan anak, bahkan terhadap pola makannya (Yayasan Institut Danone, 2010).

2.4.1.7. Ciri-ciri Anak Usia Sekolah

Preston dalam Lentera Kecil (2018) anak usia sekolah dasar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Anak merespon terhadap bermacam-macam aspek dari dunia yang ada di sekitarnya. Anak secara spontan memberi perhatian terhadap kejadian ataupun peristiwa dengan objek yang ada di sekitarnya. Mereka memiliki rasa keingin tahuan yang luas terhadap di lingkungannya.
2. Anak merupakan seorang penyelidik, anak memiliki semangat untuk menyelidiki dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka ketahui.
3. Anak ingin melakukan kegiatan, ciri khas anak adalah selalu ingin melakukan sesuatu aktivitas.
4. Anak memiliki suatu minat yang kuat dalam objek atau hal yang kecil ataupun terperinci walaupun seringkali bukan sesuatu yang penting.
5. Anak merupakan seseorang dengan imajinasi yang besar, dengan memiliki hal tersebut dapat di kembangkan dalam suatu pengalaman seni yang dilaksanakan dalam suatu pembelajaran IPS dan memahami orang-orang yang berada di sekitarnya.

2.4.2. Orang Tua

2.4.2.1. Orang Tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil dari sebuah perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat (Astrida, 2012).

Pengertian orang tua di atas tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Secara tradisional, keluarga diartikan sebagai dua atau lebih orang yang dihubungkan dengan pertalian darah, perkawinan atau adopsi (hukum) yang memiliki tempat tinggal bersama.

Orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya. Orang tua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, kebiasaan sehari-hari. Orang tua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu (Sulastri, 2017). Orang tua yaitu bapak dan ibu adalah pendidik kodrat, pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrat ibu dan bapak diberi anugerah oleh tugas berupa naluri orang tua. Orang tua adalah guru yang paling utama dan yang pertama memberikan pendidikan kepada anaknya dan bertanggung jawab penuh terhadap proses pertumbuhan (Aslan, 2019). Orang tua merupakan penanggung jawab utama dalam pendidikan anaknya. Dimanapun anak tersebut menjalani pendidikan, baik di lembaga formal, informal maupun non formal orang tua tetap berperan dalam menentukan masa depan pendidikan anak-anaknya (Ayuna, 2017).

Orang tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anak-anaknya karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat pada anak-anaknya (Friedman, 2010).

2.4.2.2. Peran Orang Tua

Sikap dan perilaku orang tua akan ditiru dan dijadikan bekal dalam perilaku anak. Oleh karena itu sebagai orang tua harus hati-hati dalam menjadikan dirinya tauladan untuk anaknya sekaligus aktif dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan agar bisa mendidik dan membimbing anaknya sehingga anak bisa meniru tingkah laku positif yang dikerjakan orang tua. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua adalah perilaku yang berkenaan dengan orang tua dalam memegang posisi tertentu dalam lembaga keluarga yang didalamnya berfungsi sebagai pengasuh, pembimbing dan pendidik bagi anak. Adawiah, (2007) peran yaitu perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang

yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan Lestari, (2012) peran orang tua merupakan cara yang digunakan orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa peran orangtua yaitu cara yang digunakan oleh orang tua atau keluarga untuk memenuhikewajibannya dalam pengasuhan, pendidikan, perlindungan, pengawasan, dan pengasuhan anak dalam kehidupan sosial. Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan anak. Dari pengertian tersebut, upaya berarti suatu tindakan yang untuk mengerahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Orang tua terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anaknya baik dalam pendidikan formal maupun non-formal. Peran orang tua itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek kognitif dan efektif. Setiap orang tua yaitu ayah dan ibu mempunyai tugas dan peran masing-masing. Diantara tugas dan peran orang tua adalah sebagai berikut:

1. Peranan ayah sebagai suami dari istri yang memiliki figur pemimpin dalam sebuah keluarga,

Ayah berperan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung dan memberi rasa aman, sebagai kepala keluarga sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya. Ayah juga berperan sebagai pengambil keputusan dalam keluarga (Aryani, 2015).

2. Peranan ibu sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya,

Ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, disamping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya (Aryani, 2015). Setiap orang tua dalam menjalani kehidupan berumah tangga tentunya memiliki tugas dan peran yang sangat penting. Adapun tugas dan peran orang tua terhadap anak-anaknya dapat dikemukakan adalah melahirkan, mengasuh, membesarkan, mengarahkan menuju kepada kedewasaan, serta menanamkan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku. Disamping itu juga harus mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, memberi teladan dan mampu mengembangkan pertumbuhan pribadi dengan penuh tanggung

jawab dan kasih sayang. Anak-anak yang tumbuh dengan berbagai bakat dan kecenderungan masing-masing adalah karunia yang sangat berharga yang digambarkan sebagai perhiasan dunia.

2.4.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Pelaksanaan Peran

Kurniawan (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan peran meliputi:

1. Kelas Sosial

Fungsi dari peran suami tertentu dipengaruhi oleh tuntutan kepentingan dan kebutuhan yang ada dalam keluarga.

2. Bentuk Keluarga

Keluarga dengan orang tua tunggal jelas berbeda dengan orang tua yang masih lengkap demikian juga antara keluarga inti dengan keluarga besar yang beragam dalam pengambilan keputusan dan kepentingan akan rawan konflik peran.

3. Latar Belakang Keluarga

- 1) Kesadaran dan Kebiasaan Keluarga, kesadaran merupakan titik temu atau *equilibrium* dari berbagai pertumbuhan dan perbandingan yang menghasilkan keyakinan. Kebiasaan yang meningkatkan kesehatan yaitu: tidur teratur, sarapan setiap hari, tidak merokok, tidak minum-minuman keras, tidak makan sembarangan, olahraga, pengontrolan berat badan.
- 2) Sumber Daya Keluarga, sumber daya atau pendapatan keluarga merupakan penerimaan seseorang sebagai imbalan atas semua yang telah dilakukan tenaga atau pikiran seseorang terhadap orang lain atau organisasi lain.
- 3) Siklus Keluarga, sesuai dengan fungsi keluarga yang sedang dialami juga merupakan hal yang dapat mempengaruhi peran karena perbedaan kebutuhan dan kepentingan. Didalam siklus keluarga peran anggota berbeda misalnya ibu berperan sebagai asuh, asah dan asih, ayah sebagai pencari nafkah dan anak tugasnya belajar dan menuntut ilmu.

4. Pengetahuan

Notoatmojo (2010), pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*). pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan. Pengetahuan tinggi tentang obyek tertentu menyebabkan seseorang dapat berfikir rasional dan mengambil keputusan.

Effendy (2008) faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan peran meliputi:

- 1) Faktor internal meliputi: usia, pendidikan, pekerjaan, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal meliputi: lingkungan sosial, fasilitas, media.

2.4.3. Gadget

2.4.3.1. Gadget

Secara istilah, *gadget* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Manumpil.M.Dkk (2015) *Gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*. Ferlina (2016) anak usia di bawah 5 tahun boleh-boleh saja diberikan *gadget*. Namun, harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya boleh bermain tetapi hanya setengah jam saja. *Gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainya, terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah menggunakan *gadget* pada aktivitasnya. Orang tua harus mampu mamantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi sehinggaindividu tersebut akan melakukannya secara berulang-ulang dan kurang mampu untuk mengontrol dirinya sehingga berdampak negatif terhadap diri individu itu sendiri. Adapun dampak positif dan negatif dari *gadget* yang akan dirasakan oleh anak seperti yang di kemukakan oleh (Iswidharamaja, 2016) bahwa dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain: menunjang pengetahuan, meningkatkan motivasi dan minat belajar, inovator, kreatif. Lalu Adapun dampak negatif dari kecanduan *gadget*, antara lain *Nomophobia*, kesehatan mata, bahaya radiasi, sulit konsentrasi pada dunia nyata, terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*), serta menjadi *introvert*

2.4.3.2. Intensitas Pemakaian Gadget Pada Anak Usia Dini

Ferlina (2016) anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan seetiap harinya dapat mempengaruhi psikologi anak, misalnya anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dari pada melakukan aktivitas yang seharusnya yaitu belajar. Sari dan Mitsalia (2016) pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi

lebih dari 120 menit/hari dan dalam pemakaiannya berkisar lebih dari 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakai *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit/ hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Seorang anak yang terlalu sering menggunakan *gadget*, pasti akan berdampak terhadap tumbuhkembang anak. Karena hal ini, maka penggunaan *gadget* akan mendapatkan dampak positif.

2.4.3.3. Dampak Penggunaan Gadget

Dalam penggunaan *gadget*, hal tersebut akan memacu pada dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Handrianto (2013), mengatakan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah :

Dampak Positif

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai dengan imajinasi yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Terkait dampak negatif yang didapatkan oleh anak usia dini akan dirasakan. Suci (2014) kecanduan *gadget* akan mendapatkan dua dampak negatif, antara lain:

1. Nomophobia, ini adalah ketakutan berlebih yang muncul ketika seseorang tidak dapat menggunakan *gadget*, misalnya akibat kehabisan baterai, kehabisan kuota, tidak mendapatkan *signal* atau *charger gadget* tertinggal

2. Kesehatan mata, konsultan ahli mata di *Luton Dunstable University Hospital*, Allon Barsam menyatakan bahwa anak-anak yang menatap layar *gadget* sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga lebih cepat membutuhkan bantuan kacamata.

Lalu, Iswiddharmanjaya (2014), dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak negatif, antara lain :

1. Sulit konsentrasi pada dunia nyata, rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah, dan marah ketikadia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia lebih asyik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman, dan bermain dengan teman sebaya.
2. Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*), kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, *control* diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya, otaknya akan memproduksi hormon *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.
3. *Introvert*, ketergantungan terhadap *gadget* pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi *introvert*. Selain itu, daripada keterangan diatas, berikut yang merupakan dampak *negative* penggunaan *gadget* pada anak, antara lain menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilakukekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, serta ancaman *cyberbullying*.

2.4.3.4. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki

batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalkan kecanduan *gadget* cepat dirasakan karena penggunaannya yang terus-menerus. Pembatasan perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yang berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. Garini (2017) *gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Penggunaan untuk orang dewasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing, youtube, games online*, dan lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sekedar media pembelajaran, bermain *games*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak usia dini.

2.4.4. Kecanduan

2.4.4.1. Kecanduan

Kecanduan merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang kali dan dapat menimbulkan efek negatif. KBBI (2016) kecanduan diartikan sebagai kejangkitan terhadap kegemaran hingga lupa akan hal-hal lainnya. Sedangkan Lee (2014) kecanduan itu sendiri didefinisikan sebagai keadaan yang diperbudak untuk *smartphone* dan layanan terkait. Hal ini juga dapat digambarkan sebagai penggunaan tak terkendali dan merusak *smartphone* dan diakui sebagai gangguan penggunaan layanan terkait seperti media sosial. Lalu Galih (2019) mengemukakan bahwa kecanduan merupakan aspek yang memiliki kelemahan karena kurangnya motivasi, ketergantungan dan kendali. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi sehingga individu tersebut akan melakukannya secara berulang-ulang dan kurang mampu untuk mengontrol dirinya sehingga berdampak negatif terhadap diri individu itu sendiri.

2.4.4.2. Kecanduan *Gadget*

Kecanduan pada awalnya merupakan sebuah kebiasaan yang selalu dilakukan tanpa pengendalian diri. Adiksi dalam KBBI adalah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Sedangkan Kenneth P (2014) menjelaskan bahwa ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh

ketergantungan zat-zat adiktif, namun suatu perilaku atau kegiatan tertentu juga dapat dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan internet. *The Dictionary of Psychology* (Corsini, 2002) menyatakan addiction/kecanduan adalah terlalu tergantung pada zat, orang, aktivitas, prosedur (tata cara), dan lain-lain, dalam bentuk *physiological* dan *Physiological dependence*, biasanya terjadi pada *drug* dengan karakteristik meningkatnya toleransi fisik dan *withdrawal symptoms*. *Simptom withdrawal* akut terjadi jika penggunaan zat dikurangi secara tajam atau dihentikan. *Phsycological dependence* adalah suatu kebutuhan yang kuat dan memaksa pada sesuatu, seperti persahabatan, *entertainment*, perhatian, aktivitas, bepergian, *sexual encounters*, dan lain-lain. Saat kebutuhan tersebut kuat, tidak biasa dan terus berlanjut serta membahayakan diri sendiri maupun orang lain, maka kemungkinan orang tersebut mengalami gangguan fisik atau psikologis. Kwon (2013) menyebutkan bahwa istilah kecanduan gawai adalah sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap gawai yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Lebih lanjut (Chiu, 2014) kecanduan gawai adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan.

Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan. Chiu (2014) menyatakan bahwa kecanduan gawai sama halnya akan internet addiction, individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet. (Bian, 2014) menyebutkan bahwa definisi kecanduan gawai adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judipatologis.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan gawai atau *mobile addiction* perilaku seorang individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan terhadap internet melalui *mobile phone/gawai*.

2.4.4.3. Aspek-Aspek Kecanduan Gadget

Karakteristik Kecanduan gawai Kwon (2013) adalah sebagai berikut:

1. *Daily life disturbance*

Aktivitas sehari-hari terganggu seperti kehilangan waktu untuk pekerjaan yang telah direncanakan, mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas atau saat bekerja, mudah merasa pusing dan penglihatan mulai kabur, sakit dipergelangan tangan atau di bagian belakang leher, dan gangguan tidur.

2. *Positive anticipation*

Ketergantungan seperti merasa bersemangat saat menggunakan gawai sehingga dapat menyingkirkan stress, merasa hampa jika tidak bisa menggunakan gawai.

3. *Withdrawal*

Penarikan diri, dalam hal ini, individu merasa cemas dan merasa kehilangan, tidak sabar, dan mudah resah. Individu juga akan memiliki perasaan amat berat jika tanpa gawai, terus menerus memegang gawai meskipun tidak digunakan serta tidak pernah meninggalkan untuk menggunakan gawai. Individu tersebut juga menjadi jengkel ketika ada gangguan saat menggunakan gawai.

4. *Cyberspace-oriented relationship*

Memilih berinteraksi menggunakan gawai. Dalam hal ini adalah berhubungan dengan perasaan individu yang merasa hubungan seseorang dengan temannya akan lebih dekat melalui gawai daripada hubungan dengan temannya secara nyata. Individu akan mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali saat tidak bisa menggunakan gawai dan terus menerus memeriksa gawainya.

5. *Overuse*

Penggunaan secara berlebihan artinya ketidak mampuan seseorang untuk mengontrol penggunaan gawai. Seseorang lebih memilih mencari tahu dengan menggunakan gawai daripada bertanya atau meminta bantuan kepada orang lain. Orang tersebut juga selalu mempersiapkan charger ponsel serta merasakan dorongan untuk selalu menggunakan gadget.

6. *Tolerance*

Toleransi yang dimaksudkan dengan meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan meskipun tahu bahwa perilaku tersebut menyebabkan

masalah untuk diri sendiri dan orang lain, selalu mencoba untuk mengontrol penggunaan gawai namun hal tersebut selalu gagal.

2.4.4.4. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Gadget

Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai mobile phone addict mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, *Self Esteem* yang rendah, individu dengan *Self Esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan telepon genggam akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, kepribadian *ekstraversi* yang tinggi. Keempat, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

2. Faktor Situasional.

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

3. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *Mandatory behavior* dan *behavior presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. *Behavior presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

4. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan *mobile phone addict*.

2.4.5. Google Family Link

2.4.5.1. Google Family Link

Google Family Link adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Google untuk membantu orang tua mengelola aktivitas digital anak-anak mereka. Aplikasi ini memungkinkan orang tua untuk memantau penggunaan perangkat, mengatur waktu layar, membatasi akses ke aplikasi tertentu, dan memastikan bahwa anak-anak mengakses konten yang sesuai dengan usia mereka. Google Family Link bertujuan menciptakan pengalaman digital yang aman dan bertanggung jawab bagi anak-anak. Orang tua dapat menggunakan Aplikasi Family Link untuk membuat akun Google bagi anak yang berusia dibawah 13 tahun (atau batas usia yang berlaku di tiap negara). Orang tua juga dapat menggunakan Family Link untuk menambahkan pengawasan ke akun Google yang sudah ada milik anak.

2.4.5.2. Tujuan Google Family Link

Berikut merupakan tujuan dari aplikasi Google Family Link:

1. Memberikan kontrol kepada orang tua: Orang tua dapat memutuskan aplikasi dan layanan mana yang dapat digunakan anak-anak.
2. Mendorong penggunaan teknologi yang sehat: Melalui pengaturan waktu layar dan pemantauan aktivitas, aplikasi ini membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan digital yang positif.
3. Melindungi keamanan anak: Dengan fitur lokasi, orang tua dapat mengetahui keberadaan anak secara real-time.

2.4.5.3. Fitur Utama Google Family Link

Terdapat beberapa fitur yang ada di Google Family Link, yaitu:

1. Pemantauan Aplikasi
Orang tua dapat melihat aplikasi yang diunduh anak dan memberikan persetujuan sebelum aplikasi diinstal.
2. Pengaturan Waktu Layar

Memungkinkan orang tua untuk menetapkan batas waktu penggunaan perangkat setiap hari, baik untuk aktivitas belajar maupun rekreasi.

3. Laporan Aktivitas

Memberikan ringkasan harian atau mingguan mengenai aplikasi yang paling sering digunakan anak.

4. Kontrol Pembelian dan Unduhan

Orang tua dapat mengontrol pembelian dalam aplikasi dan unduhan di Google Play Store.

5. Fitur Lokasi

Mengizinkan orang tua untuk melacak lokasi perangkat anak secara real-time.

2.4.5.4. Manfaat Google Family Link

Google Family Link memiliki manfaat baik bagi orang tua maupun bagi anak, yaitu:

1. Bagi Orang Tua

- 1) Membantu menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas non-digital anak.
- 2) Meningkatkan rasa aman dan kepercayaan terhadap aktivitas anak di dunia digital.

2. Bagi Anak

- 1) Mengajarkan tanggung jawab digital dan penggunaan perangkat yang sehat.
- 2) Memberikan kebebasan dalam batasan yang aman.

2.4.5.5. Dampak Penggunaan Google Family Link

Terdapat beberapa dampak positif dan negatif dalam penggunaan aplikasi Google Family Link, yaitu:

1. Positif

- 1) Anak-anak lebih terarah dalam menggunakan teknologi.
- 2) Membantu mencegah kecanduan teknologi pada anak.
- 3) Orang tua lebih terlibat dalam dunia digital anak.

2. Negatif

- 1) Anak-anak mungkin merasa terbatas atau kurang bebas dalam eksplorasi teknologi.
- 2) Jika tidak digunakan dengan bijak, aplikasi ini dapat menimbulkan konflik antara orang tua dan anak.

2.4.6. Penyuluhan Sosial

2.4.6.1. Penyuluhan Sosial

Penyuluhan Sosial adalah suatu proses perubahan perilaku yang dilakukan melalui penyebaran informasi, komunikasi, motivasi dan edukasi oleh penyuluh sosial baik secara lisan, tulisan, maupun peragaan kepada kelompok sasaran, sehingga muncul pemahaman yang sama, pengetahuan dan kemauan guna berpartisipasi secara aktif dalam pembangunan kesejahteraan sosial. (Peraturan Bersama Mensos dan BKN, Nomor 41/HUK-PPS/2008, dan No. 13 Tahun 2008) pasal 1 (2).

Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 tentang Penyuluhan Sosial, penyuluhan sosial adalah suatu proses perubahan perilaku yang dilakukan melalui penyebaran informasi, komunikasi, motivasi, dan edukasi oleh penyuluh sosial baik secara lisan, tulisan, maupun peraga kepada kelompok sasaran, sehingga muncul pemahaman yang sama, pengetahuan, dan kemauan guna berpartisipasi secara aktif dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial.

Penyuluhan sosial dimaksudkan sebagai gerak dasar dan awal untuk dapat lebih memberikan kesiapan dan manfaat program bagi sasaran yang ditandai adanya peningkatan pengetahuan, adanya kepercayaan dan keyakinan akan perubahan serta kesadaran dari sasaran untuk mempunyai rasa tanggung jawab penuh dalam diri sendiri sehingga penyelenggaraan program kesejahteraan sosial dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik dalam setiap program penyelenggaraan kesejahteraan sosial

2.4.6.2. Tujuan Penyuluhan

Tujuan dari adanya penyuluhan sosial Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 adalah sebagai berikut:

1. Terwujudnya peningkatan pengetahuan dan pemahaman yang sama dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial
2. Meningkatkan kualitas dan komitmen penyelenggaraan pelayanan sosial yang dilakukan oleh Pemerintah, pemerintah daerah, dan Masyarakat
3. Menynergikan sumber daya manusia penyuluh sosial dalam penyelenggaraan kegiatan kesejahteraan sosial

2.4.6.3. Prinsip Penyuluhan

Berdasarkan pedoman umum penyuluhan sosial oleh pusat penyuluhan sosial Kementerian Sosial Republik Indonesia, prinsip-prinsip dasar penyuluhan sosial adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Partisipasi

Hubungan antara penyuluh dengan khalayak sasaran perlu dibangun berdasarkan prinsip demokratis, yaitu adanya ruang-ruang dialog antara penyuluh dan khalayak sasaran secara terbuka, transparan, bersahabat, dan egaliter. Hal ini penting untuk menciptakan suasana kerjasama yang konstruktif.

2. Prinsip untuk Semua

Penyuluhan sosial berlaku untuk semua, sesuai dengan tujuan dan sasaran penyuluhan sosial. Penentuan khalayak sasaran penyuluhan benar-benar berdasarkan pada pertimbangan kebutuhan.

3. Prinsip Perbedaan Individual

Bahwa setiap individu memiliki keahlian tertentu. Karena itu, proses penyuluhan sosial perlu mempertimbangkan latar belakang, kultur, pendidikan, profesi, kebutuhan-kebutuhannya, masalah-masalah yang dihadapinya.

4. Prinsip Pribadi Seutuhnya

Penyuluhan diterapkan dengan memandang sasaran sebagai manusia seutuhnya. Mereka adalah manusia yang memiliki harga diri, perasaan, keinginan, emosi, dan sebagainya.

5. Prinsip Interdisiplin

Permasalahan yang ada pada kelompok sasaran perlu dilihat dari berbagai perspektif. Hal-hal yang penyuluh sampaikan tidak bersifat mutlak, tetapi perlu juga bagi penyuluh untuk memberikan ruang bagi perspektif atau disiplin lain dalam mendekati suatu permasalahan.

6. Prinsip Berpusat pada Sasaran

Ukuran keberhasilan itu bukan terpusat pada penyuluh, tetapi pada khalayak sasaran, yaitu kepuasan sasaran.

2.4.7. Pemberdayaan Masyarakat

2.4.7.1. Pemberdayaan Masyarakat

Paul (1987) dalam Prijono dan Pranarka (1996) mengatakan bahwa pemberdayaan berarti pembagian kekuasaan yang adil sehingga meningkatkan kesadaran politis dan kekuasaan pada kelompok yang lemah serta memperbesar

pengaruh mereka terhadap “proses dan hasil-hasil pembangunan”. Sedangkan pengertian pemberdayaan Friedman (1992), yaitu pembangunan alternatif menekankan keutamaan politik melalui otonomi pengambilan keputusan untuk melindungi kepentingan rakyat yang berlandaskan pada sumberdaya pribadi, langsung melalui partisipasi, demokrasi dan pembelajaran sosial melalui pengamatan langsung melalui partisipasi, demokrasi dan pembelajaran sosial melalui pengamatan langsung.

2.4.7.2. Tujuan Pemberdayaan Masyarakat

Tujuan dari pemberdayaan masyarakat adalah untuk mencapai keadilan sosial. Payne (1997:268) menyatakan keadilan sosial dengan memberikan ketentraman kepada masyarakat yang lebih besar serta persamaan politik dan sosial melalui upaya saling membantu dan belajar melalui pengembangan langkah-langkah kecil guna tercapainya tujuan yang lebih besar.

2.4.7.3. Aspek-Aspek Pemberdayaan Masyarakat

Upaya dalam melakukan pemberdayaan masyarakat terdapat 3 aspek yang dapat dikaji:

1. *Enabling*

Menciptakan suasana yang memungkinkan potensi masyarakat dapat berkembang. Asumsinya adalah pemahaman bahwa setiap orang, setiap masyarakat mempunyai potensi yang dapat dikembangkan. Artinya tidak ada orang atau masyarakat tanpa daya. Pemberdayaan adalah upaya untuk membangun daya dengan mendorong, memotivasi dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki masyarakat serta upaya untuk mengembangkannya.

2. *Empowering*

Memperkuat potensi yang dimiliki masyarakat melalui langkah-langkah nyata yang menyangkut penyediaan berbagai input dan pembukaan dalam berbagai peluang yang akan membuat masyarakat semakin berdaya. Upaya yang paling pokok dalam *empowerment* adalah meningkatkan taraf pendidikan dan derajat kesehatan serta akses kedalam sumber-sumber kemajuan ekonomi, termasuk pembangunan sarana dan prasarana dasar yang dapat dijangkau oleh lapisan masyarakat paling bawah yang keberdayanya sangat kurang.

3. *Protecting*

Melindungi dan membela kepentingan masyarakat lemah. Untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut diri dan masyarakatnya merupakan unsur penting, sehingga pemberdayaan masyarakat sangat erat hubungannya dengan pementapan, pembudayaan, dan pengalaman demokrasi (friedman, 1994). Pendekatan pemberdayaan yang intinya memberikan tekanan pada otonomi pengambilan keputusan dari kelompok masyarakat yang berlandaskan pada sumberdaya pribadi, langsung, demokratis dan pembelajaran sosial.

2.4.7.4. Proses Pemberdayaan Masyarakat

Setiap proses pertolongan dalam pekerjaan sosial profesional memerlukan tahap intervensi. Sama halnya dalam upaya agar masyarakat berdaya maka memerlukan intervensi. Ada beberapa tahapan intervensi yang direncanakan agar tercapai keberhasilan pemberdayaan tersebut. Adapun proses atau tahapan dalam proses pengembangan masyarakat Adi (2013), yaitu:

1. Tahap Persiapan (*Engagment*)

Tahap persiapan dalam kegiatan pengembangan masyarakat terdiri dua hal, yaitu persiapan petugas dan persiapan lapangan. Persiapan petugas diperlukan untuk menyamakan persepsi antar anggota tim sebagai pelaku perubahan mengenai pendekatan apa yang akan dipilih dalam melakukan pengembangan masyarakat. Sementara, persiapan lapangan dilakukan melalui studi kelayakan terhadap daerah yang akan dijadikan sasaran, baik dilakukan secara formal maupun informal. Jika sudah ditemukan daerah yang ingin dikembangkan, petugas harus mencoba menerobos jalur formal untuk mendapat perizinan dari pihak terkait. Di samping itu, petugas juga harus menjalin kontak dengan tokoh-tokoh informal agar hubungan dengan masyarakat dapat terjalin dengan baik.

2. Tahap Pengkajian (*Asessment*)

Proses pengkajian yang dilakukan dengan mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang diekspresikan dan sumber daya yang dimiliki komunitas sasaran. Masyarakat dilibatkan secara aktif agar permasalahan yang keluar adalah dari pandangan mereka sendiri, dan petugas memfasilitasi warga untuk menyusun prioritas dari permasalahan yang mereka sampaikan. Hasil pengkajian ini akan ditindaklanjuti pada tahap berikutnya, yaitu tahap perencanaan.

3. Tahap Perencanaan Alternatif Kegiatan (*Planning*)

Pada tahap ini petugas secara partisipatif mencoba melibatkan warga untuk berpikir tentang masalah yang mereka hadapi, bagaimana cara mengatasinya serta memikirkan beberapa alternatif program dan kegiatan yang dapat dilakukan.

4. Tahap Formulasi Rencana Aksi (*Action Plan Formulation*)

Pada tahap ini petugas membantu masing-masing kelompok untuk merumuskan dan menentukan program dan kegiatan apa yang akan mereka lakukan guna mengadaptasi permasalahan yang ada. Pada tahap ini diharapkan petugas dan masyarakat sudah dapat membayangkan dan menuliskan tujuan jangka pendek tentang apa yang akan dicapai dan bagaimana mencapai tujuan tersebut.

5. Tahap Implementasi Kegiatan (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan ini merupakan salah satu tahap yang paling penting dalam proses pengembangan masyarakat, karena sesuatu yang sudah direncanakan dengan baik dapat melenceng dalam pelaksanaan di lapangan bila tidak ada kerjasama antara pelaku perubahan dan warga masyarakat, maupun kerjasama antarwarga.

6. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi sebagai proses pengawasan dari warga dan petugasterhadap program yang sedang berjalan. Pada tahap ini sebaiknya melibatkan warga untuk melakukan pengawasan secara internal agar dalam jangka panjang diharapkan membentuk suatu sistem dalam masyarakat yang lebih mandiri dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Evaluasi dimaksudkan untuk memberikan umpan balik bagi perbaikan kegiatan.

7. Tahap Terminasi (*Termination*)

Tahap ini merupakan tahap 'perpisahan' hubungan secara formal dengan komunitas sasaran. Terminasi dilakukan seringkali bukan karena masyarakat sudah dianggap mandiri, tetapi karena proyek sudah harus dihentikan karena sudah melebihi jangka waktu yang ditetapkan sebelumnya, atau karena anggaran sudah selesai dan tidak ada penyandang dana yang dapat dan mau meneruskan program tersebut.

2.5. Regulasi yang mendukung penanganan kasus

Pelaksanaan intervensi kepada anak dalam praktikum komunitas 2024 ini, tentunya mengacu pada regulasi yang mendukung pelaksanaan kegiatan. Adapun regulasi yang mendukung pelaksanaan kegiatan dalam praktikum komunitas yang dilakukan oleh praktikan, diantaranya:

1. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa
2. Undang Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial
3. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2014 tentang Pekerja Sosial
4. Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak
5. Peraturan Pemerintah No. 76 Tahun 2019 tentang Perlindungan Anak dari Penyalahgunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi
6. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2015 tentang Pendidikan Karakter

BAB III

KONTEKS PRAKTIKUM KOMUNITAS

3.1. Gambaran Umum Komunitas Lokasi Praktikum

Praktikan dalam melaksanakan praktikum komunitas di tempatkan di Desa Tinggar Kecamatan Kadugede Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat.

3.1.1. Sejarah Berdiri nya Desa Tinggar

Desa Tinggar adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Kadugede, Kabupaten Kuningan. Pada tahun 1845, jaman dahulu di Kuningan berdiri sebuah perkampungan dengan nama Cigugur yang di pimpin oleh seorang dalem dan memiliki beberapa keturunan diantaranya bernama Buyut Pancer Buana. Buyut Pancer Buana berencana untuk mengembara, beliau pergi dari Cigugur dengan tujuan untuk mencari daerah baru untuk dijadikan tempat tinggalnya. Buyut Pancer Buana mengadakan sayembara, yaitu barang siapa yang menembak hewan *kidang* dengan senjata yang dianggap keramat maka ia akan dijadikan pemimpin desa dan diberi hak menetapkan desa dan nama desanya.

Sayembara dimenangkan oleh Buyut Raden Barangsang putra dari Buyut Pancer Buana maka ditetapkanlah nama desa dengan sebutan Tinggar diambil dari bagian nama senjata/bedil. Setelah Indonesia Merdeka tahun 1945 masyarakat Desa Tinggar meminta agar dipisahkan dari Desa Ciherang dan akhirnya disetujui dipisahkan dari Desa Ciherang.

Pada saat ini Desa Tinggar dipimpin oleh Bapak Drs. H. Jamhadi Hernadi, MM. Desa Tinggar terbagi menjadi dua dusun, yaitu Dusun Manis dan Dusun Wage. Desa Tinggar memiliki 8 Rukun Tetangga (RT) dan 2 Rukun Warga (RW). Dengan Luas wilayah Desa Tinggar mencapai 55,72 hektar. Adapun Alamat kantor Desa Tinggar dusun Wage RT 05 RW 02 dengan Kode Pos: 45561.

3.1.2. Visi Misi Desa Tinggar

Visi

Desa Tinggar “MASAGI” (Bermartabat, Sejahtera, Agamis, dan Inovatif)

Misi

1. Memasyarakatkan hukum negara maupun hukum agama serta meningkatkan ilmu pengetahuan dan kesadaran dalam bermasyarakat.

2. Memotivasi dan memfasilitasi masyarakat untuk kreatif, berkarya, dan bekerja agar mampu berkompetisi.
3. Memberikan suri tauladan dalam berbicara, bersikap dan bertindak sesuai dengan kaidah dan norma yang berlaku di masyarakat.
4. Menciptakan suasana desa yang aman, nyaman, tentram, sehat, dan kondusif untuk melahirkan inovasi-inovasi yang positif.
5. Melaksanakan pembangunan fisik sesuai dengan RPJMDES secara efektif, efisien, dan ekonomis.
6. Mengedepankan skala prioritas kebutuhan masyarakat dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab.

3.1.3. Stuktur Organisasi



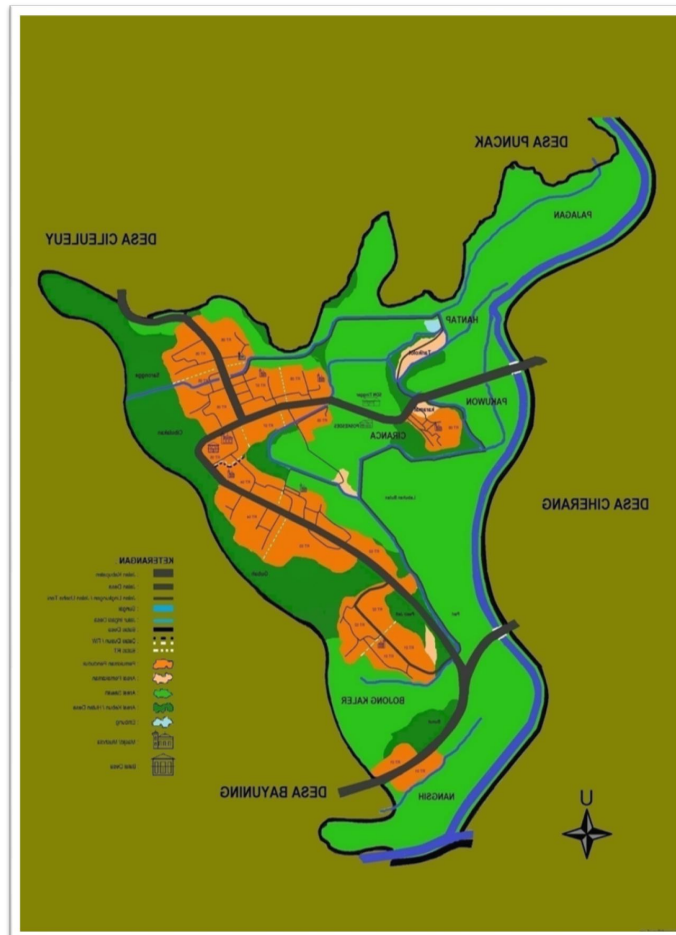
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Pemerintah Desa Tinggar

Sumber Kantor Desa Tinggar

Struktur pemerintahan Desa Tinggar, Kecamatan Kadugede, Kabupaten Kuningan. Dipimpin oleh Kepala Desa, dibantu Sekretaris Desa. Juga terdapat Terdapat Kaur (Keuangan, Perencanaan, TU & Umum), Kasi (Pemerintahan, Kesejahteraan, Pelayanan), dan Kadus (Wage dan Manis). BPD bertugas sebagai lembaga pengawas.

3.1.4. Data Desa

1. Peta Wilayah



Gambar 3.2. Peta Wilayah Desa Tinggar

Sumber Kantor Desa Tinggar

2. Luas Wilayah:

Tabel 3.1. Luas Wilayah Desa

No	Wilayah	Luas Wilayah Desa
1	Kehutanan	12 Ha
2	Sawah	25 Ha
3	Pekarangan	0,43 Ha
4	Perumahan	14 Ha
5	Ladang	-
6	Pemukaman Umum	0,7 Ha
7	Perkantoran	0,3 Ha
8	Lainnya	3,29 Ha
Total Luas Wilayah		55,72 Ha

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Desa Tinggar memiliki total luas wilayah 55,72 hektar, dengan penggunaan lahan terbesar berupa sawah seluas 25 hektar, menunjukkan dominasi sektor pertanian. Area kehutanan mencakup 12 hektar, permukiman 14 hektar, pekarangan 0,43 hektar, pemakaman umum 0,7 hektar, perkantoran 0,3 hektar, dan lahan lainnya 3,29 hektar. Pembagian ini mencerminkan fokus desa pada sektor agraris, didukung oleh kehutanan, perumahan, dan fasilitas sosial.

3.1.5. Wilayah Administratif

Tabel 3.2. Wilayah Administratif

1	Jumlah RT	8 RT
2	Jumlah RW	2 RW
3	Jumlah Dusun	2 Dusun

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Wilayah administratif Desa Tinggar terdiri dari 2 dusun yang terbagi ke dalam 2 RW dan memiliki jumlah 8 RT yang masing-masing 1 dusun yaitu terdapat 4 RT dimana Dusun Manis dan Dusun Wage.

3.1.6. Data Penduduk

Tabel 3.3. Data Penduduk

No	Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	0-1	10	16	26
2	> 1-4	27	24	51
3	5-12	70	74	144
4	13-15	31	27	58
5	16-18	34	26	60
6	19-24	61	45	106
7	25-29	54	47	101
8	30-34	40	34	74
9	35-39	48	45	93
10	40-44	51	48	99
11	45-49	48	41	89
12	50-54	27	35	62
13	55-59	43	38	81
14	60-64	19	31	50
15	> 65	59	52	111
	JUMLAH	622	583	1.205

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Berdasarkan data yang diperoleh, kelompok umur 5-12 tahun terdiri dari 70 anak laki-laki dan 74 anak perempuan, sehingga totalnya adalah 144 anak. Dari jumlah tersebut, praktikan mengambil 30 orang sebagai sampel yang akan menjadi sasaran program yang dirancang. Selain itu, praktikan juga mengambil

kelompok usia 30-34 tahun, yang memiliki total 74 orang, dan memilih 30 orang dari kelompok ini sebagai target sasaran program penanganan kecanduan gadget pada anak sekolah di Desa Tinggar.

3.1.7. Tingkat Pendidikan

Tabel 3.4. Tingkat Pendidikan

a. Tidak Sekolah	0orang (0 %)
b. Tamat SD	755 orang (65.9%)
c. Tamat SLTP/ Sederajat	146 orang (12.4%)
d. Tamat SLTA / Sederajat	112 orang (9.5%)
e. Tamat D1	0 orang (0%)
f. Tamat D2	0 orang (0%)
g. Tamat D3	0 orang (0%)
h. Tamat S1	41 orang (3,4 %)
i. Tamat S2	5 orang (0,3 %)
j. Tamat S3	0 orang (0 %)

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Tingkat pendidikan masyarakat Desa Tinggar didominasi oleh lulusan SD sebanyak **755 orang (65,9%)**, diikuti lulusan SLTP sebesar 146 orang (12,4%) dan SLTA sebanyak 112 orang (9,5%). Hanya sedikit yang menempuh pendidikan tinggi, yaitu 41 orang (3,4%) tamat S1 dan 5 orang (0,3%) tamat S2, sementara tidak ada lulusan D1, D2, D3, atau S3. Data ini menunjukkan mayoritas penduduk memiliki pendidikan dasar, dengan akses ke pendidikan tinggi yang masih sangat terbatas.

3.1.8. Sarana dan Prasarana

1. Pendidikan

Desa Tinggar memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang meliputi 1 Sekolah Dasar (SD) serta 1 Taman Kanak-Kanak (TK) dan 1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat SMP dan seterusnya, masyarakat Desa Tinggar dapat menempuhnya di luar desa.

2. Pondok Pesantren

Tabel 3.5. Sarana Prasarana Pondok Pesantren

No	Nama Pesantren	Alamat Lengkap	Nama Pimpinan
1	Nurul Ihsan	Dusun Wage RT 08 RW 02	Rohimatul Ihsan
2	Al – Ma'mur	Dusun Manis RT 03 RW 01	Maman Suryaman

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Desa Tinggar memiliki dua pondok pesantren sebagai sarana pendidikan keagamaan. Pondok Pesantren Nurul Ihsan berlokasi di Dusun Wage, RT 08 RW 02 dan dipimpin oleh Rohimatul Ihsan. Sementara itu, Pondok Pesantren Al-Ma'mur beralamat di Dusun Manis, RT 03 RW 01, dengan Maman Suryaman sebagai pimpinan. Keberadaan pondok pesantren ini menunjukkan peran penting pendidikan berbasis agama dalam kehidupan masyarakat desa.

Tabel 3.6. Sarana Prasarana Masjid/Mushola

No	Nama Masjid/Mushola	Alamat Lengkap	Tempat Wudhu	Kamar Mandi/WC
1	Masjid Miftahul Fauzi	Dusun Wage RT 05 RW 02	Ada	Ada
2	Mushola Al Ikhlas	Dusun Manis RT 01 RW 01	Ada	Ada
3	Mushola At Taqwa	Dusun Manis RT 02 RW 01	Ada	Ada
4	Mushola Al Ma'mur	Dusun Manis RT 03 RW 01	Ada	Ada
5	Mushola Al Hidayah	Dusun Manis RT 04 RW 01	Ada	Ada
6	Mushola Al Hikmah	Dusun Wage RT 06 RW 02	Ada	Ada
7	Mushola Nurul Jannah	Dusun Wage RT 07 RW 02	Ada	Ada
8	Mushola Nurul Huda	Dusun Wage RT 08 RW 02	Ada	Ada
9	Mushola Darusalam	Dusun Wage RT 08 RW 02	Ada	Ada

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Di Desa Tinggar, terdapat beberapa masjid dan mushola yang tersebar di berbagai dusun, yaitu Masjid Miftahul Fauzi di Dusun Wage RT 05 RW 02, serta mushola-mushola seperti Al Ikhlas, At Taqwa, Al Ma'mur, Al Hidayah, Al Hikmah, Nurul Jannah, Nurul Huda, dan Darusalam yang berada di Dusun Manis dan Dusun Wage. Semua tempat ibadah ini telah dilengkapi dengan fasilitas tempat wudhu dan kamar mandi/WC, mendukung kenyamanan masyarakat Desa Tinggar/jamaah dalam menjalankan ibadah.

3. Kesehatan

Desa Tinggar memiliki 2 buah Posyandu dan 1 buah Poskesdes yang melayani kebutuhan kesehatan masyarakat. Namun, untuk fasilitas kesehatan lainnya, seperti Puskesmas, Puskesmas Pembantu, Balai Pengobatan Swasta,

dan Dokter Praktek Swasta, tidak tersedia di desa ini. Masyarakat biasanya harus mengakses layanan kesehatan di luar desa untuk fasilitas tersebut.

4. Infrastruktur

Tabel 3.7. Sarana Prasarana Infrastruktur

Jalan Nasional	0 Km
Jalan Provinsi	0 Km
Jalan Kabupaten	3 Km
Jalan Desa	1,5 Km

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Desa Tinggar tidak terdapat jalan nasional maupun jalan provinsi. Jalan kabupaten yang menghubungkan desa ini sepanjang 3 km, sementara jalan desa yang mengakses area internal desa memiliki panjang 1,5 km. Infrastruktur jalan ini memadai untuk mendukung mobilitas masyarakat di dalam desa, meskipun akses ke jalan nasional dan provinsi membutuhkan perjalanan ke luar desa.

3.1.9. Agama dan Kesenian di Desa Tinggar

1. Agama

Desa Tinggar, mayoritas penduduknya beragama Islam, dengan jumlah mencapai 1.205 orang. Sementara itu, tidak ada penduduk yang menganut agama Kristen Protestan, Budha, maupun Hindu di desa ini.

2. Kesenian Tradisional Lokal

Tabel 3.8. Kesenian Tradisional

No	Nama Kesenian / Budaya	Alamat Lengkap
1	Rudat	Dusun Wage RT 05 RW 02
2	Calung	Dusun Wage RT 06 RW 02
3	Hadroh	Dusun Wage RT 08 RW 02
4	Kosidah	Dusun Wage RT 06 RW 02

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Desa Tinggar, memiliki berbagai kesenian dan budaya tradisional masih dilestarikan oleh masyarakat setempat. Beberapa kesenian yang ada antara lain Rudat yang dapat ditemukan di Dusun Wage RT 05 RW 02, Calung yang berada di Dusun Wage RT 06 RW 02, Hadroh yang ada di Dusun Wage RT 08 RW 02, serta Kosidah yang juga terdapat di Dusun Wage RT 06 RW 02. Kesenian-kesenian ini memainkan peran penting dalam menjaga warisan budaya dan mempererat tali persaudaraan antarwarga desa.

3.10. Ekonomi dan Industri

Tabel 3.9. Ekonomi dan Industri

No	Jenis Industri	Alamat Lengkap
1	Industri Pengolahan Makanan (Rangginang)	Dusun Wage RT 07 RW 02
2	Industri Pengolahan Makanan (Gemblong)	Dusun Manis RT 03 RW 01
3	Industri Pengolahan Makanan (Gemblong)	Dusun Manis RT 02 RW 01
4	Industri Pengolahan Makanan (Kerupuk Seblak, Keripik Daun Sirih, dll)	Dusun Wage RT 06 RW 02

Sumber: Kantor Desa Tinggar

Desa Tinggar memiliki beberapa industri pengolahan makanan yang berkembang pesat. Industri pengolahan makanan rangginang dapat ditemukan di Dusun Wage RT 07 RW 02, sementara industri pengolahan makanan gemblong berada di Dusun Manis RT 03 RW 01 dan Dusun Manis RT 02 RW 01. Selain itu, terdapat juga industri pengolahan makanan lainnya seperti kerupuk seblak, keripik daun sirih, dan berbagai produk sejenis yang terletak di Dusun Wage RT 06 RW 02. Industri-industri ini memainkan peran penting dalam perekonomian desa, memberikan lapangan pekerjaan, serta memperkenalkan kuliner khas yang menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat sekitar.

3.2. Program/Layanan yang diberikan Desa Tinggar

Beberapa program/ layanan yang diberikan Desa Tinggar, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, antara lain :

1. Layanan Kartu Identitas Anak (KIA)

Kartu Identitas Anak (KIA) adalah identitas resmi anak sebagai bukti dari anak yang berusia kurang dari 17 tahun dan belum menikah yang diterbitkan oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten/Kota (Pasal 1 Angka 7 Permendagri No 2 Tahun 2016).

2. Layanan Akta Kematian

Setiap kematian wajib dilaporkan oleh Keluhan Banjar Dinas melalui Desa di domisili penduduk kepada pelaksana setempat. Pencatatan Kematian dan penerbitan akta kematian didasarkan pada keterangan kematian dari pihak yang berwenang atau Desa/Kelurahan.

3. Layanan Akta Kelahiran WNI

Akta kelahiran atau bisa disebut dengan akta lahir adalah tanda bukti berisi pernyataan yang teramat sangat penting dan diperlukan guna mengatur dan menyimpan bahan keterangan tentang kelahiran seorang bayi dalam bentuk selebar kertas yang sudah dicetak.

4. Layanan Pencatatan Perkawinan WNI

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, perkawinan diartikan sebagai ikatan lahir batin antara seorang pria dengan seorang wanita sebagai suami isteri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. Perkawinan dianggap sah apabila dilakukan menurut hukum perkawinan masing-masing agama dan kepercayaan serta tercatat oleh lembaga yang berwenang menurut perundang-undangan yang berlaku.

5. Layanan Akta Perceraian

Akta perceraian adalah suatu bukti outentik tentang putusnya suatu ikatan perkawinan. Apabila Akta Perkawinan dikeluarkan oleh Kantor Catatan Sipil, maka perceraian harus melalui Pengadilan Negeri, yang telah menjadi kekuatan hukum yang pasti, baru dicatatkan/didaftarkan dalam daftar perceraian yang berjalan dan telah diperuntukan untuk itu.

6. Layanan Kartu Keluarga

Kartu Keluarga adalah Kartu Identitas Keluarga yang memuat data tentang susunan, hubungan dan jumlah anggota keluarga. Kartu Keluarga wajib dimiliki oleh setiap keluarga. Kartu ini berisi data lengkap tentang identitas Kepala Keluarga dan anggota keluarganya.

Kartu keluarga dicetak rangkap 3 yang masing-masing dipegang oleh Kepala Keluarga, Ketua RT dan Kantor Kelurahan/Desa. Setiap terjadi perubahan karena mutasi data dan mutasi biodata, wajib dilaporkan kepada Lurah/Kepala Desa dan akan diterbitkan Kartu Keluarga (KK) yang baru. Pendatang baru yang belum mendaftarkan diri atau belum berstatus penduduk setempat, nama dan identitasnya tidak boleh dicantumkan dalam Kartu Keluarga.

3.3. Profil Penerima Manfaat Program/Layanan desa Tinggar

Tabel 3.10. Profil Penerima Manfaat

No	Program/Layanan	Profil Penerima Manfaat
1	Layanan Kartu Identitas Anak (KIA)	- Anak berusia kurang dari 17 tahun. - Belum menikah
2	Layanan Akta Kematian	- Keluarga atau kerabat warga yang meninggal dunia. - Penduduk yang memiliki kewajiban melaporkan kematian.
3	Layanan Akta Kelahiran WNI	- Bayi yang baru lahir. - Orang tua warga negara Indonesia (WNI) sebagai pelapor.
4	Layanan Pencatatan Perkawinan WNI	- Pasangan pria dan wanita yang akan menikah sesuai agama/kepercayaan masing-masing. - Penduduk WNI yang ingin mencatatkan pernikahan secara sah.
5	Layanan Akta Perceraian	- Pasangan suami istri yang telah bercerai melalui pengadilan. - Penduduk yang membutuhkan pencatatan resmi perceraian.
6	Layanan Kartu Keluarga (KK)	- Kepala keluarga dan anggota keluarganya. - Pendatang baru yang perlu mendaftarkan diri sebagai penduduk setempat.
7	Layanan Perekaman dan Penerbitan KTP-el	- Warga negara Indonesia yang belum memiliki KTP elektronik. - Penduduk yang memerlukan perubahan elemen data pada KTP.
8	Layanan Surat Keterangan Tempat Tinggal Orang Asing	- Warga negara asing yang tinggal di wilayah desa. - Pendatang asing yang perlu bukti administrasi tempat tinggal.
9	Layanan Surat Keterangan Pindah	- Warga yang berpindah domisili baik antar kabupaten/kota maupun antar provinsi.
10	Layanan Penerbitan Kutipan Kedua	- Warga yang memerlukan dokumen kutipan kedua dari dokumen administrasi kependudukan mereka.

BAB IV

PENANGANAN KASUS

4.1. Tahap Membangun Relasi (Dialog)

Tahap membangun relasi (dialog) merupakan bagian penting dalam proses tahapan pekerjaan sosial yang melibatkan serangkaian kegiatan untuk menjalin hubungan baik dengan berbagai pihak di Desa Tinggar. Pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam tahap ini mencakup aparat desa, seperti RT dan RW, tokoh masyarakat, tokoh agama, tokoh pemuda, tokoh perempuan atau kelompok/organisasi, masyarakat umum, pemangku kebijakan, serta stakeholder atau shareholder lainnya. Tahap membangun relasi ini bertujuan untuk mempersiapkan kerjasama yang harmonis, mengembangkan kepercayaan masyarakat terhadap program yang akan dijalankan, memahami serta memaknai tantangan-tantangan yang ada di komunitas, dan menentukan arah kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan serta kondisi masyarakat. Proses ini menjadi landasan awal yang penting bagi praktikan untuk melaksanakan kegiatan praktikum komunitas secara efektif dan berkesinambungan.

4.1.1. Proses Praktik Membangun Relasi (Dialog)

Proses tahap membangun relasi (dialog) dilakukan pada tanggal 28 Oktober sampai dengan 8 November 2024. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh praktikan dalam tahap dialog untuk menjalin relasi dengan masyarakat Desa Tinggar. Teknik yang praktikan gunakan pada tahap ini yaitu *community involvement*, *transect walk*, *home visit*, percakapan sosial, wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

Berikut ini tahapan dialog yang dilakukan praktikan:

1. Persiapan Sosial (*Preparation*)

Pada tahap ini praktikan melakukan kegiatan untuk mengenal warga sekitar, budaya, dan kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh masyarakat Desa Tinggar. Praktikan mulai berbaur dengan komunitas untuk memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud serta tujuan kehadiran adanya praktikan dalam masyarakat. Praktikan melibatkan diri dalam kegiatan atau aktifitas masyarakat, interaksi masyarakat (*community involving*), pertemuan non formal (*home visit*), dan lainnya yang praktikan lakukan sebagai strategi pada tahap dialog ini:

1) Kontak Awal

(1) Penerimaan Praktikan

Penerimaan mahasiswa Praktikan Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang akan melaksanakan Praktikum Komunitas tahun 2024 di Kabupaten Kuningan dilaksanakan di Pendopo Bupati Kabupaten Kuningan oleh Penjabat (PJ) Bupati Kuningan pada tanggal 28 Oktober 2024. Setelah penerimaan di tingkat kabupaten, kegiatan dilanjutkan dengan penerimaan di Kecamatan Kadugede. dengan dihadiri oleh seluruh praktikan yang ditempatkan di berbagai desa dalam wilayah Kecamatan Kadugede, dan diterima langsung oleh camat beserta jajarannya. Pada tanggal 29 Oktober 2024, penerimaan dilakukan di tingkat desa, yaitu di Kantor Desa Tinggar yang dihadiri oleh enam praktikan yang ditugaskan di Desa Tinggar, bersama perangkat desa setempat. Dalam proses penerimaan, disampaikan maksud dan tujuan pelaksanaan praktikum komunitas di Desa Tinggar. Selain itu, dipaparkan pula rencana kegiatan (*time line*) beserta tahapan-tahapan yang direncanakan untuk dilaksanakan selama 40 hari di Desa Tinggar.



Foto 4.1. Penerimaan Praktikan di Pendopo Kuningan

2) Membangun Relasi dan memahami karakteristik Masyarakat

(1) Kunjungan tokoh Masyarakat (*Home Visit*)

Kegiatan *Home Visit* dilaksanakan oleh praktikan pada tanggal 29 Oktober 2024 setelah dilakukan penerimaan di Kantor desa. Praktikan mengunjungi rumah para *stakeholder* di Desa Tinggar yang dimana praktikan mendatangi rumah ketua

RT, Kadus (Kepala Dusun), kader PKK, dan kader Posyandu di Desa Tinggar. Kegiatan ini merupakan upaya praktikan untuk mendekatkan diri kepada tokoh masyarakat/stakeholder dan mengenal lingkungan masyarakat. Melalui kunjungan tersebut praktikan menyampaikan maksud dan tujuan serta menjelaskan gambaran kegiatan dan tahapan yang akan praktikan laksanakan selama 40 hari kedepan di Desa Tinggar. Praktikan juga menggali informasi mengenai masyarakat, masalah sosial, kebutuhan, potensi, serta PPKS yang ada di masyarakat Desa Tinggar.



Foto 4.2. *Home Visit*

(2) *Transect Walk*

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan praktikan di tahap dialog adalah *transect walk* yaitu para praktikan menyusuri wilayah Desa Tinggar secara langsung. Pelaksanaan *transect walk* ini dilakukan oleh 6 orang praktikan yang bertujuan untuk mengamati, mengenali serta mengetahui potensi dan sistem sumber serta mengetahui kondisi sosiografis dan geografis wilayah situasi masyarakat Desa Tinggar. *Transect walk* pertama dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2024 sampai 3 November 2024 dengan tujuan ke dusun Wage yaitu RT 01, 02, 03, 04, kemudian praktikan melakukan *transect walk* ke dusun Manis yaitu RT 05, 06, 07, 08. Hasil dari *transect walk* ini praktikan mengetahui informasi mengenai PPKS dan UMKM yang ada di Desa Tinggar seperti UMKM gemblong, Becak, Kue Bawang, Rangginang, kacang, UMKM cobek/uleman, UMKM pembuatan kantong gorengan, UMKM kerajinan rotan dll. Selain itu juga praktikan mengetahui mata pencaharian warga yang dimana rata-rata merupakan petani

atau buruh tani dimana warga ada yang memiliki sawah sendiri dan ada yang bekerja di sawah orang lain.



Foto 4.3. *Transect Walk*

(3) *Community Involvement*

Community Involvement merupakan proses melibatkan diri dalam kegiatan atau aktivitas masyarakat yang dilakukan oleh praktikan untuk melakukan pendekatan dan menjalin relasi yang baik serta membangun kepercayaan dengan perangkat desa maupun masyarakat Desa Tinggar. Kegiatan ini praktikan lakukan disela-sela kegiatan praktikum komunitas, Adapun kegiatan yang praktikan ikuti yaitu; mengikuti pengajian rutin setiap pagi, senam, posyandu, event karang taruna, jumat bersih (kerja bakti), kegiatan KWT. Melalui kegiatan tersebut praktikan memperkenalkan diri dan berbaur dengan masyarakat dengan ramah/terbuka sehingga terjalin hubungan yang baik antara praktikan dan lingkungan masyarakat desa. Selain itu praktikan juga terlibat dalam penginputan data posyandu yang dilakukan bersama dengan ibu-ibu kader posyandu/PKK Desa Tinggar.



Foto 4.4. *Community Involvement*

3) Pembentukan dan Pengembangan rasa saling Percaya (*Trust Building*) dan Pengembangan Partnership (*Developing Partnership*)

Pembentukan dan pengembangan rasa saling percaya (*trust building*) serta kemitraan (*developing partnership*) dilakukan oleh praktikan melalui proses kontak sosial, komunikasi, dan interaksi dengan masyarakat. Proses ini dilaksanakan secara berulang-ulang dan sesering mungkin untuk memperkuat hubungan dengan berbagai pihak.

Interaksi dan komunikasi tidak hanya dilakukan dengan masyarakat umum, tetapi juga dengan Kepala Desa beserta perangkat desa, organisasi masyarakat seperti Karang Taruna, anggota Posyandu Remaja, kader PKK, Ketua Pokja, serta tokoh-tokoh masyarakat. Tokoh-tokoh ini meliputi guru PAUD, TK, SD, hingga pengajar kegiatan keagamaan seperti mengaji.



Foto 4.5. *Trust Building dan Developing Partnership*

4) Pemaknaan tantangan-tantangan (*Articulating Challenges*)

Praktikan mendefinisikan tujuan kegiatan perubahan atau pemberdayaan masyarakat secara jelas dan terarah. Dalam prosesnya, dilakukan diskusi dengan perangkat desa, kader PKK, guru SD, guru ngaji, serta stakeholder lainnya yang relevan. Diskusi ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi, sumber daya, serta tantangan yang dihadapi oleh masyarakat Desa Tinggar.

Berdasarkan hasil diskusi, diketahui bahwa Desa Tinggar memiliki jumlah anak-anak yang cukup banyak. Namun, ditemukan pula permasalahan terkait perilaku anak-anak, terutama yang disebabkan oleh penggunaan gadget secara berlebihan tanpa pengawasan yang memadai. Beberapa anak menunjukkan tanda-tanda kecanduan gadget dan terpapar hal-hal negatif dari media sosial akibat kurangnya penyaringan konten. Selain itu, peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak-anak masih tergolong minim.

Melalui wawancara dengan *stakeholder*, diungkapkan bahwa anak-anak seharusnya mendapatkan kegiatan yang lebih bermanfaat daripada hanya menghabiskan waktu dengan gadget. Dari penggunaan gadget juga menjadikan anak-anak sering melakukan kegiatan negative karena mencontoh di media sosial tanpa pengawasan orang tua. Oleh karena itu, hingga saat ini belum ada *support group* atau kelompok pendukung yang secara aktif menggerakkan kegiatan positif bagi anak-anak di desa. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan program pemberdayaan yang berfokus pada pengalihan aktivitas anak-anak ke kegiatan yang lebih produktif dan mendidik.



Foto 4.6. *Articulating Challenges*

5) Penentuan Arah Kegiatan (*Defining Directions*)

Pada tahap ini, praktikan bersama perangkat desa menetapkan tujuan serta rencana yang ingin dicapai dalam pelaksanaan praktikum komunitas. Bersama dengan para *stakeholder/shareholder*, disepakati arah kegiatan yang akan dilakukan, terutama terkait penyuluhan dan pemberdayaan bagi anak-anak serta orang tua di Desa Tinggar. Namun demikian, asesmen mendalam akan tetap dilakukan bersama para pihak terkait untuk memastikan fokus utama permasalahan yang dihadapi serta menyusun rencana kegiatan intervensi yang relevan dan dapat dilaksanakan secara efektif.



Foto 4.7. *Defining Directions*

4.1.2. Hasil Praktik Membangun Relasi (Dialog)

Proses dialog atau menjalin relasi yang dilaksanakan oleh praktikan dengan berbagai kegiatan yang telah dilakukan seperti kunjungan *transect walk*, *home visit*, *community involvement* (CI) dan lainnya, tentunya memberikan dampak positif dan menimbulkan hubungan yang baik dengan masyarakat Desa Tinggar. Kegiatan-kegiatan tersebut bertujuan untuk mempermudah praktikan dalam melakukan praktikum komunitas dan melaksanakan tahapan-tahapan selanjutnya seperti *discovery*, *development* sampai dengan terminasi dan rujukan. Melalui kegiatan dialog ini praktikan menerapkan keterampilan aras makro seperti komunikasi personal, negosiasi, perantara dan mengemvangkan jaringan kerja, Menyusun struktur dan proses penggalian sumber masyarakat dengan

pendekatan model *locality development (community development)*. Adapun strategi yang praktikan gunakan adalah strategi kolaborasi (*collaboration*) dengan taktik *capacity building* melalui partisipasi. Ditahap dialog ini praktikan juga menggunakan teknik *community involvement (IC)*, percakapan sosial, *home visit*, dan *community meeting*.

Dari kegiatan dialog yang telah praktikan lakukan Adapun hasil yang didapatkan melalui tahap dialog (membangun relasi) yaitu:

1. Pengenalan Mahasiswa Praktikan

Perangkat Desa Tinggar, tokoh masyarakat, *stakeholder/shareholder*, serta masyarakat Desa Tinggar mengetahui keberadaan mahasiswa/praktikan yang sedang melaksanakan praktikum komunitas. Mereka juga memahami maksud dan tujuan pelaksanaan praktikum yang dilakukan oleh mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

2. Penerimaan yang Baik

Praktikan diterima dengan sangat baik oleh perangkat desa dan masyarakat Desa Tinggar. Relasi yang positif ini tercermin dari interaksi dan komunikasi yang intens, baik dalam kegiatan formal maupun informal. Praktikan dilibatkan dalam berbagai kegiatan desa, yang semakin memperkuat hubungan dengan masyarakat.

3. Kesepakatan Kerja Sama

Terjalin kesepakatan antara praktikan, perangkat desa, dan masyarakat untuk bekerja sama dalam pelaksanaan penyuluhan dan pemberdayaan masyarakat. Kesepakatan ini didiskusikan saat praktikan melakukan interaksi dan berbaur dengan masyarakat. Melalui dialog yang konstruktif, hubungan baik dan kesepahaman ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan praktikum komunitas.

4. Gambaran Sosiografi dan Geografis Desa

Praktikan memperoleh gambaran mengenai sosiografi dan geografis Desa Tinggar. Desa ini terdiri dari dua dusun, yaitu Dusun Wage dan Dusun Manis, yang masing-masing memiliki empat RT. Dengan demikian, total terdapat delapan RT di Desa Tinggar.

5. Partisipasi dalam Kegiatan Masyarakat

Praktikan mulai aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat Desa Tinggar. Melalui keterlibatan ini, praktikan mendapatkan wawasan mengenai kebiasaan dan aktivitas sehari-hari masyarakat desa.

6. Akses ke Sumber Daya Desa

Praktikan mendapatkan akses yang mudah ke berbagai sumber daya yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan praktikum komunitas. Hal ini didukung oleh penerimaan dan dukungan positif dari perangkat desa dan masyarakat.

7. Data Profil Masyarakat

Praktikan berhasil mengumpulkan informasi terkait profil masyarakat Desa Tinggar. Mayoritas penduduk bekerja sebagai petani dan buruh tani. Desa ini memiliki jumlah anak-anak yang cukup besar, namun anak-anak tersebut belum memiliki kegiatan produktif dan mendidik yang terorganisir dengan baik. Meskipun terdapat pengajian rutin untuk anak-anak, kegiatan ini perlu dilengkapi dengan aktivitas lain yang bersifat edukatif dan hiburan untuk mencegah anak-anak terjerumus ke dalam kegiatan negatif.

8. Identifikasi Potensi *Stakeholder*

Praktikan mengidentifikasi stakeholder yang dapat menjadi potensi dan sumber daya dalam pelaksanaan penyuluhan dan pemberdayaan. Guru SD Tinggar dan kader PKK di Pokja 2 menunjukkan kepedulian terhadap masalah yang dihadapi anak-anak di desa, seperti penggunaan *gadget* yang berlebihan. Mereka mendukung adanya kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan bagi anak-anak, meskipun saat ini belum ada penggerak yang fokus terhadap isu tersebut.

4.2. Tahap Asesmen (*Discovery*)

Tahap asesmen (*discovery*) merupakan proses yang melibatkan rangkaian kegiatan untuk menggali sumber daya, menganalisis kemampuan dan daya dukung sumber daya, membentuk Tim Kerja Masyarakat (TKM), merencanakan dan menentukan intervensi, serta memperkuat motivasi kerjasama. Asesmen dalam praktik pekerjaan sosial bertujuan untuk menggali informasi mengenai masalah serta potensi atau sumber daya (potensi kesejahteraan sosial) melalui kegiatan pengumpulan data, identifikasi, analisis, dan penilaian data. Dalam tahap asesmen (*discovery*) ini, praktikan menggunakan strategi kolaborasi dengan taktik partisipasi sebagai bagian dari *capacity building*. Teknik yang digunakan meliputi Method Participatory Assessment (MPA), Participatory Rural Appraisal (PRA) seperti *transect walk*, serta Community Meeting Forum (CMF) berupa diskusi terfokus. Sementara itu, dalam asesmen non-partisipatif, praktikan menggunakan

teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Sasaran pada tahap asesmen ini mencakup masyarakat Desa Tinggar, jajaran perangkat desa, kelompok sasaran (*target group*), serta kelompok yang memiliki kepentingan (*interest group*) yang akan terlibat dalam proses pelaksanaan perubahan.

4.2.1. Proses Praktik tahap Asesmen (*Discovery*)

1. Penggalan Sumber Daya (*Exploring Resource System*)

Praktikan melakukan penggalan sumber daya dan potensi yang ada di masyarakat Desa Tinggar melalui kegiatan social mapping dengan menggunakan teknik pemetaan aset kehidupan berkelanjutan (*Sustainability Lifelihood Aset/ SLA*) pada tanggal 29 November 2024 sampai 4 November 2024. Social Mapping ini dilakukan praktikan dengan teknik observasi langsung pada saat *transect walk* dan menggunakan teknik SLA sekaligus wawancara dengan masyarakat Desa Tinggar. Terdapat beberapa aspek yang praktikan gali yaitu mengenai aset komunitas, meliputi; aset fisik, aset manusia, aset natural, aset *financial*, dan aset sosial).

2. Analisa Kemampuan dan Daya Dukung Sumber Daya (*Analyzing Resource Capabilities*)

Analisis kemampuan dan daya dukung sumber daya ini merupakan bentuk asesmen awal yang dilaksanakan praktikan untuk menggali informasi tentang potensi dan permasalahan yang ada di Desa Tinggar. Asesmen awal telah dilakukan praktikan sejak dilaksanakannya praktikum komunitas ini, sesuai dengan tahapan pekerjaan sosial. Ditahap asesmen ini praktikan menggunakan teknik *Methodology Participant Assessment (MPA)*.

Asesmen awal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai permasalahan serta potensi sumber daya di Desa Tinggar yang dapat di manfaatkan dan diberdayakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di Desa Tinggar. Praktikan melakukan rembuk warga atau *Community Meeting*. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 4 November 2024 di balai Desa Tinggar dengan mengundang kepala desa dan juga jajaran perangkat desa, kepala dusun, ketua RT, kader PKK, Karang taruna, ketua DKM, BPD, pendamping PKH, bidan desa, guru SD, TK. PAUD, dan para stakeholder/shareholder lainnya.

Kegiatan rembuk warga ini dilakukan dengan teknik MPA (*Methodology Participatory Assessment*). MPA merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh

pekerjaan sosial komunitas untuk melakukan asesmen dengan melibatkan masyarakat dan juga masyarakat ikut serta berpartisipasi aktif dalam prosesnya. Dalam penerapan teknik ini masyarakat terlibat secara aktif untuk menyampaikan isu-isu masalah yang ada di Desa Tinggar dan menyampaikan potensi serta sumber daya yang ada di lingkungan sekitar/Desa Tinggar.

Adapun Langkah-langkah yang praktikan lakukan pada kegiatan rembug warga ini dimulai dari persiapan acara, sambutan dari koordinator praktikan, sambutan dari kepala Desa Tinggar, penjelasan mengenai PSKS, diskusi untuk membahas permasalahan yang ada di Desa Tinggar. Berikut ini tahapan pelaksanaan kegiatan rembug warga Desa Tinggar:

1. Persiapan

Persiapan rembug warga ini merupakan kegiatan yang berisi proses persiapan pelaksanaan yang bertujuan memastikan pelaksanaan rembug warga berjalan sesuai dengan rencana. Dalam proses ini ada beberapa yang praktikan lakukan, yaitu:

1) Praktikan melakukan komunikasi/berkoordinasi dengan kepala desa beserta perangkat desa lainnya untuk membahas jadwal dan menyesuaikan kesanggupan pihak desa dan sasaran untuk hadir dan memastikan jika waktu pelaksanaan rembug warga tidak berbenturan dengan kegiatan lainnya (mencari waktu kosong).

2) Setelah disepakati bersama mengenai waktu pelaksanaan rembug warga maka para praktikan membuat surat undangan untuk tamu/sasaran kegiatan rembug warga (saat pembuatan surat praktikan diberikan arahan dan bimbingan dari pihak desa)

3. Praktikan membagikan surat undangan kepada masyarakat Desa Tinggar

4. Praktikan mempersiapkan tempat dan peralatan yang dibutuhkan saat pelaksanaan kegiatan.

5. Para praktikan berdiskusi untuk pembagian jobdesk saat pelaksanaan kegiatan rembug warga.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan rembug warga dilaksanakan pada tanggal 4 November 2024 di balai Desa Tinggar. Pada tahap pelaksanaan ini praktikan berperan sebagai seseorang yang memberikan arahan saat teknik MPA dilakukan, Berikut merupakan tahapan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini diantaranya;

- 1) MC yang merupakan salah satu anggota praktikan membuka acara rembug warga, sambutan dari kepala Desa Tinggar, dan sambutan dari koordinator kelompok praktikan untuk menyampaikan maksud dan tujuan praktikan.
- 2) Praktikan menjelaskan definisi PPKS serta jenis-jenis PPKS
- 3) MC menyampaikan bagaimana alur pelaksanaan MPA, lalu dengan tahapan berikut:
 - (1) Pembagian metacard kepada masyarakat
 - (2) Sasaran menuliskan permasalahan dan sistem sumber di daerah masing-masing menggunakan metacard.
 - (3) Sasaran mempelkan permasalahan sosial dan sistem sumber yang ditulis dalam kertas plano yang telah disediakan di depan.
 - (4) Fasilitator mengkategorikan permasalahan dan ditemukan 4 kategori masalah.
 - (5) Praktikan menuliskan masing-masing persebaran dari 4 kategori masalah tersebut.
 - (6) Menentukan prioritas permasalahan berdasarkan banyaknya persebaran.
 - (7) Menentukan bersama-sama dengan masyarakat Desa mengenai prioritas masalah/fokus masalah.



Foto 4.8. Rembug Warga

3. Quesioner

Praktikan bekerjasama dengan shareholder yaitu guru SDN Tinggar untuk praktikan bisa menemui anak-anak Desa Tinggar di sekolah dasar, dimana praktikan akhirnya bekerja sama dengan pihak sekolah untuk menggali informasi terkait permasalahan anak yang berlebihan dalam menggunakan gadget

khususnya handphone. setelah praktikan dengan sekolah menjalin kerja sama dengan baik dan praktikan sudah diberikan izin bertemu anak-anak di waktu sekolah maka praktikan meminta beberapa waktu kepada anak-anak agar anak-anak bisa mengisi questioner yang sudah praktikan siapkan, dimana questioner ini merupakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan durasi penggunaan anak dalam menggunakan gadget setiap harinya, apa saja biasanya yang dibuka anak saat menggunakan gadget, hal itu bertujuan agar mengetahui apakah anak lebih banyak bermain di luar atau justru banyak menggunakan gadget ketimbang bermain di luar, dan pertanyaan lain-lain yang berkaitan dengan gadget.

Setelah anak-anak mengisi *questioner* yang sudah di siapkan, maka setelahnya praktikan mengolah data tersebut/merekab jawaban hasil dari *questioner* yang telah diisi dan praktikan menemukan jika banyak anak dalam durasi menggunakan *gadget* terutama *handphone* berlebihan yaitu lebih dari 4 jam dalam sehari belum lagi jika di waktu libur sekolah, karena hal itu tidak sesuai dengan yang seharusnya anak-anak lakukan untuk seusia mereka. Questioner di isi oleh anak-anak SDN Tinggar yang berumur 10-12 tahun yang merupakan siswa kelas 4, 5, dan 6. Berikut merupakan hasil dilakukannya *Questioner*.

Tabel 4.1. Hasil *Questioner*

No	Hasil Questioner							
	Nama	Usia	Karakteristik	Waktu Penggunaan				Total (Jam)
				Pagi	Siang	Sore	Malam	
1	Erlita	10 Tahun	Kelas 5	1 Jam	2 jam	30 menit	3 jam	6 jam 30 menit
2	Silvia	11 Tahun	Kelas 5	30 menit	2 jam	1 jam	2 jam	5 jam 30 menit
3	Azahra	10 Tahun	Kelas 5	2 jam	1 jam	1 jam	4 jam	8 jam
4	Aqila	10 Tahun	Kelas 5	1 jam	2 jam	30 menit	3 jam	6 jam 30 menit
5	Nafisa	10 Tahun	Kelas 5	30 menit	3 jam	1 jam	2 jam	6 jam 30 menit
6	Ryan	11 Tahun	Kelas 6	1,5 jam	2 jam	2 jam	3 jam	8 jam 30 menit
7	Ribi	11 Tahun	Kelas 6	1 jam	2 jam	2 jam	3 jam	8 jam

8	Rafi	10 Tahun	Kelas 5	30 menit	2 jam	1 jam	2 jam	5 jam 30 menit
9	Iwan	10 Tahun	Kelas 4	30 Menit	3 jam	1 jam	1 jam	5 jam 30 menit
10	Allea	10 Tahun	Kelas 4	30 Menit	2 jam	1 jam	3 jam	6 jam 30 menit
11	Vania	10 Tahun	Kelas 4	1 jam	3 jam	30 menit	2 jam	6 jam 30 menit
12	Icha	11 Tahun	Kelas 5	1 jam	2 jam	30 menit	2 jam	5 jam 30 menit
13	Thalita	11 Tahun	Kelas 6	2 jam	1 jam	2 jam	2 jam	7 jam
14	Devid	12 Tahun	Kelas 6	2 jam	2 jam	1 jam	3 jam	8 jam
15	Tio	12 Tahun	Kelas 6	2 jam	3 jam	30 menit	3 jam	8 jam 30 menit
16	Yuda	10 Tahun	Kelas 4	1 jam	1 jam	2 jam	3 jam	7 jam
17	Fadlan	12 Tahun	Kelas 6	30 menit	2 jam	1 jam	3 jam	6 jam 30 menit
18	Haniffah	11 Tahun	Kelas 4	1 jam	2 jam	1 jam	2 jam	6 jam
19	Egi	10 Tahun	Kelas 5	2 jam	2 jam	1 jam	2 jam	7 jam
20	Axella	10 Tahun	Kelas 4	30 menit	2 jam	1 jam	2 jam	5 jam 30 menit
21	Abyan	10 Tahun	Kelas 4	1 jam	3 jam	1 jam	1 jam	6 jam
22	Firza	11 Tahun	Kelas 6	1 jam	2 jam	2 jam	2 jam	7 jam
23	Faiz	10 Tahun	Kelas 4	2 jam	3 jam	2 jam	1 jam	8 jam
24	Bilqis	12 Tahun	Kelas 6	30 menit	2 jam	2 jam	1 jam	5 jam 30 menit
25	Dika	10 Tahun	Kelas 5	2 jam	2 jam	2 jam	2 jam	8 jam
26	Hasna	10 Tahun	Kelas 5	1 jam	2 jam	1 jam	2 jam	6 jam
27	Farul	12 tahun	Kelas 6	1 jam	3 jam	2 jam	2 jam	8 jam

28	Aditya	12 Tahun	Kelas 6	2 jam	2 jam	1 jam	3 jam	8 jam
29	Rudian	10 Tahun	Kelas 5	30 menit	3 jam	2 jam	2 jam	7 jam 30 menit
30	Bilal	12 Tahun	Kelas 6	2 jam	3 jam	2 jam	1 jam	8 jam

Sumber Praktikum Komunitas 2024

Berdasarkan hasil questioner tersebut dapat dilihat jika anak-anak biasa menggunakan gadget setiap harinya melebihi 4 jam dalam sehari. Sedangkan *World Health Organization (WHO)* menyarankan anak-anak usia sekolah (di atas 5 tahun) untuk membatasi waktu layar agar tidak mengganggu aktivitas fisik dan waktu tidur yang optimal. Durasi maksimal untuk hiburan digital sebaiknya sekitar 2 jam per hari, sementara penggunaan untuk belajar dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak tergolong berlebihan dan beresiko mengarah pada kecanduan gadget.



Foto 4.9. Anak-anak mengisi Questioner

4. Fokus Group Discussion (FGD)

Setelah ditemukan isu masalah dari beberapa fokus masalah yang sudah ditentukan melalui musyawarah berupa voting, dan juga praktikan sudah melakukan asesmen lanjutan dengan membagikan questioner kepada anak-anak, maka praktikan memilih fokus masalah tentang anak yang berlebihan dalam menggunakan gadget di Desa Tinggar. Praktikan bersama dengan tokoh

masyarakat yang peduli terhadap permasalahan anak tersebut melakukan diskusi di pertemuan selanjutnya.

Dalam pertemuan ini praktikan bersama dengan tokoh masyarakat yang peduli terhadap permasalahan anak melakukan diskusi. Dalam pertemuan ini praktikan dan tokoh masyarakat membahas untuk menentukan *interest group* dan *target group*. *Interest group* adalah orang-orang yang berminat dan memiliki kemauan untuk membantu praktikan dalam menangani masalah yang menjadi prioritas penanganan masalah saat rebug warga. Orang-orang yang berminat dan berkomitmen dalam penanganan masalah saat diskusi akan *menjadi interest group* yang nantinya menjadi Tim Kerja Masyarakat (TKM). *Target group* merupakan kelompok yang akan membantu memecahkan permasalahannya oleh praktikan bersama TKM, selanjutnya praktikan membentuk TKM untuk mempermudah proses tahapan selanjutnya. Dan telah disepakati bersama jika TKM diambil dari guru SD dan Kader PKK pokja dua yang berkaitan dengan anak/Pendidikan.

Berdasarkan hasil diskusi Adapun tim kerja masyarakat (TKM), diantaranya;

Tabel 4.2. Tim Kerja Masyarakat/Pengawas Kegiatan

Tim Kerja Masyarakat/Pengawas Kegiatan		
No	Nama	Jabatan
1	Jaja Suteja	Penanggung jawab program
2	Kusmiyati	Koordinator Program
3	Sri Ade Eti Maryati Diah	Koordinator/pengawas Bermain di luar
5	Nina	Humas
6	Santi	Pendamping penggunaan APK "Google Family Link"
7	Euis	Dokumentasi dan Evaluasi

Sumber: Hasil diskusi praktikan bersama Stakeholder/shaholder



Foto 4.10. FGD

4.2.2. Hasil Tahap Asesmen (*Discovery*)

1. Praktikan mengetahui gambaran potensi, sumber daya, dan isu-isu masalah di Desa Tinggar.

Pertama kali praktikum praktikan melakukan beberapa kegiatan seperti transect walk, home visit, dan kunjungan-kunjungan. Praktikan memperhatikan dan ditemukan beberapa informasi yang praktikan catat sebagai potensi, sumber daya, dan isu masalah. Melalui kegiatan ini praktikan mendapatkan informasi bahwa desa Tinggar memiliki potensi pertanian dan kewirausahaan, Selain itu terdapat isu-isu masalah sosial yang praktikan perhatikan yaitu terkait anak, dimana anak di Desa Tinggar memiliki suatu permasalahan yang dimana memiliki kecenderungan kecanduan menggunakan gadget dan tidak/belum adanya kegiatan yang menyenangkan yang berfokus pada anak tersebut. Selain itu juga terdapat isu-isu masalah tentang pengelolaan sampah rumah tangga, tidak adanya TPA untuk pembuangan sampah, masyarakat yang kurang memiliki kegiatan bermanfaat

2. Berdasarkan hasil rebug warga melalui teknik *metodelogy participatory assesment* (MPA).

Praktikan menemukan permasalahan-permasalahan yang terdapat di Desa Tinggar yang sudah di fokuskan diantaranya, dari aspek sosial yaitu masalah kenakalan remaja, kecanduan/berlebihan dalam menggunakan gadget pada anak, dari aspek ekonomi yaitu terkait pengangguran, pinjol, bantuan sosial yang tidak merata, judi online, dari aspek lingkungan yaitu pengelolaan sampah rumah

tangga, tidak adanya TPA, selanjutnya aspek Kesehatan yaitu anak kurang gizi, stunting, kurangnya edukasi terkait Kesehatan.

3. Hasil rembug warga ditemukan fokus masalah yang di kerucutkan menjadi satu aspek satu permasalahan.

Praktikan akan menangani fokus masalah tersebut, Praktikan membagikan fokus masalah kepada masing-masing praktikan sesuai dengan kesepakatan bersama dengan mempertimbangkan minat dari setiap praktikan. Hasil pembagian fokus masalah tersebut yaitu Nilam mengambil permasalahan anak-anak, Nafisa mengambil permasalahan pengangguran, Fasya mengambil permasalahan judi online, Aeni mengambil permasalahan stunting, Nisa mengambil permasalahan kenakalan remaja, dan Sandy mengambil permasalahan pengelolaan sampah rumah tangga. Pembagian fokus masalah ini dibagi dengan satu orang satu isu permasalahan dengan berbeda-beda sasaran dan intervensi.

4. Praktikan mengambil fokus masalah terkait anak yang berlebihan dalam menggunakan gadget.

Anak-anak di Desa Tinggar aktif bermain diluar akan tetapi di setiap aktifitas bermain di luar selau di selingi dengan bermain handphone dan kegiatan bermain diluar pun tidak adanya bimbingan dan kegiatan yang bermanfaat. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan shareholder jika anak-anak cenderung melakukan kenakalan yang tidak seharusnya dilakukan seusianya, informan mempercayai jika kenakalan pada anak-anak selain disebabkan oleh lingkungan media sosial pun ikut andil dalam permasalahan yang terjadi pada anak-anak dimana anak-anak tidak bijak dalam menggunakan gadget.

5. Penentuan *Interest Group* dan *Target Group*.

Interest group adalah orang-orang yang berminat dan memiliki kemampuan untuk membantu praktikan dalam menangani masalah yang menjadi prioritas penanganan masalah saat rembug warga. Orang-orang yang berminat dan berkomitmen dalam penanganan masalah saat diskusi dan rembug warga akan menjadi *interest group* yang nantinya menjadi Tim Kerja Masyarakat (TKM).

Target group yang dimaksud adalah prioritas masing-masing praktikan yang sudah dibagi dari hasil rembug warga, Tenaga Kerja Masyarakat (TKM) sendiri sudah dibentuk dalam hal ini maka *target group* praktikan menangani terkait permasalahan anak-anak yang akan menjadi target yaitu anak yang berlebihan dalam menggunakan gadget di Desa Tinggar.

6. Praktikan telah membentuk tim kerja masyarakat dengan susunan sebagai berikut:

Tabel 4.3. Tugas dan Tanggung Jawab Tim Kerja Masyarakat/Pengawas Kegiatan

Tim Kerja Masyarakat/Pengawas Kegiatan			
No	Nama	Jabatan	Tugas dan Tanggung Jawab
1	Bu Sri Ade	Penanggung jawab program	Memiliki tanggung jawab penuh atas pelaksanaan program dan mengoordinasikan seluruh kegiatan agar berjalan sesuai dengan rencana.
2	Bu Kusmiyati	Koordinator Program	Mengelola pelaksanaan program secara teknis dan menyelaraskan kegiatan antar kelompok atau bagian yang terlibat dalam program
3	Pak Jaja	Koordinator/pengawas Bermain di luar	Merancang kegiatan bermain diluar seperti olahraga dan permainan tradisional sekaligus mengawasi/pembimbing kegiatan tersebut
4	Bu Eti Maryati		
5	Bu Diah		
6	Bu Nina	Humas	Membantu komunikasi antara TKM, orang tua, dan anak-anak dan pihak-pihak lainnya
7	Bu Santi	Pendamping dan Pengawasan penggunaan APK "Google Family Link"	Melakukan pendampingan dan pengawasan mengenai penggunaan aplikasi pada orang tua dan anak
8	Bu Euis		
9	Ineu	Dokumentasi dan Evaluasi program	Mendokumentasikan kegiatan dan mengevaluasi efektifitas program

Sumber:Praktikum komunitas di Desa Tinggar 2024

Setelah bertemu dengan TKM praktikan kembali menjelaskan terkait maksud dan tujuan praktikan serta gambaran umum permasalahan yang akan praktikan tangani yaitu tentang penyuluhan dan pemberdayaan terhadap orang tua dan anak yang ada di Desa Tinggar sesuai dengan praktikan pekerjaan sosial makro. Praktikan juga menjelaskan tahapan-tahapan yang harus praktikan laksanakan dalam proses praktikum komunitas ini TKM menjelaskan terkait permasalahan-permasalahan anak-anak di Desa Tinggar, harapan TKM untuk anak-anak di desa, dan kegiatan yang ingin dilaksanakan untuk anak-anak.

Praktikan mendapatkan banyak informasi dan saling bertukar informasi dengan para TKM.

4.3. Tahap Rencana Intervensi (*Discovery*)

Tahap rencana intervensi merupakan proses tahapan untuk melakukan rencana penyelesaian masalah yang sudah ditemukan ditahap sebelumnya. Melalui tahap intervensi ini praktikan menggunakan teknik TOP (*Technology of Participation*). TOP (*Technology of Participation*) merupakan teknik perencanaan pengembangan masyarakat secara partisipatif, sehingga seluruh pihak memiliki kesempatan yang sama untuk mengemukakan ide. TOP adalah teknik yang digunakan untuk mengatasi berbagai hambatan dan kerumitan yang terjadi dalam diskusi pengambilan keputusan. Program penyuluhan dan pemberdayaan pada orang tua dan anak ini menggunakan prinsip ekologis berkelanjutan (*sustainability*) yang mana di harapkan bisa berkelanjutan untuk produktivitas dan kemandirian anak-anak di Desa Tinggar.

4.3.1. Hasil Tahap Rencana Intervensi Menggunakan TOP (*Technology of Participation*)

4.3.1.1. Tahap Diskusi

Tahap diskusi dalam TOP merupakan serangkaian pertanyaan yang memandu kelompok didalam proses dialog. Pertanyaan-pertanyaan tersebut membimbing kelompok melewati empat tingkat kesadaran yakni objektif, reflektif, interpretatif dan memutuskan. Langkah ini bersifat memfasilitasi pembicaraan dan diskusi dalam kelompok sehingga kelompok tersebut dapat memperdalam wawasan dan kreativitas mengenai pokok-pokok bahasan atau pengalaman.

TOP (*Technology of Participation*) dilakukan dengan menggunakan pendekatan ORID yaitu Obyektif (apa adanya), Reflektif yaitu mengajak masyarakat merefleksikan apa yang sudah dirumuskan sehingga ada proses penyadaran masyarakat, Interpretative dan Decisional yaitu mengajak masyarakat menginterpretasikan alternative pemecahan masalah dan memutuskan untuk menjadi program. Dalam tahapan TOP dengan pendekatan ORID ini praktikan bersama-sama dengan tenaga kerja masyarakat (TKM) yang terdiri dari guru SD dan kader PKK pokja 2 pada tanggal 13 November 2024 di sekolah.

Melalui pendekatan ORID praktikan bersama dengan masyarakat berdiskusi dimana secara *obyektif* Praktikan dan TKM membahas permasalahan

anak-anak di di Desa Tinggar dengan apa adanya, TKM menyampaikan jika penyuluhan kepada anak sekaligus orang tua memang dibutuhkan di Desa Tinggar dan selama ini sangat minim sekali kegiatan yang berfokus pada kegiatan yang bermanfaat untuk anak-anak. Setelah melalui beberapa pertimbangan ditemukan kesepakatan bahwa permasalahan bisa dikurangi atau diperbaiki melalui pemberian penyuluhan sosial kepada anak dan juga orang tua mengenai penggunaan gadget yang bijak untuk anak dan orang tua ikut andil dalam perubahan tersebut, lalu juga dilakukannya pemberdayaan dimana praktikan memperkenalkan aplikasi "*Google Family Link*" yang merupakan aplikasi untuk mengontrol penggunaan handphone pada anak melalui handphone orang tua. Secara reflektif praktikan bersama dengan TKM merefleksikan apa yang sudah didiskusikan sebelumnya terkait pemberian edukasi pada anak dan orang tua hingga timbul kesadaran masyarakat untuk lebih peduli dengan anak-anak. Kemudian secara interpretative dan decisional praktikan dan TKM berdiskusi untuk menemukan pemecahan masalah tersebut mulai dari merancang program, tujuan program, menentukan tugas dan tanggung jawab tim kerja masyarakat (TKM), dan lainnya untuk memperlancar proses pelaksanaan program.

4.3.1.2. Hasil TOP

Melalui diskusi tersebut praktikan melewati beberapa tahapan menggunakan teknik TOP tersebut yaitu sebagai berikut:

1. *Title program* (Nama program)

Penerapan teknik TOP dilakukan setelah asesmen dan menggali informasi pada masyarakat, anak-anak, dan shareholder. Praktikan bersama dengan TKM menangani permasalahan anak dalam menggunakan gadget yang berlebihan dengan melakukan penyuluhan sekaligus pemberdayaan untuk memberikan edukasi/pengetahuan. Praktikan menawarkan kepada para TKM untuk menyampaikan pendapat mengenai program yang akan dilakukan sesuai dengan permasalahan yang akan diangkat hingga pada akhirnya diperoleh kesepakatan nama program yang akan dilaksanakan bersama yaitu "**Main Seru Tanpa Layar**" yang fokus pada penyuluhan dan pemberdayaan terhadap orang tua yang dimana diajarkan untuk bijak dalam menggunakan gadget antar orang tua dan anak, menggunakan aplikasi untuk memantau handphone/gadget anak, selanjutnya juga anak diberikan kegiatan rutin yang bermanfaat seperti membaca buku di pojok literasi kantor desa, melakukan olahraga, dan menggambar/mewarnai.

2. *Victory circle* (Tujuan dilaksanakannya program)

Praktikaan menentukan tujuan dilaksanakannya program “Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak” (Main Seru Tanpa Layar) ini dilakukan dengan berdiskusi bersama dengan masyarakat yang terdiri dari kader PKK, dan shareholder/guru SD (TKM). Adapun tujuan dilaksanakannya program ini yaitu:

1) Tujuan Umum

Mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget melalui pemberdayaan orang tua dan anak serta penyediaan kegiatan alternatif yang edukatif, kreatif, dan menyenangkan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara sehat.

2) Tujuan Khusus

- (1) Meningkatkan pemahaman orang tua dan anak tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan.
- (2) Memberikan pengetahuan/keterampilan kepada orang tua dalam menggunakan aplikasi “*Google Family Link*” untuk memantau aktivitas digital anak.
- (3) Mendorong anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan positif yang tidak melibatkan gadget.

3. Sasaran

Sasaran dari program “Main Seru Tanpa layer” ini adalah anak-anak sekaligus orang tua di Desa Tinggar berjumlah 20-30 orang.

4. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan dari penyuluhan sekaligus pemberdayaan anak melalui program Main Seru Tanpa Layar yaitu

1. Penyuluhan/sosialisasi mengenai pengurangan penggunaan gadget pada anak pada kegiatan tersebut dihadiri oleh anak dan orang tua
2. Pemberdayaan dengan mengenalkan sekaligus mengajarkan penggunaan aplikasi “*Google Family Link*” kepada orang tua.
3. Membuat kegiatan rutin untuk anak-anak yaitu membaca di pojok literasi desa, melakukan olahraga bersama, melakukan kreasi bersama anak-anak dan kegiatan bermanfaat tanpa gadget lainnya.

5. Indikator Keberhasilan

- 1) Program "Main Seru Tanpa Layar" terlaksana sesuai dengan rencana untuk meningkatkan produktivitas anak-anak di Desa Tinggar.
- 2) Orang tua memahami dan mampu menggunakan aplikasi Google Family Link untuk memantau penggunaan gadget anak.
- 3) Anak-anak mulai senang bermain di luar dan mengurangi kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan.
- 4) Kesadaran masyarakat tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada anak meningkat.
- 5) Terjalinnnya kesepakatan antara orang tua dan anak mengenai waktu penggunaan gadget yang bijak

6. Sistem Partisipasi (pihak yang dapat dijadikan pendukung program kegiatan)

Tabel 4.4. Sistem Partisipasi Program

Sistem Partisipasi	Pihak	Peran
Sistem Inisiasi (<i>Inisiator System</i>)	Perangkat desa dan Shareholder	Memberikan ide terkait penyuluhan dan pemberdayaan anak dan orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak dan bisa melakukan aktifitas diluar layer handpone.
Sistem Pelaku Perubahan (<i>Change Agent System</i>)	Praktikan	Praktikan berperan sebagai pelaku perubahan dengan memberikan penyuluhan/sosialisasi dan sebagai fasilitator memberikan edukasi kepada anak dan orang tua melalui pemberian kegiatan bermain diluar dan mengenalkan aplikasi untuk orang tua
Sistem Klien (<i>Client System</i>)	Anak-anak dan Orang Tua	Anak dan Orang tua merupakan penerima manfaat dari program
Sistem Dukungan (<i>Support System</i>)	Pemerintah desa beserta shareholder	Memberikan dukungan, masukan dan arahan dalam pelaksanaan program

Sistem Pelaksana (<i>Implementing system</i>)	Praktikan dan Tim Kerja Masyarakat (TKM)	Melaksanakan program
Sistem Tindakan/Kegiatan (<i>Action System</i>)	Praktikan, perangkat desa, beserta shareholder	Mempengaruhi dan memberikan motivasi serta semangat kepada anak dan orang tua untuk bisa lebih peduli akan anak dalam menggunakan gadget

7. Analisis SWOT

Program “Main Seru Tanpa Layar” ini di fokuskan untuk meningkatkan kesadaran/ *Self Awareness* pada anak dan orang tua di Desa Tinggar dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak. Untuk memastikan program ini sesuai dengan tujuan maka digunakan pendekatan SWOT yang merupakan singkatan dari *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). SWOT ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman untuk program Main Seru Tanpa Layar atau rencana program secara keseluruhan sebagai pertimbangan kelayakan dijalankannya program ini. Adapun analisis SWOT program Main Seru Tanpa Layar, yaitu:

Tabel 4.5. Analisis SWOT

ANALISIS SWOT PROGRAM “MAIN SERU TANPA LAYAR”		
No	Analisis SWOT	Hasil
1	<i>Strenght</i> (Kekuatan) Program “Main Seru Tanpa Layar”	Dukungan dari masyarakat, perangkat desa, kader PKK, dan guru SD (shareholder) lainnya. Program berbasis kolaborasi dengan melibatkan berbagai pihak (orang tua, guru SD, dan anak-anak). Fokus pada kegiatan edukasi dan aktivitas alternatif yang bermanfaat bagi anak-anak (membaca, menggambar, olahraga). Adanya penggunaan teknologi (Google Family Link) untuk mendukung pengawasan penggunaan gadget.
2	<i>Weaknesses</i> (kelemahan) program “Main Seru Tanpa Layar”	Kurangnya pemahaman awal masyarakat tentang dampak negatif penggunaan gadget

		berlebihan. Potensi resistensi dari sebagian orang tua atau anak terhadap perubahan kebiasaan. Terbatasnya waktu pelaksanaan untuk menciptakan perubahan yang signifikan.
3	<i>Opportunities</i> (Peluang) program “Main Seru Tanpa Layar”	Potensi peningkatan kesadaran masyarakat tentang pengawasan penggunaan gadget. Kemungkinan replikasi program di desa lain sebagai model pemberdayaan. Kesempatan membangun hubungan yang lebih harmonis antara orang tua dan anak melalui kegiatan bersama. Dukungan dari pemerintah daerah atau organisasi sosial dalam mempromosikan kesehatan mental dan fisik anak.
4	<i>Threats</i> (Ancaman) program “Main Seru Tanpa Layar”	Potensi resistensi dari sebagian orang tua atau anak terhadap perubahan kebiasaan. Kuranganya keberlanjutan program setelah intervensi selesai.

Sumber:Praktikum Komunitas di Desa Tinggar 2024

8. *Time schedule* (Rencana Kerja)

Praktikan bersama dengan Tim Kerja Masyarakat merumuskan jadwal kegiatan untuk memperlancar proses pelaksanaan program “Main Seru Tanpa Layar”.

Proses pembuatan jadwal ini dilakukan dengan mempertimbangkan waktu dari sasaran dan waktu dari tim kerja masyarakat itu sendiri hingga diperoleh hasil kesepakatan bersama.

Tabel 4.6. Jadwal Kegiatan Program Main Seru Tanpa Layar

No	Kegiatan	PJ	Waktu	Tempat	Strategi, Taktik, dan Teknik
1	Penyuluhan /sosialisasi Program “Mengurangi Penggunaan Gadget” dan mengenalkan/mengajari	Pak Jaja (TKM)	Jumat, 22 November 2024 pukul 08.30 WIB	Sekolah	Metode <i>Community development</i> dengan strategi

	aplikasi "Google Family Link".				kolaborasi dengan taktik impletasi dan <i>self Awareness dan capcity bilding</i> serta teknik <i>ToP (Teknolhogy of Participatory)</i>
2	Kegiatan bermain di luar bersama anak (Olahraga bersama, membaca di pojok literasi desa, dan lomba menggambar)	Bu Sri, Bu Eti, dan Bu Diah	Sabtu, 30 November 2024 Pukul 10.00	Balai Desa Tinggar	

Sumber:Praktikum Komunitas Desa Tinggar 2024

9. RAB (Rencana Anggaran Biaya)

Program ini tentunya memerlukan biaya untuk pelaksanaannya mulai dari penyediaan konsumsi saat penyuluhan dilakukan untuk pemateri maupun sasaran dan saat melakukan kegiatan bersama anak-anak dimana terdapat hadiah yang harus dibeli dll. Dalam melakukan rencana anggaran biaya ini Praktikan lakukan melalui proses diskusi dengan tim kerja masyarakat. adapun hasil diskusi terkait rencana anggaran biaya program ini yaitu:

Matriks 4.1. Rencana Anggaran Biaya Program

No	Uraian	Volume	Satuan	Jumlah
1	Print Undangan	30	Rp. 300	Rp. 9.000
2	Air Mineral	1 Dus	Rp 17.000	Rp. 17.000
3	Snack Box	40	Rp. 8.000	Rp. 320.000
4	Hadiah Lomba	3	Rp. 17.000	Rp. 51.000
TOTAL PENGELUARAN				Rp. 397.000

Sumber: Diskusi Praktikan bersama TKM

10. Rancangan Evaluasi

Rancangan evaluasi yang akan dilakukan oleh praktikan sebagai langkah-langkah sistematis yang dirancang untuk menilai program yang telah dilaksanakan oleh praktikan dan TKM. Evaluasi ini untuk memastikan apakah program mencapai tujuan yang telah ditentukan, memberikan manfaat kepada sasaran, serta

menemukan evaluasi untuk perbaikan. Pada tahap evaluasi nanti akan ada evaluasi proses dan evaluasi hasil, yaitu:

1) Evaluasi Proses

Evaluasi proses merupakan evaluasi yang berfokus pada pelaksanaan program. Pada tahap evaluasi proses ini akan menilai proses pelaksanaannya seperti memastikan program dilaksanakan sesuai rencana, mengidentifikasi tantangan atau hambatan selama pelaksanaan, dan menilai keterlibatan lanjut usia dalam mengikuti program Main Seru Tanpa Layar.

2) Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil berfokus pada menilai sejauh mana tujuan dan dampak suatu program tercapai. Evaluasi ini dilakukan setelah program selesai. Pada evaluasi hasil ini fokus pada sejauh mana tujuan program tercapai, menilai dampak program terhadap sasaran, dan menggambarkan perubahan yang terjadi pada sasaran serta melihat apakah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

11. Janji Hati

Praktikan bersama dengan TKM sepakat untuk komitmen dalam menjalankan program ini melalui janji hati. Janji hati merujuk pada komitmen mendalam yang didasarkan pada empati, integritas, dan dedikasi terhadap penyuluhan dan pemberdayaan masyarakat. Janji hati ini melibatkan seluruh TKM program Main Seru Tanpa Layar sebagai simbol bahwasannya kedepannya akan menjalankan program sesuai dengan kesepakatan diawal dan siap untuk meningkatkan kesadaran terhadap anak dengan dukungan dari orang tua dalam menggunakan gadget dengan bijak di Desa Tinggar. Janji hati ini dilaksanakan pada saat ToP dilakukan pada tanggal 13 November 2024. Praktikan bersama dengan TKM berkomitmen dan berjanji untuk mendukung dan memfasilitasi perubahan yang berdampak positif bagi anak-anak di Desa Tinggar.



Foto 4.11. TOP bersama TKM

4.4. Tahap Intervensi (*Development*)

Pelaksanaan intervensi merupakan proses penerapan rencana yang telah dirancang sebelumnya. Tahap ini melibatkan tindakan konkret yang dilakukan di tengah masyarakat untuk menjalankan program secara konsisten. Pelaksanaan intervensi mencakup dukungan sumber daya seperti tenaga kerja, anggaran, dan profesionalisme dalam implementasi rencana. Tahap intervensi ini dilaksanakan mulai tanggal 22 November hingga 30 November 2024.

Pada tahap intervensi (*development*), praktikan menerapkan model pendekatan *community development*. Model ini menekankan bahwa perubahan atau pengembangan masyarakat dapat dicapai secara efektif melalui partisipasi aktif masyarakat lokal. Pendekatan ini dijalankan dengan strategi kolaborasi serta taktik implementasi dan *capacity building* berbasis partisipasi.

Detail pelaksanaan intervensi adalah sebagai berikut:

4.4.1. Proses Tahap Intervensi (*Development*)

Proses pelaksanaan intervensi ini dilaksanakan mulai tanggal 22 November hingga 30 November 2024. Pelaksanaan intervensi ini dilakukan secara tatap muka penuh yang melibatkan TKM dan sasaran intervensi bersama dengan praktikan. Intervensi ini dilakukan sesuai dengan tempat yang sudah disepakati bersama. Adapun proses intervensi yang dilaksanakan, sebagai berikut:

1. Penyuluhan Sosial Program

Penyuluhan merupakan tahapan proses pelaksanaan intervensi yang dilakukan praktikan kepada sasaran untuk mensosialisasikan program dan permasalahan yang praktikan tangani yaitu mengenai mengurangi penggunaan gadget pada anak di Desa Tinggar. Penyuluhan ini bertujuan agar menumbuhkan dan meningkatkan perhatian dan kepedulian masyarakat terkhususnya para orang tua yang memiliki anak usia dibawah umur yang dilaksanakan tanggal 22 November 2024 di sekolah SDN Tinggar yang di hadiri oleh anak dan orang tua, para TKM, dan kepala desa yang turut ikut hadir di Desa Tinggar, penyuluhan ini dilaksanakan sebagai awalan bagi praktikan untuk memulai intervensi kepada sasaran. Penyuluhan ini mengangkat tentang penggunaan gadget yang bijak pada anak dan memperkenalkan sekaligus mengajari orang tua dan anak menggunakan aplikasi *Google Family Link* agar orang tua bisa mengawasi anak dalam menggunakan handphone.

Praktikan melakukan penyuluhan kepada anak dan orang tua juga kepada para TKM yang hadir di kegiatan tersebut dengan mengangkat materi penyuluhan tentang “Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak”. Penyuluhan tersebut praktikan menyampaikan pengertian gadget, Dampak negative menggunakan gadget berlebihan, cara mengenalkan gadget secara bijak, cara membatasi waktu penggunaan gadget untuk anak, membuat aturan menggunakan gadget, alternatif aktivitas anak tanpa bermain gadget, Praktikan menjelaskan materi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat (anak dan orang tua) di Desa Tinggar agar bisa lebih memerhatikan permasalahan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Setelah melakukan penyuluhan tersebut praktikan mensosialisasikan program yang sudah disepakati bersama dengan TKM sebelumnya yaitu Main Seru Tanpa Layar serta menjelaskan penggunaan aplikasi *Google Family Link* agar orang tua bisa mengawasi penggunaan gadget pada anak, secara langsung. Praktikan menjelaskan apa itu aplikasi Google family link, fungsi aplikasi, dan tahapan-tahapan menggunakan aplikasi, praktikan pada kegiatan tersebut meminta perwakilan orang tua dan anak untuk langsung menggunakan aplikasi *Google Family Link* disertai dengan arahan langsung oleh praktikan untuk mengajari menggunakan aplikasi tersebut..



Foto 4.12. Penyuluhan Sosial Program

2. Pemberdayaan Kepada Orang tua dengan Mengajarkan aplikasi “*Google Family Link*”

Pemberdayaan merupakan tahap lanjutan dalam proses intervensi yang dilakukan praktikan kepada sasaran untuk menangani permasalahan yang diidentifikasi, yaitu mengurangi kecanduan atau penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di Desa Tinggar. Setelah pelaksanaan intervensi berupa penyuluhan sosial, praktikan melanjutkan dengan kegiatan pemberdayaan yang ditujukan kepada orang tua dan anak.

Dalam pemberdayaan ini, praktikan memperkenalkan sekaligus mengajarkan penggunaan aplikasi Google Family Link kepada orang tua. Proses ini dilakukan secara langsung dengan memandu orang tua untuk menginstal aplikasi tersebut di ponsel mereka dan menghubungkannya dengan ponsel anak masing-masing. Melalui kegiatan ini, orang tua tidak hanya diberikan pengetahuan baru tetapi juga kemampuan praktis untuk memantau aktivitas anak di era teknologi yang semakin maju. Tujuan dari pemberdayaan ini adalah agar orang tua yang sebelumnya tidak mengetahui keberadaan teknologi seperti Google Family Link dapat memahami dan memanfaatkannya. Dengan demikian, mereka dapat memantau dan melindungi anak secara lebih aman dan nyaman di tengah perkembangan teknologi digital.



Foto 4.13. Pemberdayaan Program

3. Kegiatan bermain di luar bersama anak (Main Seru Tanpa Layar)

Pada tahapan intervensi selanjutnya ini praktikan mengundang anak-anak di Desa Tinggar untuk melakukan kegiatan bermain diluar rumah yang tentunya tanpa menggunakan gadget. Berikut merupakan kegiatan Main Seru Tanpa Layar yang dilakukan anak-anak:

1. Membaca buku di Pojok Literasi Desa Tinggar

Kegiatan pertama mengajak anak-anak untuk membaca bersama di Pojok Literasi Desa Tinggar selama 30 menit. Anak-anak dipersilakan memilih buku yang ingin mereka baca. Setelah itu, mereka diminta untuk membaca secara mandiri dengan pendampingan praktikan dan Tim Kerja Masyarakat (TKM). Selanjutnya, anak-anak diminta mereview buku yang telah mereka baca, baik melalui cerita singkat maupun diskusi santai, guna melatih kemampuan literasi, pemahaman bacaan, dan keberanian berbicara di depan teman-temannya.

2. Olahraga Bersama

Anak-anak diarahkan untuk melakukan aktivitas olahraga secara bersama-sama, seperti bermain bulu tangkis, lompat tali, ataupun melakukan senam pagi. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kebugaran fisik, mempererat hubungan sosial antar anak-anak, serta memberikan alternatif aktivitas menyenangkan yang tidak melibatkan gadget. Praktikan juga memimpin permainan kecil, seperti lomba estafet atau permainan tradisional, untuk menambah keseruan kegiatan.

3. Berkreasi bersama

Anak-anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui kegiatan menggambar, mewarnai, atau membuat kerajinan tangan sederhana. Praktikan menyediakan alat-alat seperti kertas gambar, pensil warna, crayon, serta bahan-bahan kerajinan lainnya. Dalam kegiatan ini, anak-anak diajak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka, yang bertujuan untuk melatih kemampuan motorik halus, meningkatkan daya imajinasi, serta mengurangi ketergantungan pada gadget.



Foto 4.14. Bermain di luar bersama Anak-anak

4.4.2. Hasil Tahap Intervensi

Proses pelaksanaan intervensi ini dilaksanakan pada tanggal 22 November dan 30 November 2024. Dengan melakukan 2 kali pertemuan sesuai dengan yang telah direncanakan dan sasaran berjumlah 30 orang tua dan anak-anak Desa Tinggar, dalam pelaksanaan intervensi ini praktikan menggunakan strategi kolaborasi dengan metode model locality development (community development). Adapun hasil intervensi yang dilaksana, diantaranya:

1. Penyuluhan /Sosialisasi Program

Tabel 4.7. Penyuluhan dan Pemberdayaan Program

Kegiatan	Penyuluhan /Pemberdayaan Program “Mengurangi Penggunaan Gadget” dan mengenalkan/mengajari aplikasi “<i>Google Family Link</i>”.
Waktu Pelaksanaan	Hari, tanggal : Jumat , 22 November 2024 Pukul : 08.30-11.00 WIB

Tempat Pelaksanaan	SDN Tinggar
Tujuan	Penyuluhan tentang mengurangi penggunaan gadget ini agar meningkatkan kesadaran dan pemahaman perangkat desa dan masyarakat yang merupakan orang tua dan anak tentang dampak negative penggunaan gadget yang berlebihan dan memberikan pengawasan digital melalui aplikasi "Google Family Link" yang dapat membantu orang tua untuk mengatur, memantau, dan membatasi waktu penggunaan gadget anak-anak lalu melakukan sosialisasi program yang sudah direncanakan agar sasaran mengetahui tahapan apa saja dan kegiatan seperti apa saja yang akan dilaksanakan
Taktik dan Teknik	Pada tahap ini, praktikan menggunakan taktik implementasi dengan memperkenalkan atau memberikan informasi secara bertahap tentang gadget dan program Main Seru Tanpa Layar yang akan dilaksanakan bersama. Teknik yang digunakan pada tahap ini yaitu teknik <i>community meeting forum</i> dan studi dokumentasi.
Hasil	Hasil dari Penyuluhan: 1. Masyarakat yaitu Orang tua dan anak mendapatkan wawasan yaitu pemahaman tentang dampak negative penggunaan gadget pada anak 2. Orang tua dapat memantau/mengawasi penggunaan gadget pada anak melalui aplikasi <i>Google Family Link</i> yang sudah diajarkan 3. Masyarakat Desa Tinggar mendukung program Main Seru Tanpa Layar
Peran Praktikan	Praktikan menerapkan peran pekerja sosial sebagai edukasional, dimana praktikan berperan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu masalah yang terjadi dan memberikan informasi kepada masyarakat/sasaran.
Peran TKM	TKM berperan sebagai pendamping dan penggerak untuk partisipasi sasaran dalam mengikuti rangkaian kegiatan program.

Sumber: Praktikan Komunitas 2024

2. Kegiatan bermain di luar bersama anak

Setelah melakukan penyuluhan dan sosialisasi praktikan melakukan rangkaian kegiatan intervensi selanjutnya yaitu bermain di luar bersama anak. Adapun hasil kegiatan dalam proses kegiatan tersebut yaitu:

Tabel 4.8. Kegiatan bermain di luar bersama anak

Kegiatan	Kegiatan bermain di luar bersama anak
Waktu Pelaksanaan	Hari, tanggal : Sabtu , 30 November 2024

	Pukul : 10.00 s/d selesai
Tempat Pelaksanaan	Balai Desa Tinggar
Tujuan	Tujuan dari dilakukannya kegiatan ini adalah agar anak-anak memiliki kegiatan diluar tanpa menggunakan gadget tetapi masih dalam konteks yang menyenangkan untuk anak-anak, kegiatan-kegiatan tersebut juga bertujuan agar meningkatkan kebugaran fisik, mempererat hubungan sosial antar anak-anak, untuk melatih kemampuan motorik halus, meningkatkan daya imajinasi, serta mengurangi ketergantungan pada gadget.
Taktik dan Teknik	Pada intervensi ini, praktikan menggunakan teknik implemnetasi dan partisipasi. Teknik yang digunakan pada tahap ini yaitu teknik observasi langsung dan studi dokumentasi
Hasil	Hasil dari Kegiatan intervensi ini yaitu: 1. Anak-anak mengikuti kegiatan dengan antusias dan bersemangat, tanpa menunjukkan ketergantungan pada gadget selama kegiatan berlangsung. 2. Interaksi sosial antar anak-anak meningkat, terlihat dari cara mereka bekerja sama saat melakukan kegiatan dan saling berkomunikasi dengan aktif. 3. Kegiatan berhasil melatih motorik halus anak-anak melalui aktivitas fisik seperti berolahraga bersama 4. Meningkatkan keterampilan dan hubungan sosial anak-anak
Peran Praktikan	Praktikan menerapkan peran pekerjaan sosial sebagai edukasional, dimana praktikan berperan untuk mengarahkan anak-anak juga TKM sebagai koordinator kegiatan untuk sama-sama mengarahkan anak-anak dalam melakukan kegiatan
Peran TKM	TKM berperan sebagai pendamping anak-anak yang dimana sebagai penggerak untuk partisipasi anak-anak dalam mengikuti rangkaian kegiatan program.dan menilai seberapa efektif kegiatan yang dilakukan

Sumber: Praktikan Komunitas 2024

Rangkaian kegiatan intervensi telah dilaksanakan, namun bukan berarti program Main Seru Tanpa Layar selesai begitu saja. Intervensi ini berakhir karena waktu praktikum komunitas yang praktikan jalankan terbatas sehingga untuk melanjutkan program tersebut tetap terus berjalan maka praktikan melakukan rujukan kepada tenaga kerja masyarakat (TKM) yang telah dibentuk untuk

melanjutkan program tersebut agar bisa berkelanjutan nantinya dengan ide-ide yang semakin berkembang.

4.5. Tahap Evaluasi (*Development*)

Praktikan melakukan tahap evaluasi bersama dengan tenaga kerja masyarakat (TKM) pada tanggal 1 Desember 2024. Evaluasi ini merupakan bagian dari tahapan proses pekerjaan sosial yang bertujuan untuk menilai dan dijadikan bahan pertimbangan atau perbaikan kedepannya program yang telah dilakukan evaluasi dilakukan di sekolah bersama para TKM.

Dalam menganalisis evaluasi program, praktikan menggunakan teknik evaluasi partisipatif dimana praktikan bersama dengan TKM melakukan diskusi terfokus membahas evaluasi program yang telah dijalankan. Selain itu praktikan menggunakan teknik wawancara mendalam dan pengungkapan pengalaman untuk perubahan, dimana praktikan melakukan wawancara langsung kepada TKM dengan melakukan pertanyaan yang berkaitan dengan evaluasi atau penilaian. Evaluasi ini meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil, diantaranya yaitu:

1. Evaluasi Proses

Evaluasi proses dilakukan dengan TKM pada tanggal 1 Desember 2024. Proses berjalannya program berjalan dengan lancar namun berdasarkan hasil diskusi membahas evaluasi proses terdapat beberapa detail yang harus diperhatikan dalam melalui proses hingga pelaksanaan setiap kegiatan program dapat berjalan dengan lancar. Adapun evaluasi proses tersebut meliputi; pada kegiatan pertama yaitu penyuluhan dan sosialisasi program dimana masih terdapat hambatan di bagian instal aplikasi *Google Family Link* pada handphone orang tua, dimana ada yang berhasil memasang aplikasi (support) dan ada yang tidak berhasil. Ketika ingin memasang aplikasi (tidak support) maka dari itu kedepannya harus di pikirkan kembali efektifitas dari penggunaan aplikasi tersebut dan memikirkan solusi untuk hambatan-hambatan yang terjadi. Evaluasi juga diberikan untuk kegiatan bermain diluar dimana perlu variasi kegiatan yang lebih menarik lagi untuk menarik minat anak, juga kedepannya dibutuhkan pengawas dari TKM. Ketika kegiatan berlangsung agar lebih terarah karena melihat jika anak-anak terkadang sulit diatur maka dari itu memerlukan pengawasan yang lebih saat berkegiatan di luar.

2. Evaluasi Hasil

Berdasarkan evaluasi hasil dari pelaksanaan program Main Seru Tanpa Layar di Desa Tinggar dikatakan berhasil karena pelaksanaannya menimbulkan dampak yang baik dan tepat sasaran. Berdasarkan evaluasi dengan anak yang menjadi sasaran program, dikatakan jika dengan adanya program ini anak-anak merasa gembira karena memiliki kegiatan yang seru dan lebih bermanfaat anak juga merasa karena kegiatan ini membuat hubungan antar anak-anak di desa menjadi lebih dekat, para shareholder pun bersyukur karena dengan adanya kegiatan tersebut turut membantu misi sekolah yang dimana agar siswanya bisa aktif dan bersosialisasi dengan baik,

Berdasarkan evaluasi hasil dari tenaga kerja masyarakat (TKM), melalui program ini para TKM mengakui jika program ini berhasil karena secara bertahap memberikan penyadaran kepada orang tua untuk bisa bersikap dengan bijak kepada anak juga bisa lebih memantau anak-anak dalam bermedia sosial.

Berdasarkan pandangan praktikan, program ini berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun, meskipun belum menunjukkan perubahan yang signifikan setidaknya telah memberikan perubahan yang cukup baik untuk sasaran dimana terciptanya hubungan yang baik dan aktif dari anak-anak di Desa Tinggar.



Foto 4.15. Evaluasi

4.6. Tahap Terminasi dan Rujukan (*Continuity*)

Terminasi dan rujukan (*continuity*) merupakan tahapan terakhir dari proses tahapan pekerjaan sosial. Pada tahap terminasi dan rujukan ini praktikan melakukan pengakhiran yang disampaikan kepada anak dan melakukan rujukan

program kepada tenaga kerja masyarakat (TKM) untuk keberlanjutan program. Terminasi dan rujukan dilakukan pada tanggal 4 Desember 2024. Adapun rincian kegiatan terminasi dan rujukan program Main Seru Tanpa layar, diantaranya:

4.6.1. Tahap Terminasi

Tahap terminasi dilakukan pada tanggal 4 Desember 2024, praktikan melakukan terminasi bersama dengan TKM dan perwakilan anak. Teknik yang digunakan pada tahap terminasi yaitu *Community Meeting Forum* (CMF). Praktikan menyampaikan ucapan terimakasih kepada tenaga kerja masyarakat (TKM) dan anak-anak Desa Tinggar atas kebersamaanya menjalankan program ini selama 40hari dan atas partisipasi serta kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan program. Selain itu praktikan juga memberikan penguatan kepada anak dan TKM agar tetap konsisten mengikuti kegiatan program agar berkelanjutan dan memberikan motivasi kepada anak-anak untuk terus semangat dan menerapkan apa yang sudah di dapat dalam program.

Tenaga kerja masyarakat (TKM) menyampaikan kesan pesan dan ucapan terimakasih atas dedikasi praktikan selama melakukan praktikum komunitas di Desa Tinggar. Praktikan juga menyampaikan bahwa program Main Seru tanpa Layar akan terus berlanjut yang akan dilanjutkan oleh TKM di bawah naungan pemerintah Desa Tinggar sedangkan praktikan akan terus melakukan monitoring kegiatan program dari jarak jauh. Pertemuan ini diakhiri dengan bersalaman dan berpamitan sebagai tanda perpisahan antara praktikan dan sasaran.

4.6.2. Tahap Rujukan

Tahap Rujukan dilakukan pada tanggal 4 Desember 2024 bersamaan dengan dilakukannya terminasi menggunakan teknik rujukan sosial. Rujukan ditujukan kepada pihak-pihak yang praktikan nilai mampu melanjutkan proses intervensi yang telah praktikan lakukan bersama dengan TKM. Pihak-pihak tersebut juga merupakan termasuk tenaga kerja masyarakat (TKM).

Adapun pihak-pihak tersebut, yaitu:

1. Kader PKK Pokja 2

Kader PKK Pokja 2 merupakan kelompok kerja yang berfokus pada anak dan Pendidikan, dimana pokja 2 juga bertanggung jawab atas pelaporan kegiatan dibidang anak-anak di Desa Tinggar. kader sekaligus menjadi pengawas dan bertanggung jawab atas pelaksanaan program

2. Guru SD

Guru SD juga menjadi bagian dari kelompok kerja yang dimana dengan penting membantu program dapat berjalan karena menjadi fasilitator/penggerak agar sasaran berpartisipasi dengan aktif pada kegiatan program.

TKM yang telah dibentuk terdiri dari kader PKK pokja 2 dan guru SDN Tinggar. Diharapkan program ini dapat dilanjutkan oleh TKM dengan memfasilitasi dan sebagai penggerak bagi kegiatan anak-anak yang ada di Desa Tinggar melalui program Main Seru Tanpa Layar.



Foto 4.16. Terminasi dan Rujukan

BAB V

PRAKTIK BAIK PRAKTIKUM KOMUNITAS

5.1. Integrasi/Keterkaitan/ Saling Melengkapi Metode *Community Work* dan *Group Work* serta Capaian terbaik dari Praktikum Komunitas.

Integrasi antara metode *community work* dan *group work* menciptakan pendekatan yang saling melengkapi dalam menciptakan perubahan sosial di masyarakat. *Community work* fokus pada pengorganisasian dan pemberdayaan masyarakat secara luas dengan melibatkan partisipasi aktif masyarakat melalui strategi kolaborasi dan penguatan kapasitas. Sementara itu, *group work* berfokus pada pengembangan individu dalam kelompok kecil yang memiliki tujuan dan kebutuhan yang serupa.

Dalam praktikum komunitas, kedua metode ini bekerja secara sinergis. *Community work* memberikan kerangka besar untuk melaksanakan program, seperti program "Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak," sedangkan *group work* mendukung implementasi program di tingkat kelompok sasaran, seperti anak-anak, orang tua, dan Tim Kerja Masyarakat (TKM). Kedua metode ini saling melengkapi karena *community work* menciptakan konteks dan struktur yang mendorong keterlibatan masyarakat secara keseluruhan, sementara *group work* memastikan penguatan individu dalam kelompok kecil. Dengan kombinasi ini, dampak program di tingkat individu dan kelompok kecil dapat berkontribusi langsung pada perubahan di tingkat masyarakat secara lebih luas.

Capaian terbaik dari praktikum ini terlihat dari berbagai hasil positif yang dicapai. Salah satunya adalah terbentuknya Tim Kerja Masyarakat (TKM) yang kompak untuk mendukung kelanjutan program. Selain itu, partisipasi masyarakat dalam kegiatan seperti membaca, olahraga, dan pelatihan penggunaan aplikasi "Google Family Link" juga meningkat. Kesadaran masyarakat tentang dampak negatif gadget pada anak pun semakin tumbuh, ditambah dengan adanya kesepakatan antara orang tua dan anak untuk mengatur penggunaan gadget dengan bijak. Pendekatan yang digunakan tidak hanya membantu menyelesaikan masalah di masyarakat, tetapi juga memastikan perubahan yang terjadi bisa bertahan lama dan sesuai dengan kebutuhan warga setempat.

5.2. Refleksi Praktikan

Pengalaman praktikum ini memberikan banyak manfaat bagi pengembangan diri dan profesionalisme sebagai calon pekerja sosial. Praktikan belajar untuk bekerja langsung dengan masyarakat, memahami dinamika kelompok, dan mempraktikkan keterampilan komunikasi yang efektif. Selain itu, praktikan juga mengembangkan kemampuan dalam perencanaan dan pelaksanaan program, terutama dalam menggunakan metode partisipatif untuk memberdayakan masyarakat. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan analisis situasi, serta keterampilan dalam menghadapi tantangan di lapangan.

Segi profesional, praktikum ini memperkenalkan bagaimana pendekatan berbasis komunitas dapat diterapkan untuk menciptakan dampak yang nyata. Praktikan mendapatkan pengalaman langsung dalam membangun kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti perangkat desa, kader PKK, guru, masyarakat umum dan stakeholder/shareholder lainnya. Praktikum ini juga mengajarkan pentingnya fleksibilitas, kreativitas, dan adaptasi dalam menghadapi situasi yang beragam di masyarakat.

Namun, selama proses praktikum, praktikan juga menghadapi dilema etik, seperti perbedaan pandangan dengan masyarakat terkait pengaturan penggunaan gadget pada anak. Beberapa orang tua merasa ragu untuk mengurangi waktu penggunaan gadget anak karena mereka sendiri juga sering menggunakan gadget. Praktikan mengatasi dilema ini dengan memberikan pemahaman secara bertahap melalui pendekatan yang empati dan persuasif, serta memberikan contoh konkret bagaimana penggunaan gadget yang bijak dapat diterapkan bersama keluarga. Selain itu, praktikan menghadapi tantangan dalam menjaga batas profesionalisme, terutama ketika harus tetap netral di tengah perbedaan pendapat di masyarakat.

Secara keseluruhan, pengalaman ini memberikan banyak pembelajaran berharga yang dapat dijadikan bekal dalam menjalani peran sebagai pekerja sosial profesional di masa depan.

5.3. Keterlibatan Praktikan dalam Kegiatan di Lokasi Praktikum Komunitas.

1. Pengajian Rutinan Setiap Pagi dari RT 01-08

Praktikan bersama anggota lain mengikuti kegiatan rutinan mengaji yang dilaksanakan di setiap pagi dengan berbeda masjid disetiap harinya. kegiatan

mengaji ini diikuti oleh ibu-ibu dan di isi oleh pak ustad. Pengajian rutin tersebut merupakan salah satu program kepala desa yaitu agamis, sehingga terselenggaranya pengajian bergilir setiap hari di beda-beda RT.



Foto 5.1. Pengajian Rutin

2. Mengajar TK, dan PAUD

Praktikan bersama anggota lain melakukan kegiatan mengajar di taman kanak-kanak (TK), dan PAUD sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, pada kegiatan ini praktikan tidak hanya mengajar tetapi membangun relasi dengan anak-anak, guru, dan orang tua dari anak-anak, tetapi praktikan juga melakukan pengenalan dengan lingkungan pendidikan yang ada di Desa tinggal.



Foto 5.2. Kegiatan Mengajar

3. Mengajar Madrasah

Praktikan bersama anggota lain melakukan kegiatan mengajar di madrasah yang dilakukan setiap hari jam 4 sore sebagai bentuk pengabdian

kepada masyarakat, pada kegiatan ini praktikan tidak hanya mengajar mengaji tetapi melakukan pendekatan yang lebih untuk membangun relasi dengan anak-anak.



Foto 5.3. Mengajar Madrasah

4. Pembagian Pupuk

Praktikan bersama-sama melakukan kegiatan pembagian bantuan pupuk yang di berikan pemerintah yang dibagikan kepada para petani, Kegiatan pembagian pupuk ini tidak hanya sekedar penyaluran bantuan, tetapi praktikan juga melakukan silaturahmi dengan, Ketua RT, dan para petani. Pada kegiatan ini, praktikan berinteraksi langsung dengan masyarakat , praktikan mengikuti kegiatan pembagian pupuk di RT 8 yang didampingi oleh ketua RT 8.



Foto 5.4. Pembagian Pupuk

5. *Event* Karang Taruna yang berkerja sama dengan Djarum

Praktikan mengikuti kegiatan ririungan coklat kita bersama masyarakat yang dilaksanakan di Bale desa, kegiatan tersebut diselenggarakan oleh PT Djarum,

selama kegiatan ririungan, praktikan mengikuti berbagai lomba seperti lomba estafet balon, lomba masukan paku kedalam botol, dan lomba masukan sedotan kedalam botol. Selain itu, praktikan juga berkesempatan untuk berinteraksi dengan warga sambil menikmati penampilan dari lomba karaoke. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman bagi praktikan dalam memahami budaya dan kehidupan masyarakat setempat



Foto 5.5. Event Karang Taruna

6. Mengikuti kegiatan Kelompok Wanita Tani (KWT)

Praktikan mengikuti kegiatan KWT bersama ibu-ibu anggota KWT disana praktikan menanam bibit sayuran, mengambil hasil panen sayur, lalu ikut membersihkan hasil panen kemudian menyiapkan sayuran-sayurangnya tersebut untuk kemudian di jual kepada masyarakat desa.



Foto 5.6. Kegiatan Kelompok Wanita Tani

7. Mengikuti Kegiatan Posyandu

Para praktikan mengikuti kegiatan posyandu bersama dengan kader posyandu yang dimana praktikan membantu kegiatan seperti menimbang berat badan anak-anak, mengukur tinggi badan anak, dan mencatat data-data anak yang hadir ke posyandu.



Foto 5.7. Kegiatan Posyandu

5.4. Tantangan Praktikum Komunitas.

Praktikan dalam menjalankan praktikum komunitas mendapatkan berbagai tantangan salah satu tantangan utama adalah membangun kepercayaan dan relasi yang baik dengan masyarakat setempat, karena mereka cenderung lebih menghargai tindakan nyata dibandingkan penyampaian materi saja. Praktikan seringkali perlu berusaha lebih keras untuk mengajak masyarakat berpartisipasi dalam kegiatan yang dirancang. Kendala partisipasi ini bisa disebabkan oleh kesibukan warga atau kurangnya pemahaman dan kesadaran terhadap isu yang diangkat. Beberapa warga mungkin juga menunjukkan sikap skeptis terhadap manfaat program, terutama jika tujuan program kurang dipahami dengan jelas.

Keterbatasan sumber daya, baik dalam bentuk fasilitas, dana, maupun waktu, menjadi tantangan lain yang dihadapi. Praktikan sering dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia agar program dapat berjalan lancar. Di sisi lain, dinamika kerja dalam kelompok juga menjadi hambatan, terutama ketika sulit menyatukan pendapat atau menghadapi kurangnya komitmen dari beberapa anggota tim.

Perbedaan bahasa atau dialek lokal terkadang menghambat komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, praktikan perlu menyesuaikan cara berkomunikasi agar dapat menjelaskan program dengan lebih jelas, terutama kepada generasi

yang lebih tua. Selain itu, menarik keterlibatan pemuda seringkali menjadi tantangan tersendiri, karena banyak dari mereka lebih tertarik pada aktivitas yang kurang produktif. Praktikan harus merancang kegiatan yang lebih menarik, seperti perlombaan atau pelatihan keterampilan, untuk meningkatkan minat mereka.

Tantangan lain yang muncul adalah dilema etik, seperti memastikan bahwa program sesuai dengan kebutuhan masyarakat tanpa memaksakan ide dari luar serta menjaga kerahasiaan informasi sensitif yang diberikan oleh masyarakat. Perbedaan pandangan antara masyarakat, stakeholder, dan tim kerja juga membutuhkan kemampuan negosiasi serta pengambilan keputusan yang bijak. Untuk mengatasi berbagai tantangan ini, praktikan mengandalkan profesionalisme, empati, komunikasi yang transparan, serta konsultasi dengan pembimbing lapangan guna menemukan solusi yang tepat.

BAB VI

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

6.1. Simpulan

Selama menjalani praktikum komunitas, praktikan menemukan bahwa partisipasi masyarakat sangat dipengaruhi oleh cara pendekatan yang dilakukan. Masyarakat lebih antusias mengikuti kegiatan yang melibatkan aksi nyata dibandingkan hanya mendengarkan materi secara formal. Selain itu, membangun hubungan yang baik dan mendapatkan kepercayaan masyarakat menjadi faktor utama keberhasilan program.

Keterbatasan sumber daya, seperti dana, fasilitas, dan waktu, membuat praktikan harus kreatif memanfaatkan potensi lokal. Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap isu yang diangkat dan minimnya keterlibatan pemuda juga menjadi tantangan. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi dengan strategi yang menarik lebih menarik, seperti mengadakan lomba atau kegiatan interaktif.

Dari segi etika, menjaga privasi informasi masyarakat dan memastikan program sesuai kebutuhan lokal menjadi pelajaran penting. Praktikan juga belajar bahwa kolaborasi dengan berbagai pihak, komunikasi yang efektif, serta fleksibilitas dalam menghadapi perbedaan pendapat adalah kunci keberhasilan program yang berkelanjutan.

6.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil praktikum komunitas, praktikan merekomendasikan kepada beberapa pihak guna memperbaiki apa yang sudah ada di desa baik permasalahan secara umum maupun permasalahan khusus yang ditangani praktikan, rekomendasi ini ditujukan kepada pemerintah Desa Tinggar, Tim Kerja Masyarakat, dan Masyarakat Desa Tinggar.

1. Pemerintah Desa Tinggar

Pemerintah Desa Tinggar bisa lebih meningkatkan dukungan atau memfasilitasi masyarakat untuk bisa memiliki kegiatan yang bermanfaat yaitu melalui program pemberdayaan masyarakat dengan menyediakan anggaran yang memadai dan fasilitas yang mendukung pelaksanaan program juga seorang ahli untuk mengajarkan masyarakat untuk bisa memiliki keterampilan. Pemerintah

desa mulai sekarang harus menekankan program pemberdayaan ketimbang bantuan sosial. Hal itu bertujuan agar masyarakat Desa Tinggar memiliki keterampilan dan bisa mandiri untuk kehidupannya. Pemerintah desa bisa membangun kolaborasi lebih intensif dengan pihak eksternal, seperti LSM, perusahaan, atau institusi pendidikan, untuk memperluas cakupan program pemberdayaan.

Perangkat Desa Tinggar juga bisa melakukan transect walk untuk melihat keadaan masyarakat secara langsung agar bisa mengetahui apa yang diperlukan/dibutuhkan oleh masyarakat Desa Tinggar.

2. Tim Kerja Masyarakat

Tim Kerja Masyarakat bisa menjadi wadah atau sebagai fasilitator dalam menggerakkan kegiatan pemberdayaan lalu menyusun kegiatan yang menarik yang tentunya bermanfaat dan memberikan inovasi-inovasi baru untuk kegiatan yang lebih menarik. TKM juga harus melakukan evaluasi rutin terhadap program yang sudah berjalan, sehingga kendala dapat segera diatasi dan program bisa berjalan lebih baik lagi TKM juga harus mengutamakan komunikasi terbuka dengan masyarakat untuk memahami kebutuhan masyarakat secara mendalam dan menyesuaikan program yang dirancang.

3. Masyarakat Desa Tinggar

Masyarakat Desa Tinggar diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang difasilitasi oleh pemerintah desa. Partisipasi ini tidak hanya bertujuan untuk memajukan desa, tetapi juga untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara bersama-sama. Dengan keterlibatan yang lebih besar, masyarakat dapat lebih memahami potensi lokal yang dimiliki dan memanfaatkan peluang yang ada untuk mendukung pembangunan desa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Charles Zastrow. 2017. *Introduction to Social Work and Social Welfare*. Series: Volume12e. ISBN: 9781305388338
- Edi Suharto. (2014). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat: Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Fook, J. (2016). *Social Work: A Critical Approach to Practice*. SAGE Publications.
- Garvin. (2011). *Group Work*. Bandung: STKS Press
- Google. (2024). *Google Family Link: Help Center*. Diakses dari <https://families.google.com/familylink/>.
- Hepworth, D. H., Rooney, R. H., Rooney, G. M., & Strom-Gottfried, K. (2010). *Direct Social Work Practice: Theory and Skills*. Cengage Learning.
- Jim Ife. 2008. *Community Development (Pengembangan Masyarakat di Era Globalisasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Manumpil. M. Dkk, 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, (Online), Vol. 3, No. 2, dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id> diakses 10 Desember 2024)
- Minahan, Allen Pincus. (2016) *Kajian Praktik Pekerjaan Sosial Makro (Teknik dan Model Pengembangan Masyarakat)*: Bandung: STKS circa 2013-2017.
- Netting, F. E., Kettner, P. M., & McMurtry, S. L. (2004). *Social Work Macro Practice*. Pearson.
- Netting, F. Ellen. 2004. *Social Work Macro Practice*. Third Edition. USA: Pearson Education. Puspensos.Kemensos. 2019.
- Pedoman Praktikum Komunitas. Program Studi Pekerjaan Sosial Program Sarjana Terapan.(2024). Bandung : Laboratorium Pekerjaan Sosial Poltekesos Bandung
- <https://tinggar.godesa.id/>
- Sugiyanti, S. S. (2018). *Efektivitas Penyuluhan Sosial Masyarakat Dalam Penyelenggaraan Kesejahteraan Sosial*. Jakarta Timur : Pusat Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial Kementerian Sosial RI.
- Sukoco, Dwi Heru. (2021) *Profesi Pekerjaan Sosial dan Proses Pertolongan*: Bandung: Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung

- Zastrow, Charles. (2000) *Introduction to School Work and Sosial Welfare*, Pacific Grove: Brooks/Cole Publishing Company
- Damayanti, M. 2008. *Komunikasi Terapeutik Dalam Praktik Keperawatan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Havighurst, R. J. (1961). *Human Development and Eduacation*. New York: David McKay.
- Kyle, Terri., & Carman, Susan. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri Edisi 2*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Preston, 2018. Karakteristik siswa sekolah dasar.
<https://lenterakecil.com/mengenal-karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>
- Astrida. 2012. Peran dan Fungsi Orang Tua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak.
<http://sumsel.kemenag.go.id/index.php?a=artikel&id=11413>. diakses pada 01 Desember 2024.
- Kurniawan, R. Y. (2016). Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (Konaspi)* (Pp. 2 - 5). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Handrianto, P. (2013). Dampak Smartphone. Artikel.
http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN&Dampak%20Smart%20phone.htm I. Diakses 26 Januari 2018
- Iswidharmanjaya, D., & Agency B. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: EGC; 2014.
- Park, N. & Lee, Hyunjoo. (2014). *Nature of Youth Smartphone Addiction in Korea*. Konkurk University

LAMPIRAN

Lampiran 1.



**KEPALA DESA TINGGAR
KECAMATAN KADUGEDE KABUPATEN KUNINGAN**

Kuningan, 29 Oktober 2024

Nomor : 141/ 107/ Pem
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **UNDANGAN**

Yth. _____
di- _____
Tempat _____

Dipermaklumkan dengan hormat, sehubungan dengan datangnya Mahasiswa Jurusan Pekerjaan Sosial Politeknik Kesejahteraan Sosial (Poltekesos) Bandung yang akan melakukan kegiatan praktikum selama 40 hari di Desa Tinggar, maka dengan ini kami mengundang Bapak/ Ibu, untuk hadir pada agenda perkenalan serta penyampaian maksud dan tujuan yang insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 30 Oktober 2024
Pukul : 19.30 WIB s.d selesai
Tempat : Gedung Andayasari Bale Desa Tinggar


Demikian surat undangan ini, atas kehadiran Bapak/ Ibu tepat pada waktunya, kami ucapkan terima kasih.


Drs. H. J. Heruadi, MEd.

Jln. Raya Desa Tinggar RT 005 RW 002 Dusun Wage
E-mail: desa.tinggar@kab.kuningan.go.id
KECAMATAN KADUGEDE KABUPATEN KUNINGAN - 45561

Lampiran 1. Surat Undangan Rembug Warga

Lampiran 2.

 <p>POLITEKNIK KESEJAHTERAAN SOSIAL BANDUNG Jl Ir. H. Juanda Nomor 367 Bandung 40135 Telepon 022-2504838,2501330 Faks.022-2502962,website: www.polteksos.ac.id,email:humas@polteksos.ac.id</p>	
Kuningan, Desember 2024	
Nomor :	Kepada
Sifat : Penting	Yth.
Lampiran : -
Hal : UNDANGAN	Di - Tempat

Dengan hormat,

Kami, mahasiswa/i Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang sedang melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN)/Praktikum Komunitas di desa Tinggar Kecamatan Kadugede, mengucapkan terima kasih atas dukungan dan partisipasi Bapak/Ibu/Saudara/i selama kegiatan kami berlangsung.

Sehubungan dengan akan berakhirnya kegiatan KKN/Praktikum Komunitas ini, kami mengundang Bapak/Ibu/Saudara/i untuk hadir dalam acara Penutupan Kegiatan KKN/Praktikum Komunitas, yang akan dilaksanakan pada:

Hari : Kamis
 Tanggal : 05 Desember 2024
 Pukul : 15.30 – Selesai
 Tempat : Gedung Andayasari Bale Desa Tinggar

Demikian surat undangan ini, atas kehadiran Bapak/ibu tepat pada waktunya, kami ucapkan terima kasih.

Tembusan:
 Kepala Desa Tinggar

Lampiran 2. Surat Undangan Penutupan Praktikum Komunikasi

Lampiran 3.

**DAFTAR HADIR PERTEMUAN WARGA DESA TINGGAR
KECAMATAN KADUGEDE KABUPATEN KUNINGAN**

Acara : Rembug Desa.
Hari/Tanggal : Rabu, 30 Oktober 2024
Waktu : 19.30 s.d selesai
Tempat : Balai Desa

NO	NAMA	ALAMAT	TELP	TTD	Jabatan
1.	Jafusko	Bojong	0822628373		RT 02
2.	TJETJEM	RT 09	0811111337		
3.	WATI	RT 05	08560379218		Kader
4.	Sarifudin	RT 06	08589438424		BPD
5.	IRFI	RT 04	081320343146		KL. LPM
6.	EMCO PERCA	RT 08/02	08565974146		K. RT.
7.	EMCO	RT 05			K RT
8.	Edi Junardi	RT 03	085295810507		K RT
9.	Nani Suryani	RT 03	083176007971		set. penyana
10.	ln.k	RT 03	084148410030		Kader penyana
11.	MIMI CA	RT 06			PKK
12.	MULYA	RT 03			ti MMS
13.	DIK	RT 07	081222182968		KU PKK.
14.	Mung Nurhaeni	RT 03	085324034991		K-kuw
15.	ENAD SIHATINAH	RT 08	083128479128		Kasja.
16.	H. IRI	RT 07			

Lampiran 3. Absensi Rembug Warga

Lampiran 4.

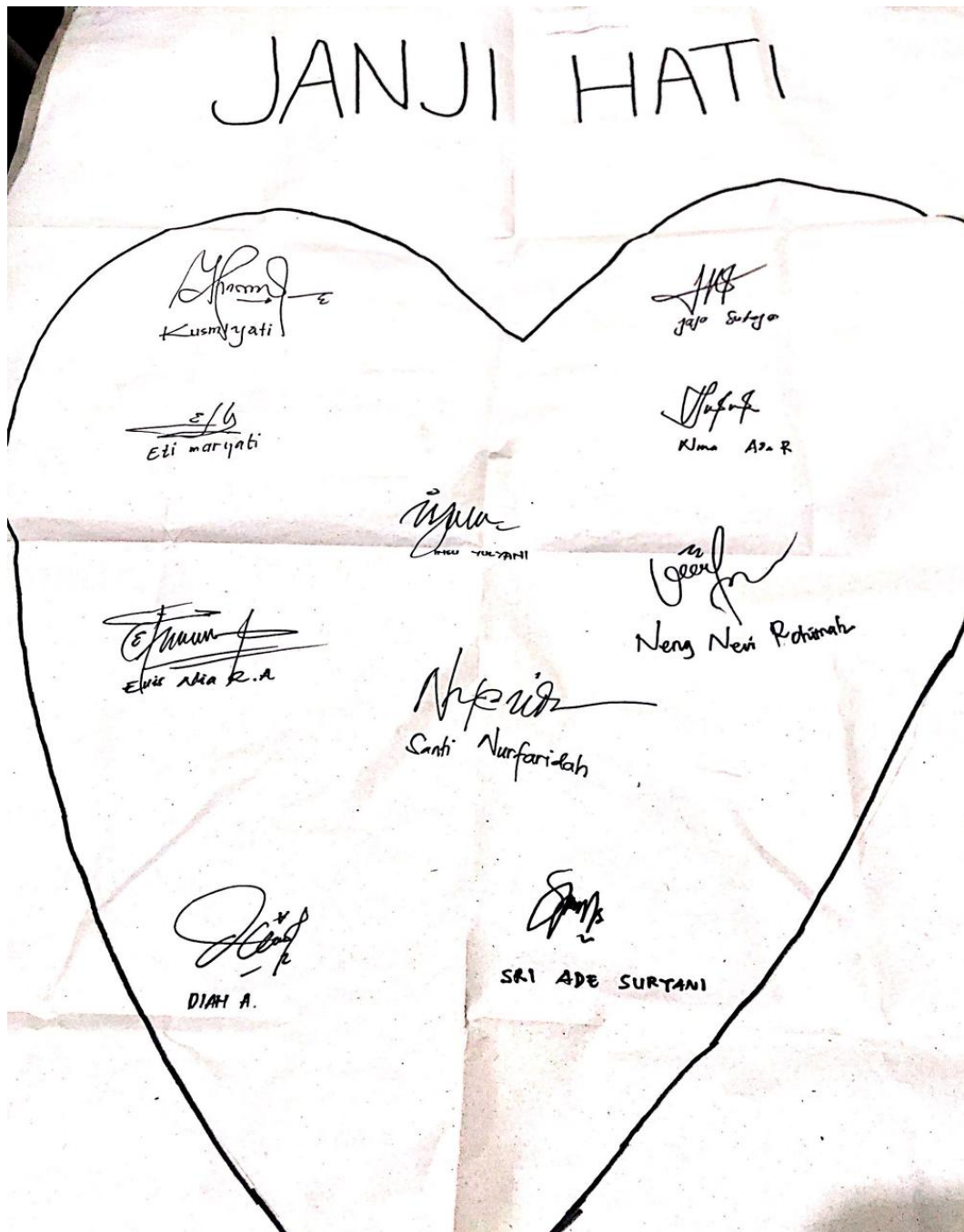
**DAFTAR HADIR PENUTUPAN PRAKTIKUM KOMUNITAS
MAHASISWA POLTEKESOS BANDUNG
KELOMPOK 23 DESA TINGGAR
TAHUN 2024**

Kamis, 05 Desember 2024

No.	Nama	Alamat	Jabatan	TTD
1.	RITA	RT. 04		
2.	ENI	7)		
3.	WAHYU	RT. 04	Ketua	
4.	H. RAMLI	RT. 04	LPM	
5.	S. Atmoko	RT. 02	Kepua RT	
6.	Imas Sri	RT 05	ketua RT	
7.	H. Budi H	RT 07	Kades	
8.	Edi junaedi	RT 03	RT 02	
9.	CICIT	RT 03	~	
10.	TATI.	RT 08	Kades	
11.	Enah	RT 08	,	
12.	Ikes.	RT 02		
13.	Ade. J	RT 03	anggota	
14.	M. Resky	RT 01	Posre	
15.	Fahrezi A.	RT 03	posre	
16.	Ade Nurani	RT 06	setda	
17.	Ulf Alghur	RT. 05	Katus Wng	
18.	Kusnani	RT. 06		


Lampiran 4. Absensi Penutupan Praktikum Komunikasi

Lampiran 5.



Lampiran 5. Janji Hati bersama TKM

Lampiran 8.

 <p>POLITEKNIK KESEJAHTERAAN SOSIAL BANDUNG Jl Ir. H. Juanda Nomor 367 Bandung 40135 Telepon 022-2504838,2501330 Faks.022-2502962,website: www.poltekesos.ac.id,email:humas@poltekesos.ac.id</p>	
Kuningan, 21 November 2024	
Nomor :	Kepada
Sifat : Penting	Yth. <u>Kader PKK</u>
Lampiran : -
Hal : UNDANGAN	Di -
	Tempat



Dengan hormat,

Kami selaku mahasiswa dari Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung Jurusan Pekerja Sosial sedang melaksanakan kegiatan Praktikum Komunitas (KKN) Di Desa Tinggar yang akan membuat Program penyuluhan terkait "Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak."

Dengan surat ini kami memohon kepada Bapak/Ibu agar dapat berpartisipasi pada Penyuluhan terkait "Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak", yang akan di laksanakan pada:

Hari : Jumat
 Tanggal : 22 November 2024
 Pukul : 08.30 – Selesai
 Tempat : SDN TINGGAR




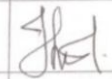







Demikian surat undangan ini, atas kehadiran Bapak/ibu tepat pada waktunya, kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui Kepala Desa Tinggar  Drs. H. J. Hernadi, MM.	Mahasiswa Poltekesos Bandung  Nilam Khoirunnisa Budiawan
--	--

Lampiran 8. Surat Undangan Penyuluhan Mengenai Gadget

Lampiran 9.

DAFTAR HADIR PENYULUHAN BERSAMA SISWA DAN ORANG TUA
SISWA "MENGURANGI PENGGUNAAN GADGET PADA
ANAK" SDN TINGGAR KECAMATAN KADUGEDE
KABUPATEN KUNINGAN

NO	NAMA ORANG TUA SISWA	ORANG TUA DARI	TANDA TANGAN	
1.	Wati. D	Lutphi		Kls. 5
2.	Iker. A	Bilqie.		Kls 6.
3.	Een.	Earlyta		Kls. 5
4.	Tafah	Nafisa		Kls. V
5.	Wati	Pehann		Kls 6
6.	Vti	Natasia (Caca)		Kls 6
7.	Nur	Aditya		Kls 6
8.	Orngyanah	Ibnu		Kls 5
9	Fitri	Fahrul		Kls 6.
10	Ia.	Azahra		Kls 5
11	Eni	Rudian		Kls 5

Lampiran 9. Absensi Penyuluhan Mengenai Gadget