

## Hindari Nomophobia pada Anak dengan Bermain Sambil Belajar

Fadhillah Triayu<sup>1</sup>, Bengkel Ginting<sup>2\*</sup>

<sup>1,2\*</sup>Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Kota Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>Fadhillatriayu8@gmail.com, <sup>2\*</sup>bengkelginting@ymail.com

### Abstrak

Kemunculan telepon genggam/*smartphone* membuat banyak kalangan anak-anak lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, individu jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media daripada harus bertatapan langsung. Kemunculan *smartphone* ini juga memiliki efek baru pada perilaku penggunanya yaitu perilaku *smartphone addiction* atau ketergantungan seseorang dalam penggunaan smartphone secara terus-menerus tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya. Kecanduan ponsel/*smartphone* adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap ponsel yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impulsif terhadap diri seseorang. Hal ini juga dialami oleh masyarakat di Kelurahan Kedai Durian. Anak-anak di masyarakat tersebut menganggap bahwa aktivitas bermain smartphone dalam jangka waktu yang lama merupakan hal yang wajar untuk dilakukan. Maka dari itu, proses pertolongan akan dilakukan pada kegiatan PKL 2 dengan menggunakan metode *groupwork* dengan tahapan yang terdiri dari Intake, Assesment dan Perencanaan Intervensi, Penyeleksian Anggota, Pengembangan Kelompok, Evaluasi dan Terminasi. Fokus pemyelesaian yang akan dilakukan yaitu dengan cara membiasakan melakukan aktivitas positif seperti menggambar, melukis, membuat kerajinan tangan. Hal ini dilakukan sebagai strategi agar bisa terlepas dari kecanduan *smartphone*. Tujuan ini dinyatakan berhasil karena anak-anak sudah mulai berminat melakukan aktivitas positif dengan menggambar bersama teman-temannya daripada bermain *smartphone*.

**Kata Kunci:** Kecanduan *Smartphone*, Praktik Kerja Lapangan 2

### Abstract

*The emergence of cell phones/smartphones has made many children more fun and busy with the features on these devices, individuals prefer interaction via social media networks rather than having to meet face to face. The emergence of this smartphone also has a new effect on user behavior, namely smartphone addiction behavior or a person's dependence on the continuous use of a smartphone without considering the negative impact. Cellphone/smartphone addiction is a form of attachment or addiction to cell phones that may become a social problem such as withdrawal, and difficulties in performing daily activities or as a disorder of impulsive control over one's self. This is also experienced by the people in the Kedai Durian Village. Children in this community think that playing smartphones for long periods of time is a natural thing to do. Therefore, the assistance process will be carried out in PKL 2 activities using the groupwork method with stages consisting of Intake, Assessment and Intervention Planning, Member Selection, Group Development, Evaluation and Termination. The focus of the completion that will be carried out is by getting used to doing positive activities such as drawing, painting, making handicrafts. This is done as a strategy to get rid of smartphone addiction. This goal was declared successful because the children had started to be interested in doing positive activities by drawing with their friends instead of playing on smartphones.*

**Keywords:** *Smartphone Addiction, Field Practice 2*

### PENDAHULUAN

Praktikum atau Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebuah wadah bagi mahasiswa/i untuk menerapkan segala teori-teori yang diterima saat proses pembelajaran selama masa perkuliahan kedalam

praktik lapangan secara langsung. Melalui PKL ini mahasiswa/i diharapkan mampu menjalani segala proses yang ada dan berkesempatan untuk berproses, mengembangkan pola fikir, menambah ide-ide yang berguna serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi sehingga menambah pengalaman terjun langsung ke lapangan. Kegiatan PKL ini juga dilaksanakan oleh salah satu mahasiswa Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP USU yaitu Fadhillah Triayu (190902033) yang dibimbing langsung oleh supervisor sekolah yaitu bapak Dr. Bengkel Ginting, M.Si dan dosen pengampu mata kuliah PKL II yaitu bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos, M.Kesos.

Pada kesempatan ini, Fadhillah melaksanakan kegiatan PKL 2 di Masyarakat Kelurahan Kedai Durian Kecamatan Deli tua yang dilaksanakan mulai tanggal 05 september 2022 sampai tanggal 23 desember 2022. Pada PKL 2 ini metode intervensi yang digunakan bukan lagi menggunakan metode *casework* melainkan menggunakan metode *groupwork* yaitu dengan masyarakat atau komunitas. Sebenarnya, metode terapi kelompok hampir sama dengan metode terapi individu, namun yang membedakannya hanyalah pendekatannya. Terapi individu melakukan pendekatan secara individu melalui konseling, sedangkan terapi kelompok melakukan pendekatan dengan menggunakan kelompok sebagai media penyembuhan dan kemudian dilakukan terapi dengan pembimbing atau didampingi oleh seorang tim pekerja sosial.

Masyarakat adalah sekelompok makhluk hidup yang terjalin erat karena sistem tertentu, tradisi tertentu, konvensi, dan hukum tertentu yang sama, serta mengarah pada kehidupan kolektif. Masyarakat merupakan sebuah sistem yang saling berhubungan antara satu manusia dengan manusia lainnya yang membentuk suatu kesatuan. Masyarakat merupakan manusia yang hidup bersama, hidup bersama dapat diartikan sama dengan hidup dalam suatu tatanan pergaulan dan keadaan. Ini akan tercipta apabila manusia melakukan hubungan, Mac Iver dan Page (dalam Soerjono Soekanto 2006: 22) mengatakan bahwa masyarakat adalah suatu system dari kebiasaan, tata cara, dari wewenang dan kerja sama antar berbagai kelompok, pengolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebiasaan-kebiasaan manusia. Masyarakat merupakan suatu bentuk kehidupan bersama untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga menghasilkan suatu adat istiadat.

Kegiatan yang dilakukan selama masa PKL 2 ini diawali dengan melakukan pendekatan yaitu berkenalan lalu dilanjutkan dengan membangun kekompakan dan keakraban satu sama lain dengan melakukan kegiatan bermain games, menggambar, belajar bersama, membuat beberapa kerajinan tangan, serta komunikasi yang terarah. Setelah saling mengenal mulailah dilakukan pendekatan kedua yang lebih dalam dari pendekatan pertama. Fadhillah bertanya kepada anak-anak masyarakat Kelurahan Kedai Durian tentang aktivitas sehari-hari yang mereka jalani mulai dari pagi hari sampai pada malam hari. Lalu mereka mengatakan bahwa saat ini mereka lebih sering menghabiskan waktu bermain *smartphone* tanpa pengawasan orang tua. Mereka juga mengaku sangat ketergantungan pada ponsel sehingga tidsak bisa melewatkannya satu haripun tanpa ponsel. Fadhillah menyimpulkan bahwa hal tersebut merupakan sebuah masalah bagi mereka. Dimana dampak negatif ponsel dan internet sangat berbahaya bila dikonsumsi oleh anak dibawah umur. Selain itu, kecanduan ponsel dan internet bukan hanya menimbulkan dampak fisik saja tetapi juga menimbulkan berbagai dampak psikologis yang akan mempengaruhi tumbuh kembang sang anak.

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi gadget, seperti iPad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki gadget banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata (Chusna, 2017). Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa gadget tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah lanjut usia yang berusia 60 tahun ke atas saja, melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016).

Definisi kecanduan menurut Kamus Besar Indonesia adalah kejangkitan suatu kegemaran, hingga lupa hal-hal yang lain. Mengenai kecanduan (addiction) awalnya ditunjukkan pada kasus penyalahgunaan obat-obatan, tetapi definisi tersebut memunculkan suatu bentuk kontroversi mengenai konsepsi tersebut. Kemudian definisi tersebut beralih dengan mengikuti sertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung sesuatu hal yang memabukkan seperti halnya bermain video game, compulsive gambling, overeating dan Television viewing (Griffits, 1990), karena itu munculah definisi addiction sebagai aktifitas kompulsif yang tidak terkendali tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang merupakan akibatnya.

Leung, (2007) mengartikan kecanduan smartphone sebagai perilaku keterikatan terhadap smartphone yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi individu. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010). Survei selama 3 tahunan yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai untuk memilih menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube (Mobarok, 2017). Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gadget dan berujung menjadi kecanduan.

Kecanduan atau addiction memiliki beberapa karakteristik yaitu adanya toleransi (meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan), penarikan diri, terus menerus menggunakan meskipun tahu bahwa berdampak negatif, kehilangan kontrol, adanya upaya untuk mengurangi namun seringkali tidak berhasil, dan mengurangi keterlibatannya dalam kegiatan sosial (DSM-5, 2013). Bahkan telah banyak kasus yang terjadi bahwa beberapa orang tidak bisa hidup tanpa *smartphone* dan berujung pada Nomophobia. Nomophobia adalah ketakutan berlebih yang dialami seseorang saat berada jauh dari ponselnya. Orang yang memiliki kondisi ini bisa saja merasa wajar. Meski terkesan sepele, nomophobia perlu diwaspadai karena bisa mengganggu kesehatan. Nomophobia atau no mobile phone phobia umumnya berawal dari kecanduan ponsel.

Berikut adalah beberapa dampak negatif jika anak yang masih berusia dini kecanduan smartphone, diantaranya yaitu Pertama, Gangguan Tidur. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Boston College pada tahun 2012, sebanyak 75% anak berusia 9-10 tahun mengalami kesulitan tidur karena penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan. Tentunya, gangguan tidur ini juga bisa berdampak pada prestasi sekolah, karena otak dan tubuh yang tidak dapat beristirahat dengan baik di malam hari. Kedua, Sifat Agresif, Dampak negatif smartphone bagi anak selanjutnya adalah munculnya sikap agresif. Pasalnya, penggunaan ponsel yang berlebihan tidak hanya memberikan dampak buruk akibat radiasi, tapi juga dampak negatif yang didapatkan dari konten media yang dikonsumsi. Oleh sebab itu, para orang tua sebaiknya membatasi waktu penggunaan ponsel beserta memfilter konten-konten apa saja yang layak untuk dikonsumsi anak usia dini. Ketiga, Mengganggu Pertumbuhan Otak Anak. Pada anak usia dini, pertumbuhan otak anak bertumbuh dengan sangat cepat. Pertumbuhan otak ini terus berlangsung hingga usia 21 tahun, dan juga dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan sekitarnya. Jika pemakaian ponsel pada sang anak terlalu berlebihan, hal ini dapat memberikan dampak buruk seperti keterlambatan kognitif, tantrum, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri. Untuk dapat mencegah dampak negatif ponsel bagi anak kecil, sebaiknya berikan mereka keleluasaan dalam menggunakan ponsel ketika mereka sudah menyentuh usia tertentu saja. Keempat, Sifat Ketergantungan Pada Gadget. Dampak negatif ponsel bagi anak selanjutnya adalah munculnya rasa ketergantungan terhadap gadget itu sendiri. Ketika sang buah hati terlalu sering atau lama menggunakan gadget atau HP, tentunya bisa muncul rasa ketergantungan dalam diri mereka. Hal ini dapat mengakibatkan efek buruk dalam perkembangan fisik dan juga motoriknya. Misalnya, anak menjadi enggan berinteraksi langsung dengan orang sekitar, gangguan motorik, hingga kurangnya asupan makanan karena mereka terpaku pada layar HP. Kelima, Potensi Gangguan Mental Pada Anak. Penelitian di Bristol University pada tahun 2010 mengungkapkan bahwa penggunaan gadget berlebihan pada anak yang perlu diwaspadai adalah meningkatnya risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang perhatian, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Dampak negatif ponsel bagi anak ini bisa disebabkan karena interaksi anak dengan sekitar, atau bahkan interaksi media sosial yang buruk, seperti tindak cyberbullying. Untuk mengurangi dampak dari kecanduan ponsel yaitu dengan melaksanakan dan mulai membiasakan melakukan aktivitas-aktivitas positif seperti melakukan kegiatan menggambar, melukis, dan membuat kerajinan tangan yang digemari oleh anak-anak.

## METODE

Pada kegiatan PKL 2, mahasiswa diminta untuk melakukan sebuah mini project dengan menggunakan metode groupwork dalam menyelesaikan permasalahan klien/kelompok masyarakat. Groupwork atau terapi kelompok adalah salah satu metode pekerjaan sosial yang menggunakan kelompok sebagai media dalam proses pertolongan profesionalnya. Terapi kelompok digunakan untuk memelihara atau memperbaiki keberfungsiannya personal dan sosial para anggota kelompok. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Huda (2009) bahwa kelompok merupakan salah satu metode terapi yang dipergunakan oleh ilmu pekerja sosial untuk mengatasi permasalahan-permasalahan individu. Pemilihan metode ini didalam proses terapi secara teknis memberikan manfaat dari sisi waktu dan biaya, selain itu kelompok pun dapat dimanfaatkan untuk memberikan dukungan sosial terhadap sesama anggota kelompok yang sedang

mengikuti terapi. Sebenarnya, metode terapi kelompok hampir sama dengan metode terapi individu (*casework*), namun yang membedakannya hanyalah pendekatannya. Terapi individu melakukan pendekatan secara individu melalui konseling, sedangkan terapi kelompok melakukan pendekatan dengan menggunakan kelompok sebagai media penyembuhan dan kemudian dilakukan terapi dengan pembimbing atau didampingi oleh seorang atau satu tim pekerja sosial.

Proses terbentuknya kelompok dapat melalui 5 tahapan, yaitu: tahap afiliasi, tahap kekuasaan dan kontrol, keintiman, perbedaan, dan pemisahan. Tahap afiliasi adalah tahap dimana para anggota masih menjaga jarak terhadap anggota lainnya, mencoba melakukan interaksi namun masih agak tertutup. Tahap kekuasaan dan kontrol adalah tahap dimana para anggota mulai memiliki perasaan untuk menguasai kelompok, mengatur dan menduduki jabatan pemimpin di dalam kelompok, melakukan pertahanan diri serta melakukan mengontrolan (pengendalian) agar mereka dapat diterima dalam kelompok. Tahap keintiman adalah tahap dimana para anggota kelompok sudah mulai saling terbuka sesama anggota lainnya. Disini, hubungan antar anggota terlihat seperti hubungan di dalam keluarga. Dimana pemimpin layaknya orangtua, dan para anggota terlihat seperti hubungan saudara kandung. Para anggota merasa bebas mengekspresikan usaha-usaha perubahan masalah personal dalam kelompok. Tahap perbedaan, dilalui dengan pembuatan keputusan secara objektif, tidak lagi dengan dorongan-dorongan emosional, para anggota lebih kepada menghargai perbedaan masing-masing anggota, komunikasi dan kebebasan anggota sudah mulai meningkat. Dan tahap terakhir yaitu tahap pemisah. Tahap pemisah adalah tahap pengakhiran dalam kelompok, sering disebut dengan terminasi kelompok, biasanya pada tahap ini tujuan kelompok telah tercapai. Namun, kebanyakan para anggota merasa enggan untuk berpisah karena sesama anggota kelompok sudah merasa keakraban yang kuat.

Untuk membantu suatu kelompok yaitu anak-anak di masyarakat Kelurahan Kedai Durian dalam menyelesaikan permasalahan mereka berupa kecanduan smartphone yang sangat berdampak buruk pada fisik dan psikis, saya menggunakan metode groupwork melalui tahapan intervensi menurut Zastrow sebagai berikut :

1. Intake : Tahap yang diawali dengan adanya pengakuan mengenai masalah spesifik yang mungkin dapat dipecahkan melalui pendekatan kelompok. Permasalahan tersebut dapat diperoleh dari pengakuan diri klien sendiri atau hasil dari penelaahan situasi pekerja sosial. Dalam tahap ini juga dilakukan perumusan persetujuan dan komitmen antara pekerja sosial dengan klien untuk melakukan kegiatan perubahan tingkah laku melalui kelompok.



Gambar 1. Tahap Intake

2. Assesment dan Perencanaan Intervensi : Pada tahapan ini pekerja sosial bersama dengan anggota kelompok mulai mengidentifikasi permasalahan, tujuan-tujuan dan merencanakan tindakan-tindakan pemecahan masalah dalam kelompok tersebut. Fadhillah menggunakan tools assesment FGD (Focus Grup Discussion) adalah teknik diskusi yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan sebuah kelompok dan membahas satu topik secara spesifik.

Dari sekelompok orang yang terkumpulkan, peneliti biasanya akan mengambil kesimpulan dari pendapat seputar topik yang dibahas. Diskusi ini akan dipimpin oleh satu orang dan biasanya dijalankan secara informal. Hal ini dilakukan agar peserta tidak merasa tertekan untuk menyampaikan pendapat

mereka. Lalu Fadhillah berperan untuk mulai bertanya kepada kelompok tentang keseharian yang mereka jalani untuk menggali informasi dan mengetahui kesulitan dan masalah yang sedang dialami klien. Dari pendekatan dan interaksi yang dilakukan, Fadhillah menyimpulkan bahwa klien yaitu anak-anak di masyarakat Kelurahan Kedai Durian mempunyai aktivitas yang kurang lazim untuk usia yang terbilang masih dibawah umur. Yang dimana anak-anak tersebut mempunyai rutinitas bermain ponsel yang cukup intens dan tidak dalam pengawasan orang tua. Kebiasaan ketagihan bermain ponsel sehari-hari ini bisa berbahaya bagi para anak-anak. Selanjutnya dilakukan perencanaan intervensi untuk mencari solusi dan tujuan penyelesaian masalah tersebut. Fadhillah berinisiatif untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif untuk mengisi waktu luang anak-anak agar mereka lebih terbiasa mengurangi kebiasaan bermain ponsel.

3. Penyeleksian Anggota : Didalam tahapan ini sebaiknya didasarkan pada pertimbangan bahwa orang yang akan masuk kedalam anggota kelompok harus memberikan kontribusi secara nyata kepada kelompok tersebut. Fadhillah mengelompokkan para anggota kelompok berdasarkan usia dan jenis kelamin mereka agar penyelesaian masalah dapat tercapai dengan baik.
4. Pengembangan Kelompok : Pada tahapan ini, akan muncul norma-norma, harapan-harapan, serta nilai-nilai dan tujuan kelompok yang akan mempengaruhi aktivitas-aktivitas serta relasi yang berkembang dalam kelompok. Fadhillah meminta anggota kelompok untuk turut serta aktif dalam aktivitas yang akan dijalankan kedepannya. Fadhillah bersama anggota kelompok melakukan kegiatan positif yang telah disepakati untuk mengisi waktu luang mereka yaitu dengan belajar melukis, menggambar, membuat kerajinan tangan berupa cincin dan gelang dari manik-manik, dan belajar bahasa inggris bersama. Dengan melakukan hal-hal positif yang digemari dan diminati anggota kelompok diharapkan agar anggota kelompok dapat mempertahankan kebiasaan positif ini untuk terlepas dari kecanduan ponsel.
5. Evaluasi dan Terminasi : Dalam tahapan ini, dilakukan monitoring dan menilai sejauh mana tercapai tujuan tersebut dengan melihat perubahan yang terjadi pada anggota kelompok. Fadhillah telah mengidentifikasi dan mengukur proses keberhasilan kelompok dalam menjalankan aktivitas positif untuk mengisi waktu luang mereka. Maka Fadhillah menyimpulkan bahwa tujuan telah tercapai karena anggota kelompok telah terbiasa melakukan hobi dan kegiatan yang mereka sukai seperti menggambar, melukis, dan berkreasi sesuka mereka. Kini anggota kelompok sudah dapat mengurangi intensitas mereka dalam belenggu kecanduan ponsel. Setelah tujuan sudah tercapai maka tahapan selanjutnya yaitu tahap terminasi dimana Fadhillah akan menghentikan proses pemberian bantuan kepada anggota kelompok karena mereka sudah terlepas dari masalah yang telah mereka hadapi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari mini project yang telah dilakukan sangat membawaakan hasil yang positif. Awalnya masing-masing dari anggota kelompok terlihat sangat tertutup satu sama lain. Tetapi setelah berlangsungnya proses pendekatan dan interaksi yang konsisten, perlahan-lahan mereka mulai akrab dan mulai mau membuka diri. Anggota kelompok juga mulai terbuka akan permasalahan mereka yang tidak bisa jika tidak bermain ponsel. Mereka mengatakan bahwa mereka kerap lebih suka bermain games di aplikasi ponsel ataupun membuka aplikasi sosial media sebagai hiburan ketimbang harus bermain langsung dengan teman-temannya. Karena latar belakang permasalahan yang sama, mereka merasa bahwa mereka menghadapi permasalahan ini bersama-sama dan tidak merasa sendirian. Para anggota kelompok juga saling menguatkan dan menghibur satu sama lain. Perkembangan anggota kelompok mulai terlihat dari waktu ke waktu. Sekarang ini mereka sudah mampu mengenali aktivitas atau hobi yang mereka minati dan kini anggota kelompok juga sudah tahu dan tereduksi tentang seberapa bahayanya dampak kecanduan ponsel. Dimana mereka sudah sadar dan mulai mengurangi intensitas ponsel bagi hidup mereka. Dengan dilaksanakannya beberapa aktivitas seperti membuat kerajinan tangan yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang, mengasah kreativitas, belajar teliti lalu dilanjutkan dengan kegiatan belajar melukis, belajar menggambar yang juga bermanfaat mengkreasikan beberapa warna membuat mereka lebih tertarik dibandingkan kebiasaan mereka yang sebelumnya dengan mengisi waktu luang hanya dengan bermain ponsel. Hal ini dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan telah berhasil.



Gambar 2. Hasil Pelaksanaan Program

## KESIMPULAN

Kegiatan PKL yang telah dijalani dalam kurun waktu kurang lebih empat bulan ini nampaknya telah membawa dampak yang sangat baik bagi anak-anak masyarakat Kelurahan Kedai Durian Kecamatan Delitua. Aktivitas mereka yang dulunya hanya sibuk untuk bermain ponsel dan kecanduan internet kini perlahan sudah mulai meninggalkan kebiasaan tersebut dan beralih pada aktivitas positif seperti halnya menggambar dan melukis yang merupakan aktivitas yang mereka minati. Belajar menggambar dan melukis juga mempunyai fungsi yang baik untuk tumbuh kembang sang anak yaitu meningkatkan kreativitas, melatih otak, membangun rasa kepercayaan diri, merangsang motorik halus, dan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan mereka. Tetapi bukan hal itu saja yang mereka dapat, mereka juga menjadi lebih dekat dan terikat sesama anggota kelompok. mereka bersama-sama saling memberi dukungan dan semangat untuk lebih baik lagi kedepannya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Saya selaku mahasiswa kesejahteraan sosial FISIP USU merasa terhormat dan sangat berterima kasih kepada Masyarakat Kelurahan Kedai Durian Kecamatan Deli tua yang khususnya bapak kepala desa dan bapak kepala lingkungan yang telah mengizinkan dan mendukung penuh berlangsungnya kegiatan praktikum yang telah saya jalani. Terima kasih juga kepada anak-anak masyarakat Kelurahan Kedai Durian yang sudah bersedia membantu saya melakukan intervensi dalam metode groupwork. Dan tak lupa saya juga ingin berterima kasih kepada bapak Dr. Bengkel Ginting, M.Si selaku supervisor sekolah dan bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos M.Kesos selaku dosen pengampu dari kegiatan praktikum I yang telah membimbing dan memberikan arahan dengan sangat baik sampai kegiatan ini selesai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rukminto Adi, Isbandi. 2015. Kesejahteraan Sosial. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.  
Fahrudin, Adi. 2012. Pengantar Kesejahteraan Sosial. PT Refika Aditama, Bandung.  
Edi Suharto, Ph.D., Pekerjaan Sosial di Dunia Industri - Memperkuat Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (*Corporate Social Responsibility*). 2007. Bandung: Reflika Aditama.  
Christyaningsih and Yolanda, F. (2017) ‘Defenisi Kecanduan Gadget Menurut Sosiolog’, REPUBLICA.CO.ID, November.  
Fajariyah, S. N., Suryawan, A. and Atika (2018) ‘Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak’, 20.  
Felix, A. (2018) Dampak Candi Gadget pada Remaja dan Tips Mengatasinya, cnnindonesia.com.  
Al-Ayoubi, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung