

Pendampingan Belajar Guna Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak Di Dukuh Candisari Cepogo Boyolali

Kunasiroh¹, Donna Setiawati^{1*}

Fakultas Komunikasi Dan Teknik Informatika, Universitas Boyolali
Jalan Pandanaran 405 Boyolali, Indonesia

*Email: donna.setiawati@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan belajar secara daring ini tidak saja dirasakan oleh guru dan siswa namun juga dirasakan oleh orangtua. Siswa mengeluhkan sulit memahami pelajaran yang diberikan oleh gurunya sedangkan banyak orang tua tidak mempunyai waktu untuk mendampingi anaknya belajar di rumah dikarenakan para orang tua memiliki kesibukan bekerja. Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk memotivasi semangat belajar anak-anak sehingga mengurangi penggunaan smartphone dan untuk meningkatkan perilaku islaminya. Metode yang digunakan dengan membentuk kelompok belajar dan pendampingan belajar. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak di Dukuh Candisari termotivasi untuk giat belajar dan merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pendampingan Belajar, Gadget, Peran Orang tua.

ABSTRACT

The problem of online learning is not only felt by teachers and students but also by parents. Students complain that it is difficult to understand the lessons given by their teachers while many parents do not have time to accompany their children to study at home because parents are busy working. The purpose of this service activity is to motivate children's enthusiasm for learning so as to reduce the use of smartphones and to improve their Islamic behaviour. The method used is to form study groups and study mentoring. The result of this service activity is that the children in Candisari Hamlet are motivated to study hard and feel helped in completing their school assignments.

Keywords: Learning Motivation, Learning Assistance, Gadgets, The Role of Parents.



PENDAHULUAN

Virus Corona pertama kali diidentifikasi di Wuhan, Cina pada Desember 2019, dan pertama kali Covid -19 ini dilaporkan masuk ke Indonesia pada Maret 2020 (Alam, 2021). Sejak adanya pandemi virus corona mengakibatkan terganggunya seluruh aspek kehidupan. Baik dari segi kesehatan, ekonomi, industri, hingga bidang pendidikan pun juga ikut terpengaruh. Sekolah-sekolah ditutup sementara guna mengurangi penyebaran virus Covid-19. Pemerintah mengeluarkan kebijakan terkait proses belajar mengajar disekolah menjadi belajar di rumah. Hal ini menimbulkan gangguan besar, salah satu contohnya pembelajaran siswa karena melalui model daring atau online. Model pembelajaran online ini akan bermasalah pada keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh Guru dan Siswa serta keterbatasan akses internet. Guru maupun siswa mempunyai kondisi yang sama jika tinggal didaerah tertentu yang sarana prasarannya belum memadai (Syah, 2020).

Permasalahan belajar secara daring ini tidak saja dirasakan oleh guru dan siswa namun juga dirasakan oleh orangtua. Siswa mengeluhkan sulit memahami pelajaran yang diberikan oleh gurunya sedangkan banyak orang tua tidak mempunyai waktu untuk mendampingi anaknya belajar di rumah dikarenakan para orang tua memiliki kesibukan bekerja. Akibat lain dampak kondisi pandemi Covid-19 ini karena anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dan untuk mengurangi kebosanan sehingga banyak dari mereka justru menggunakan smartphone untuk bermain game daripada digunakan untuk belajar. Kondisi tersebut didukung penelitian yang pernah dilakukan oleh (Willdo Ferdinand Manik et al., 2021) bahwa anak zaman sekarang lebih memilih bermain game online daripada belajar.

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis masa anak-anak adalah masa emas, karena anak-anak belajar mengenai apa yang belum mereka ketahui. Jika pada saat masa naak-anak sudah terpengaruh oleh hal yang tidak baik pada gadget, maka perkembangan anakpun akan terganggu, karena perkembangan masa anak-anak mempengaruhi masa perkembangan berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian 48,3 % Gadget berdampak negative (Mayenti;, 2018).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Dukuh Candisari, Desa Candigatak, Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan Ketua RW Dukuh Candisari bahwa khususnya di RT 17 beberapa orang tua sulit memberikan bimbingan belajar kepada anak-anaknya karena sibuk bekerja. Tabel 1 menyatakan terdapat 11 anak yang terdiri dari 3 anak sekolah tingkat Taman Kanak-Kanak dan 8 anak sekolah tingkat Sekolah Dasar serta 8 anak memiliki smartphone atau gadget.

Tabel 1. Data Anak RT 17 Dukuh Candisari

No	Nama	Usia	Kelas	Jumlah Hp
1.	Muhammad Faiz	11 tahun	5 SD	1
2.	Faiza Putri Aini	6 tahun	TK B	0
3.	Hafidzah Alya R.	5 tahun	TK A	0
4.	Faradina R	11 tahun	5 SD	1
5.	Aditya A	11 tahun	5 SD	1
6.	M Febrianto	6 tahun	TK B	0

No	Nama	Usia	Kelas	Jumlah Hp
7.	Nur Aulia	9 tahun	3 SD	1
8.	Lukman Al-Hakim	8 tahun	2 SD	1
9.	M Zidna 'Ilma	8 tahun	2 SD	1
10.	Fatimah Zahra	12 tahun	6 SD	1
11.	Alvino D	8 tahun	2 SD	1

Sumber data: Ketua RT 17 (Tahun 2022)

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka program kerja pengabdian pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini adalah membuat kelompok belajar serta melakukan pendampingan bimbingan belajar untuk materi-materi sekolah dan bimbingan di TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) seperti membaca Al-Qur'an dan pelatihan beribadah. Tujuan dari kegiatan ini untuk memotivasi semangat belajar anak-anak sehingga mengurangi penggunaan smartphone dan untuk meningkatkan perilaku islaminya.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan masih dalam kondisi pandemi Covid-19 yang harus mentaati protokol kesehatan sehingga lingkup kegiatannya hanya di wilayah RT 17 Dukuh Candisari. Kegiatan dimulai dengan menyerahkan surat izin untuk melaksanakan pengabdian kepada Ketua RW Dukuh Candisari sekaligus melakukan observasi wilayah dan wawancara. Wawancara dilakukan untuk menggali permasalahan yang dihadapi oleh dukuh tersebut. Setelah mendapatkan semua informasi mengenai masalah apa saja yang sedang dihadapi Dukuh Candisari, dilanjutkan dengan menyusun program kerja. Tujuan kegiatan ini untuk memotivasi semangat belajar anak-anak sehingga mengurangi penggunaan smartphone dan untuk meningkatkan perilaku islaminya, maka menggunakan teknik pendampingan belajar dengan membuat kelompok belajar. Kegiatan bimbingan belajar diadakan 4 kali selama kegiatan KKN berlangsung. Setiap pertemuan diadakan selama 1,5 jam dengan memberikan materi yaitu membaca, menulis, dan berhitung serta belajar mengaji. Kegiatan ini diikuti oleh 11 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok belajar diikuti oleh anak-anak RT 17 Dukuh Candisari berjumlah 11 orang, yang berusia 5-11 tahun (usia sekolah TK sampai SD). Kegiatan bimbingan belajar diadakan di rumah Kunasiroh (mahasiswa KKN Universitas Boyolali). Kegiatan diadakan sebanyak 4 kali yaitu pada tanggal 5, 9, 16 dan 18 Februari 2022. Setiap pertemuan diadakan selama 1,5 jam dengan memberikan materi yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Pemberian materi dalam bimbingan belajar ini dilakukan secara langsung. Sedangkan pendampingan mengaji di Madrasah Diniyah Al-Hikmah Candisari pada Tanggal 19 Februari 2022.

Selama kegiatan bimbingan belajar anak-anak mengikuti dengan antusias. Mereka mendengarkan penjelasan dengan seksama. Peserta bersemangat mengerjakan tugas berhitung yang diberikan. Untuk anak yang masih usia TK diberikan materi berupa menulis dan membaca. Sedangkan untuk anak usia SD diberikan materi berhitung, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, serta pembagian. Selain itu juga membantu mengerjakan tugas sekolah mereka, seperti tugas mengerjakan soal pelajaran bahasa inggris, seni budaya, dan matematika. Peserta sangat bersemangat ketika

kegiatan berlangsung, mereka selalu mengerjakan soal yang diberikan serta mendapat nilai yang bagus. Selain diberi materi pembelajaran sekolah, anak-anak juga diberikan film agar tidak bosan. Penayangan film dengan judul Nussa, yaitu film animasi anak islami yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari seorang anak.

Kegiatan pendampingan diatas berhasil menumbuhkan motivasi belajar anak, hal ini juga sama dengan kegiatan pendampingan bimbingan belajar yang pernah dilakukan oleh pengabdi lain bagi siswa SD di Dusun Buruan Tampaksiring. Keberhasilan pendampingan bimbingan belajar di rumah bagi siswa SD dapat menumbuhkan motivasi belajar yang dibuktikan dengan antusias dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pendampingan bimbingan belajar tersebut (Darmayanti & Sueca, 2020). Pada masa pandemi ini seharusnya peran orangtua sangat penting dalam pendampingan belajar karena anak-anak lebih banyak waktu dirumah. orang tua memiliki peran sebagai pembelajar anak, pemenuh kebutuhan anak, pemahaman spiritual, pengawasan, motivasi, dan penyedia fasilitas anak. Pendampingan belajar anak terlihat dari cara orang tua membantu kesulitan tugas anak, menjelaskan materi yang tidak dimengerti anak, dan merespon dengan baik semua pembelajaran daring dari sekolah (Yulianingsih et al., 2020).

Minat belajar anak atau siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif seperti menggunakan audio visual yaitu menonton film (Saragih & Surbakti, 2018). Pada kegiatan pengabdian ini juga dilakukan penayangan film dengan judul Nussa, yaitu film animasi anak islami yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari seorang anak. Film ini penuh pesan moral dan motivasi. Film animasi anak, Nussa menyuguhkan banyak pesan moral yang mampu memotivasi anak-anak untuk terus berkarya dan berprestasi. Melalui tokoh Nussa, Rara, dan teman-temannya, film ini mengajarkan anak-anak untuk tidak bersikap sombong dan terus melakukan kebaikan. Dengan kisah Nussa yang sederhana, film ini juga menunjukkan hal-hal penting yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Nastiti, 2021). Dengan adanya penayangan film ini diharapkan anak-anak dapat meneladani sikap tokoh yang ada didalam film tersebut.



Gambar 1. Kegiatan Pendampingan Belajar dan kegiatan mengaji

SIMPULAN

Pendampingan belajar pada masa pandemi ini penting dilakukan agar anak-anak termotivasi untuk tetap giat belajar. Kegiatan pendampingan belajar yang dilakukan pada anak-anak di Dukuh Candisari berjalan dengan lancar dan sesuai dengan program kerja yang telah ditetapkan. Keberhasilan kegiatan ini terlihat dari antusias dan semangat anak-anak dalam mengikuti kegiatan ini. Kegiatan dilaksanakan sebanyak 4

kali pertemuan dan anak-anak selalu hadir tepat waktu serta tidak ada yang ijin. Anak-anak merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya.

Kegiatan pengabdian ini akan lebih berhasil tidak hanya pada saat kegiatan pengabdian ini saja tetapi berkelanjutan jika adanya peran orangtua. Saran yang dapat diberikan adalah perlunya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak dan orang tua perlu meluangkan waktu agar dapat mendampingi belajar anak-anaknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Universitas Boyolali melalui LPPM yang telah memberikan kepercayaan dan ijin sehingga dapat mengikuti kegiatan pengabdian ini, serta terima kasih kepada Ketua RW Dukuh Candisari beserta jajarannya dan masyarakat setempat yang telah mendukung dan terlibat dalam kegiatan ini.

REFERENSI

- Alam, S. O. (2021). Kapan-covid-19-masuk-ke-indonesia-begini-kronologinya. *Detik Health*. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5781536/kapan-covid-19-masuk-ke-indonesia-begini-kronologinya>
- Darmayanti, N. W. ., & Sueca, I. N. (2020). Pendampingan Bimbingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa SD Dusun Buruan Tampaksiring Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 207–210. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.2206>
- Mayenti;, N. F. I. S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *JURNAL PHOTON, LPPM, Universitas Muhammadiyah Riau*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Nastiti, H. (2021, October 21). 5 Alasan Wajib Nonton Film Animasi Nussa di Bioskop Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul “5 Alasan Wajib Nonton Film Animasi Nussa di Bioskop”, Klik untuk baca: <https://www.kompas.com/hype/read/2021/10/21/101148766/5-alasan-wajib-nonton-fil>. *Kompas.Com*. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/10/21/101148766/5-alasan-wajib-nonton-film-animasi-nussa-di-bioskop?page=all>.
- Saragih, A., & Surbakti, N. F. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Audiovisual (Menonton Film Islami) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VI SD Pab 19 Bandar Khalipah Tahun Pembelajaran 2017-2018. *E-Prosiding Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah*, 1(1), 68–72. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/penelitian/article/view/13>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Willdo Ferdinand Manik, R. D. S., Simangunsong, F. K., Andreas, H., Sari, L., & Irianto, I. (2021). Kegiatan Selama Pandemi Covid-19: Belajar atau Bermain Game Online. *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 256–258. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/7911-Article Text-26433-1-10-20210927.pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/7911-Article%20Text-26433-1-10-20210927.pdf)



Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gresik*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>