

Pendampingan Orangtua Dalam Penggunaan *Smartphone* terhadap Siswa DTA Al-Barokah di Perum Bumi Jaya Indah Purwakarta

Sari Fatimah^{a,1}, Muhamad Ridwan Effendi^{b,2}

^a STAI DR.KH. EZ. Muttaqien Purwakarta, Indonesia

^b Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

¹ saripatimah149@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi dari banyaknya anak di Perum Bumi Jaya Indah terutama yang belajar di DTA Al-Barokah yang menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan dan kurangnya kendali orangtua. Seperti yang diketahui bahwa *sebagai produk* hasil kecanggihan pengembangan media teknologi, *gadget* banyak digunakan oleh orang dewasa, bahkan dikalangan remaja dan anak-anak sekalipun yang belum siap menerima berbagai dampak yang ditimbulkan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian ini digunakan teknik sosialisasi dan pendampingan kepada orangtua di lingkungan Perum Bumi Jaya Indah agar kegiatan ini berguna untuk orangtua dalam memahami perannya sehingga dapat mengawasi dan mendampingi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan data bahwa terjadi penurunan minat anak dalam bermain *gadget*. Bahkan anak-anak cenderung lebih banyak bermain bersama teman-temannya sebagai salah satu hasil sosialisasi dan pendampingan sekaligus upaya pengalihan untuk mengurangi resiko menggunakan *gadget* bagi anak seperti resiko fisik berupa penglihatan terganggu, pola tidur buruk, dan psikis berupa pribadi yang tertutup, pudarnya kreativitas, dan cenderung malas.

ABSTRACT

This devotional activity is motivated by the many children in Perum Bumi Jaya Indah, especially those who study at DTA Al-Barokah who use gadgets without supervision and lack parental control. As a product of the sophistication of technological media development, gadgets are widely used by adults, even among teenagers and children who are not ready to accept the various impacts caused. In its implementation, this devotional activity is used socialization and mentoring techniques for parents in the Perum Bumi Jaya Indah environment. This activity is helpful for parents in understanding their role so that they can supervise and accompany their children in using gadgets. The results of this devotional activity showed data that there was a decrease in children's interest in playing with gadgets. Even children tend to play more with friends as one of the results of socialization and mentoring as well as diversion efforts to reduce the risk of using gadgets for children such as physical risks in the form of disturbed vision, harmful sleep patterns, and psychic in the form of closed personal, faded creativity, and tend to be lazy.

Informasi Artikel

Diterima: 20 April 2022

Disetujui: 31 Mei 2022

Kata kunci:

Peran, Gadget, Orangtua, Resiko

Article's Information

Received: 20 April 2022

Accepted: 31 May 2022

Keywords:

Roles, Gadgets, Parents, Risks

Pendahuluan

Peran dari orang tua memang sesuatu hal yang sangat teramat penting buat tumbuh kembangnya anak. Baik dalam perkembangan secara fisik maupun psikis anak (Aida Noer Aini, Muhamad Ridwan Effendi, 2021; Qorri'Ainan Salsabila, Zachrina Aqinar, 2021). Banyak faktor yang mesti kita perhatikan dalam proses tumbuh kembangnya perilaku anak, seperti halnya faktor keluarga, lingkungan, pendidikan, dan banyak lagi faktor-faktor lainnya. Pada zaman di era digital dewasa ini yang menjadikan faktor penyebab atau dampak dari tumbuh kembangnya dan perilaku seorang anak itu salah satunya adalah penggunaan *gadget* atau

gawai yang bisa dengan leluasa anak-anak gunakan. Begitu banyak produk dan merk yang beraneka ragam jenis tipe tersebar diseluruh wilayah Indonesia, mulai dari perkotaan hingga ke pelosok daerah pun mereka sudah tidak begitu asing lagi dengan yang namanya *smartphone* atau yang lebih dikenal lagi dengan sebutan telepon seluler

Dalam waktu lima tahun terakhir ini penggunaan *smartphone* itu memang terus meningkat baik dari kalangan orang tua, anak sekolah bahkan anak balita pun tidak mau ketinggalan jaman, mereka sudah diperkenalkan dan didekatkan kehidupannya dengan *smartphone*. Berdasarkan dari jejak pendapat bersama ibu-ibu diwilayah Bumi jaya Indah, mereka rata-rata sudah pada mengerti akan kegunaan dan fungsi dari alat yang terbilang cukup kecil, mungil dan pintar itu (*gadget*). Namun tidak jarang pula para orangtua itu keliru dalam memberikan fasilitas *gadget* itu kepada buah hatinya. Mereka cenderung berpikiran yang penting anak *happy* dan tidak rewel. Padahal tanpa mereka sadari hal itu sungguh keliru, mengingat bahaya yang bisa ditimbulkan dari alat tersebut. Bahkan muncul berbagai resiko fisik dan psikis yang bisa kita rasakan, seperti gangguan pada penglihatan, terganggunya pola tidur, cenderung tertutup, menjadi malas dan juga bisa merubah kebiasaan perilaku atau akhlak anak.

Menurut Brooks mengungkapkan bahwa banyak orangtua memberikan *gadget* kepada anak karena beberapa alasan tertentu, seperti menenangkan saat anak rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Bahkan dalam pendapat lain dikatakan bahwa pola asuh permisif yang dilakukan orang tua dalam menghadapi anak *temper tantrum* cenderung membuat anak akan berontak atau meletakan emosinya (*temper antrum*) untuk mendapatkan apa yang dinginkannya (Novitasari, 2019).

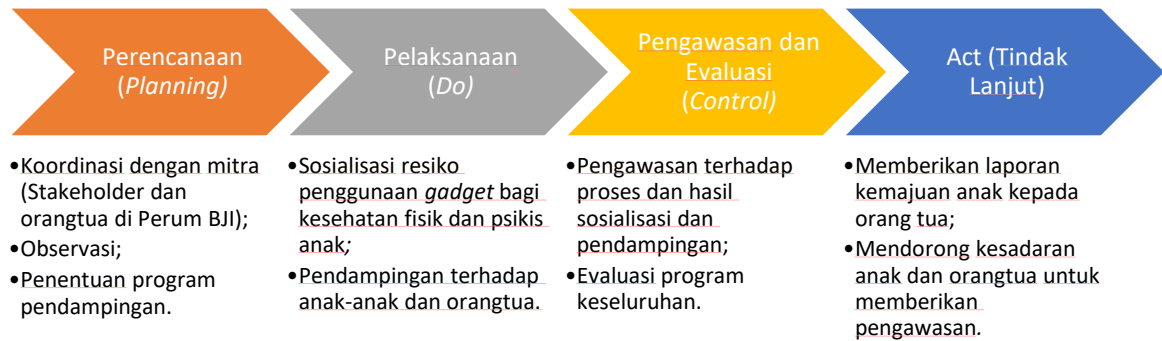
Peran orang tua di sini harus mampu untuk memberikan arahan atau pengawasan terhadap anak dalam bermain *gadget*, agar anak dapat bijak dalam menggunakan gadget tersebut. Dengan pendampingan orang tua tentu saja anak akan merasa terbatas dalam penggunaan *gadget*nya. Anakpun akan mengetahui dan mengerti apa saja yang kiranya boleh diakses dan apa yang kiranya tidak boleh untuk diakses. Selain itu orang tuapun akan mudah mengetahui akan keadaan anak terhadap pengaruh *gadget* tersebut.

Gadget sendiri merupakan suatu alat teknologi seperti perangkat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru, sesuatu yang tidak biasa dan dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal (Chusna, 2017) Untuk itu sangatlah penting sekali peranan orangtua dalam mendampingi buah hatinya dalam bermain *gadget*. Karena banyak sekali aplikasi yang ada pada *gadget* tersebut yang bisa secara mudah dan leluasa di pergunakan dan di lihat oleh anak-anak kita. Seperti halnya yang terjadi di DTA Al-Barokah Perum Bumi Jaya Indah, berdasarkan hasil pengamatan dan jajak pendapat bersama orangtua, bahwa hampir seluruh siswanya difasilitasi oleh yang namanya *gadget* atau HP. Lantas yang menjadi perhatian dalam kegiatan pengabdian ini adalah memberikan sosialisasi dan pendampingan kepada orangtua dalam pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anaknya.

Metode

Kegiatan pengabdian ini mulanya merupakan pengembangan program KPM PBP yang digagas oleh lembaga STAI DR.KH.EZ.Muttaqien dan dilaksanakan di Perumahan Bumi Jaya Indah Kelurahan Cisereuh Kabupaten Purwakarta yang berlangsung pada Maret-April 2022. Adapun metode kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan sosialisasi dan pendampingan peran orangtua terhadap anaknya dalam penggunaan *gadget* dengan tahapan P-D-C-A (*Plan, Do, Check, dan Action*). Adapun tahapan P-D-C-A pada tersebut dapat di lihat dalam gambar berikut ini.

Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian



Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, beberapa waktu yang lalu yaitu: *Pertama*, yang dilakukan adalah melakukan observasi dan wawancara kepada anak-anak yang bersekolah di DTA Al-Barokah dan orangtua di Perum Bumi Jaya Indah. Hasil observasi ini, topik permasalahan yang ternyata diakibatkan dari penggunaan *gadget*. Bahkan hasil jajak pendapat juga dikemukakan bahwa berdampak terhadap motivasi mereka dalam belajar semakin menurun semangatnya dan cenderung malas.

Bersumber pada informasi yang diperoleh terkait dari pemasalahan yang ada, dampak penggunaan *gadget* yang dialami anak-anak DTA Al-Barokah ini akibat dari lemahnya peran orangtua dan cenderung memberikan kebebasan terhadap anak untuk menggunakan dan mengakses fitur-fitur yang ada dalam *gadget* tersebut. Sehingga hal ini diperlukan program pengabdian terhadap orangtua melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan resiko penggunaan *gadget* terhadap anak di DTA Al-Barokah Bumi Jaya Indah Kabupaten Purwakarta guna membantu atau berpartisipasi dalam mencari solusi alternatif dari permasalahan yang sedang dialami oleh para anak dan juga para orangtua tersebut.

Perencanaan ini merupakan langkah pertama penetapan target untuk perbaikan serta perumusan rencana dari kegiatan yang akan dilakukan guna untuk mencapai target. Tindakan pertama dalam rencana pendampingan orangtua dalam pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak adalah mengumpulkan data sampel berupa jumlah siswa di DTA Al-Barokah. Data sampel ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pendampingan orangtua terhadap anak dalam bermain gadget. Pada tahap perencanaan ini juga disusun rancangan metode pelaksanaan untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian. Adapun rancangan kegiatan dimaksud sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Pengabdian

No	Tujuan	Metode Pelaksanaan	Pencapaian
1	Mengidentifikasi menurunnya semangat belajar anak akibat penggunaan <i>gadget</i>	Mengumpulkan data sampel kepada siswa kelas tiga DTA Al- Barokah	Ditemukannya informasi bahwa setelah belajar anak-anak selalu tergiur untuk bermain game atau membuka aplikasi lain
2	Sosialisasi resiko penggunaan <i>gadget</i> kepada anak-anak dan orangtua	Saresehan bersama ibu-ibu wilayah perum Bumi Jaya Indah	Didapatkannya informasi bahwa mereka memberikan fasilitas <i>gadget</i> terhadap anak itu bukan karena semata-mata hanya ingin gaya-gayaan atau pamer

			saja, namun itu semua karena adanya tuntutan dari sekolah yang mana pembelajaran di sekolah itu dilakukan secara daring/online
3	Pendampingan orangtua dan anak	Orang tua selalu mengawasi buah hatinya ketika bermain gadget dan memberikan batasan waktu.	Diterapkannya trik/ cara seperti yang sudah diterapkan oleh bu Ade yang merupakan orang tua dari siswa DTA Al- Barokah
4	Evaluasi kegiatan sosialisasi dan pendampingan	Dengan menyebarkan anket kepada seluruh orang tua kelas tiga DAT Al- Barokah terkait pendampingan orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget terhadap anak	Mereka selalu menyempatkan waktunya untuk mendampingi anak-anaknya ketika bermain <i>gadget/ Hp</i> . Bahkan mereka selalu membatasi anak atau buah hatinya ketika mereka sedang bermain atau menggunakan <i>gadget/ HP</i> dengan memberikan waktu 1-2 Jam per hari.
5	Tindak lanjut kegiatan pengabdian	Para orang tua sudah berusaha untuk meminimalisir penggunaan gadget terhadap anak dengan memberikan batasan waktu 1-2 jam perhari	Para orang tua masih merasakan dampak dari anak ketika bermain <i>gadget/ Hp</i> . Mereka cenderung mengabaikan panggilan atau perintah dari orangtuanya karena mereka asyik bermain <i>gadget</i>

Langkah selanjutnya adalah melakukan kegiatan sosialisasi dan pendampingan terhadap orang tua dan anak. Di sini dapat dilihat bahwa peran serta dari orangtua itu sangatlah penting dalam pendidikan anak. Rasulullah SAW sendiri bersabda *"bahwa setiap bayi yang dilahirkan itu dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang (bertanggung jawab) menjadikannya Yahudi, Nasrani atau Majusi."* Lingkungan keluarga, khususnya yaitu orang tua itu menempati peran strategis dan juga menentukan dalam pendidikan. Karena peran dari orang tua itu menyangkut akan pembentukan akidah" (prof .Dr.H. Jalaludin, 2011)(prof .Dr.H. Jalaludin, 2011).

Pada zaman yang serba digital ini memang penggunaan gawai atau *gadget* itu adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan lagi dalam kehidupan kita sehari-hari, tidak hanya buat orangtua, bahkan buat anak-anak sekalipun mereka tidak mau ketinggalan. Semenjak adanya wabah penyakit Coronavirus (Covid-19) (Afif Ridho Pramudya, Muslimatun Kholifah Anta, Hana Taqiyya, 2021), penggunaan *gadget* atau dawai pada anak-anak itu meningkat secara pesat.

Pada pekan kedua ini, dilaksanakan sarasehan bersama ibu-ibu di wilayah Perum Bumi Jaya Indah yang juga merupakan bagian dari para orangtua siswa DTA Al-Barokah. Hasil sarasehan ini didapatkan informasi bahwa mereka memberikan fasilitas *gadget* terhadap anak itu bukan karena semata-mata hanya ingin gaya-gayaan atau pamer saja, namun itu semua karena adanya tuntutan dari sekolah yang mana pembelajaran di sekolah itu dilakukan secara

daring (baca: dalam jaringan). Selain dari kepemilikan smartphon para orangtua juga mengeluhkan bahwa anak- anak cenderung susah dikontrol dalam bermain smatphonya, seperti yang dikatakan oleh Arya anak kelas tiga DTA Al-Barokah Bumi Jaya Indah, bahwa dia dalam sehari itu bisa sampai lima jam bermain smartphonnya. (Arya 2022). Oleh karena itu seorang orangtua dituntut agar dapat berbagi dan bergelut dengan segala aktivitas rumah tangga yang tak mengenal lelah. Orang tua harus mampu mendampingi atau mengontrol dan memberikan aturan dalam penggunaan *gadget* bagi para buah hatinya. Pendampingan orangtua sangatlah penting dalam mengatasi setiap hal yang dialaminya oleh anak (Pandemic, 2021). Orangtua harus mampu memberikan arahan serta motivasi dan dukungan serta menjadi penyemangat ketika anak sedang belajar.

Seperti yang dikatakan Ade seorang ibu rumah tangga yang juga orangtua siswa DTA Al-Barokah mengatakan bahwa dalam pemberian *gadget* terhadap anak itu harus seperti bermain layang- layang (tarik-ulur), artinya kita sebagai orangtua itu tidak boleh memberikan *gadget* kepada anak tanpa adanya bimbingan atau arahan, juga orang tua harus selalu meberikan batasan waktu dalam penggunaannya. Hal atau trik seperti ini bisa kita terapkan juga buat anak- anak kita di rumah (Ade, 2022).

Gambar 2. Saresehan sekaligus sosialisasi bersama orangtua Perum BJI



Merujuk juga pada Pasal 10 ayat (4) UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 menyatakan, bahwa *“Pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai moral dan keterampilan. Seperti halnya dalam sebuah ajaran Islam bahwa pendidikan keluarga adalah suatu pendidikan yang sangat menentukan akan keberagaman anak pada masa yang akan datang, yaitu masa dimana ia dewasa kelak. Dalam sebuah keluarga pendidikan bisa kita dapat melalui kebersamaan sehari- hari, antara anak- anak dengan orang tuanya sebagai pendidik qadrati.”* (Prof. DR.H. Ramayulis, 2015)

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan anak-anak, juga ditemukan informasi tidak jarang anak-anak setelah mengerjakan tugas mereka selalu saja tergiur untuk membuka aplikasi lain seperti halnya yang sudah disampaikan oleh ananda Agna yang merupakan siswa kelas tiga DTA Al- Barokah, bahwa dikala selesai mengerjakan tugas sekolah dia selalu mengisi luangnya dengan membuka youtube, tiktok, whatsapp dan juga bermain *game online* (mobile legend, free fire dan PUBG) (Agna,2022).

Bagaimana menyiasati untuk meminimalisir keadaan yang cukup memprihatinkan ini? Tentu salah satunya yaitu dengan adanya pendampingan atau peran dari orang tua yang harus lebih ekstra lagi dalam memilih serta memilah aplikasi mana yang pantas kiranya untuk ditonton oleh buah hati kita. Dan orang tua harus selalu memberikan batasan waktu kepada anak agar anak bisa lebih bijak dalam menggunakannya.

Langkah selanjutnya dari kegiatan pengabdian ini dengan memberikan solusi kepada para orangtua terkait penggunaan *gadget* terhadap buah hatinya agar bisa menerapkan strategi seperti yang sudah di terapkan oleh Ade yang merupakan orangtua dari siswa DTA Al-Barokah Perum Bumi Jaya Indah agar para orangtua bisa lebih mengarahkan lagi buah hatinya pada kegiatan atau permainan yang lain selain dari bermain *gadget*.

Di era globalisasi ini dan juga ditambah dengan adanya wabah dari Coronavirus (Covid-19) (Abdul Fadhil, Ahmad Hakam, Muhamad Ridwan Effendi, Suci Nurpratiwi, 2022), maka penggunaan *gadget* atau Hp pada anak itu bisa dikatakan cukup penting. Karena mengingat pembelajaran disekolah-sekolah itu kebanyakan dilaksanakan secara *daring* atau dalam jaringan. Namun bagaimanapun penggunaan *gadget* atau Hp pada anak itu tetap harus ada dalam pengawasan orangtua, mengingat resiko yang ditimbulkan sangat luar bisa besar. Resiko tersebut bisa berupa resiko fisik dan psikis yang bisa kita rasakan, seperti gangguan pada penglihatan, terganggunya pola tidur, cenderung tertutup, menjadi malas dan juga bisa merubah kebiasaan perilaku atau akhlak anak. Bahkan tanpa perlu diajari anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan *gadget*/ HP (Silvi Rahmawati, Muhammad Ridwan Effendi, 2022), baik dalam bermain game, bermain Tik Tok, menonton video di Youtube atau membuka aplikasi-aplikasi lain.

Ketika anak lepas dalam pengawasan dari orangtua, tentu itu sangat mengkhawatirkan, karena itu akan mendorong anak untuk melakukan atau mencari hal-hal yang menurut mereka asing. Seperti halnya konten yang mengandung unsur kekerasan ataupun unsur-unsur negatif lainnya seperti pornografi. Hal seperti ini jika terus-menerus terjadi itu akan berdampak besar terhadap kesehatan anak baik fisik dan psikisnya.

Kemudian, pada pekan terakhir pelaksanaan kegiatan pengabdian ini telah dilakukan evaluasi dengan melakukan penyebaran angket kepada 13 (Tigabelas) orangtua terkait pendampingan orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak, guna menindak lanjuti dari langkah yang sebelumnya demi mengetahui perkembangan anak-anak dalam penggunaan *gadget*nya.

Berdasarkan hasil dari evaluasi terhadap orangtua siswa DTA Al-Barokah di Perum Bumi Jaya Indah, terkait penggunaan *gadget*/ HP terhadap anak itu ternyata mereka selalu menyempatkan waktunya untuk mendampingi anak-anaknya ketika bermain *gadget*/ HP. Bahkan mereka selalu membatasi anak atau buah hatinya ketika mereka sedang bermain atau menggunakan *gadget*/ HP dengan memberikan waktu 1-2 Jam per hari.

Namun dengan waktu yang relatif cukup singkat itu resiko dari *gadget*/ HP itu masih mereka rasakan seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, anak-anak cenderung mengabaikan panggilan atau perintah dari orangtuanya karena mereka asyik bermain *gadget*/ HP (Muhamad Ridwan Effendi, Sari Narulita, 2021)(Alwi Shahab, 2017). Mereka juga cenderung menjadi pribadi yang malas untuk melakukan aktivitas lain dan mereka kurang peduli dengan lingkungan sosialnya. Adapun hasil data itu disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Pre Test Peran Orang Tua

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	SKOR
1	Apakah ayah bunda suka/ sering mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> / HP?	Sering	38,5%
2	Apakah ayah bunda suka membatasi anak dalam menggunakan <i>gadget</i> / HP?	Selalu	86,6%
3	Menurut ayah bunda seberapa penting <i>gadget</i> / HP bagi anak-anak?	Sedang	84,6%
4	Bagaimana pengaruh <i>gadget</i> / HP terhadap perilaku / perkembangan anak?	Berdampak	53,8%

5	Seberapa sering anak- anak dalam bermain/ menggunakan HP?	Kadang- kadang	69,2%
6	Berapa rata- rata waktu anak menggunakan gadget/ HP dalam sehari?	1-2 jam	61,5%
7	Jika anak sedang menggunakan gadget/ HP, apa respon terhadap panggilan orangtua?	Kadang menjawab	53,8%
8	Apakah gadget/ HP itu milik anak apa minjem?	Milik pribadi	76,9%
9	Berapa banyak teman disekeliling anak yang bermain menggunakan gadget/ HP?	3-5 orang	38,5%
10	Apakah oran tua memahami pasti hobi anak selain bermain gadget? HP?	Paham	69,2%

Tabel 2. *Pos Test Peran Orang Tua*

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	SKOR
1	Apakah ayah bunda suka/ sering mendampingi anak ketika bermain gadget/ HP?	Selalu	42, 9%
2	Apakah ayah bunda suka membatasi anak dalam menggunakan gadget/ HP?	Selalu	86,6%
3	Menuru ayah bunda seberapa penting gadget/ HP bai anak- anak?	Sedang	85,7%
4	Bagaimana pengaruh gadget/ HP terhadap perilaku / perkembangan anak?	Berdampak	53,8%
5	Seberapa sering anak- anak dalam bermain/ menggunakan HP?	Kadang- kadang	69,2%
6	Berapa rata- rata waktu anak menggunakan gadget/ HP dalam sehari?	1-2 jam	61,5%
7	Jika anak sedang menggunakan gadget/ HP, apa respon terhadap panggilan orangtua?	Kadang menjawab	53,8%
8	Apakah gadget/ HP itu milik anak apa minjem?	Milik pribadi	76,9%
9	Berapa banyak teman disekeliling anak yang bermain menggunakan gadget/ HP?	3-5 orang	38,5%
10	Apakah oran tua memahami pasti hobi anak selain bermain gadget? HP?	Paham	69,2%

Simpulan

Berdasarkan dari hasil angket dalam kegiatan pengabdian di Perum Bumi jaya indah tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa peran dari para orangtua sudah cukup bagus, mereka selalu mengawasi ketika anak sedang bermain atau menggunakan *gadget* atau gawainya. Mereka selalu waspada akan bahaya atau resiko yang bisa ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut.

Adapun arahan atau pendampingan yang bisa dilakukan oleh para orangtua agar anak tidak sampai kecanduan adalah dengan pemilihan waktu yang tepat untuk berkomunikasi yang baik dengan anak, memberikan penjelasan akan resiko dan dampak positif dan negatif nya, seperti menentukan aplikasi apa saja yang boleh digunakan oleh anak, memberikan batasan waktu dalam penggunaannya, selalu diawasi atau dipantau ketika anak sedang menggunakannya, mengimbangi penggunaan *gadget* dengan aktivitas lainnya, orangtua harus jadi cerminan yang baik buat putra-putrinya dan jangan lupakan peran penting orangtua sebagai *Madrosatul Ula* bagi putra-putrinya, serta memberikan arahan agar mereka mampu

menggeluti hobi-hobi yang tidak kalah hebat dan menariknya selain bermain *gadget* atau gawai.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih tidak lupa penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan sampai penerbitan laporan jurnal kegiatan engabdian Berbasis Penelitian (PBP) di antaranya: Bapak Dr. Imam Tabroni M.Pd.I., selaku Rektor Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) DR.KH. EZ. Muttaqien, Bapak H. Abdurrahman Saleh, Lc., M.M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI), Bapak Dr. Muhamad Ridwan Effendi, M. Ud., selaku Dosen Pembimbing Kegiatan (KPM-PBP), Bapak Yai Uun Khaerun, SE selaku Kepala Kelurahan Ciseureuh yang telah mendukung semua program yang dijalankan, para tokoh masyarakat, Ketua Yayasan DTA Al-Barokah beserta jajarannya, Kepala sekolah DTA Al-Barokah, dan masyarakat Perum Bumi Jaya yang juga ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan (KPM- PBP).

Referensi

- Abdul Fadhil, Ahmad Hakam, Muhamad Ridwan Effendi, Suci Nurpratiwi, A. A. (2022). Socio-Cultural Revitalization, as an Effort to Empower the Character of Humanism in Students. *Poceedings of the First International Conference on Democracy and Social Transformation, ICON-DEMOST, 1(1)*.
- Afif Ridho Pramudya, Muslimatun Kholifah Anta, Hana Taqiyya, M. R. E. (2021). The Religious Spirituality in a Time of Pandemic; Strategies for Strengthening Diversity in FIS UNJ Students. *Muttaqien; Indonesian Journal of Multidiciplinary Islamic Studies, 2(2)*, 101–124.
- Aida Noer Aini, Muhamad Ridwan Effendi, E. N. (2021). Strategi Menanamkan Nilai - Nilai Akhlak Melalui Integrasi Pendidikan. *Paedagogie, 2(34–47)*.
<https://doi.org/doi.org/10.20211/pdg.02.1.04>
- Alwi Shahab. (2017). *Dakwah Jamaah Tabligh*. www.Republika.Com.
- Muhamad Ridwan Effendi, Sari Narulita, S. N. (2021). Penguatan Kapasitas Softskill Guru Pondok Pesantren Nurul Huda Dalam Upaya Peningkatan Etos Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Sivitas : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 1(2)*, 41–51.
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 3(2)*, 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Pandemic, I. of religious thought and student learning ethos in the covid-19. (2021). Integration of religious thought and student learning ethos in the covid-19 pandemic. *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education, 6(2)*, 97–111.
- Prof. DR.H. Ramayulis. (2015). *ilmu pendidikan islam*.
- prof .Dr.H. Jalaludin. (2011). *filsafat pendidikan islam*.
- Qorri'Ainan Salsabila, Zachrina Aqinar, M. R. E. (2021). The Effect of the Covid-19 Pandemic on Stress Learning. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam, 2(2)*, 59–76.
- Silvi Rahmawati, Muhammad Ridwan Effendi, D. W. (2022). Muhamad Ridwan Effendi [PDF] from staimuttaqien.ac.id Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar. id. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam, 3(1)*, 1–24.
- Chusna p.a (2017) pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak, *Dinamika Penelitian* 315-330