

Digitalisasi Pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini

Yogi Iskandar¹, Setiana², Darmayanti³, Ika Candra Destiyanti⁴, Iman⁵, Nunung Nuryati⁶
^{1*}(Universitas Islam Al-Ihya Kuningan, Negara)
^{2,3,4,5,6}(Universitas Islam Al-Ihya Kuningan, Negara)

Article History

Diajukan: tgl/bln/thn
Diterima: tgl/bln/thn
Diterbitkan: tgl/bln/thn

Kata Kunci:

Digitalisasi; Pendidikan;
Gadget; Teknologi;
Anak.

Keyword:

Digitization; Education;
Gadgets; Technology;
Child.

*Corresponding author

yiskandar2@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu penting dalam proses kehidupan. Oleh karena itu, setiap organisasi harus dapat mengembangkan kegiatan pendidikan secara sistematis. Salah satu perkembangan pendidikan yang dapat dilakukan bisa melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran basis digital akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan hal tersebut karena pembuat media pembelajaran basis digital dapat memadukan antara audio dan visual. Salah satu teknologi digital yang dapat digunakan adalah gadget. Namun, jika gadget digunakan secara berlebihan akan berdampak buruk pada kondisi fisik maupun psikis anak. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua harus mampu melakukan manajemen waktu. Dampak lain dari penggunaan gadget yang berlebihan, akan menyebabkan anak dehidrasi. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua harus memperhatikan asupan gizi yang seimbang. Asupan gizi seimbang yang diberikan kepada anak dapat berpengaruh pada perkembangan otak anak.

Abstract

Education is an important part of the life process. Therefore, every organization must be able to develop educational activities systematically. One of the educational developments that can be done can be through the development of digital-based learning media. Digital-based learning media will make learning more fun, because digital-based learning media makers can combine audio and visual. One of the digital technologies that can be used is a gadget. However, if the gadget is used excessively, it will have a serious impact on the child's physical and psychological condition. Therefore, parents should be able to do time management. Another impact of excessive use of gadgets will cause children to become dehydrated. Therefore, parents should pay attention to a balanced nutritional intake. A balanced nutritional intake given to children can affect the child's brain development.

1. PENDAHULUAN

Peran pendidikan untuk anak usia dini, tergolong penting. Hal ini tentunya agar anak mampu menggunakan pola pikirnya dengan baik. Pemikiran-pemikiran yang ditanamkan pada anak tersebut tentunya harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu orang tua dan siswa harus memahami anak baik secara psikologi maupun emosional.

Mengingat pertumbuhan pada diri anak merupakan aspek yang penting, oleh karena itu sudah sepatutnya orang tua ataupun guru harus memperhatikan pertumbuhan tersebut. Pertumbuhan yang terbentuk pada diri anak dilandasi oleh pemahaman dalam konteks pengenalan terhadap lingkungan. Sehingga dapat dapat menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan tersebut.

Disisi lain, bahwasanya pemahaman anak terhadap lingkungan tersebut maka akan berdampak pada perubahan bahasa. Pada awalnya anak hanya memahami bahasa yang didapatkan dari orang tuanya. Namun, dikarenakan anak memiliki banyak komunikasi dengan teman sebayanya maka secara tidak langsung akan menumbuhkan kemampuan dalam menggunakan bahasa yang heterogen. Bahkan anak bisa mendapatkan bahasa yang tidak sopan.

Pada sisi lain perkembangan lain dari anak dapat dilihat dari segi kognitif, dimana anak dapat memiliki pemahaman yang luas terhadap berbagai pengetahuan. Sehingga pola-pola pemikiran secara kognitif dapat bertumbuh kembang dengan baik. Begitupun dengan kompetensi sosial yang akan dimiliki oleh anak. Anak dapat memahami kondisi sosial yang berpengaruh terhadap pemahaman anak dari segi sosial. Seperti, halnya anak akan memahami bagaimana anak dapat memahami bentuk pertemanan dan gotong royong.

Lebih luas anak dapat memiliki perkembangan motorik. Baik motorik kasar, ataupun motorik halus. Secara harfiah bahwa, pemahaman anak saat menggunakan alat permainan. Seperti bermain bola dan sejenisnya berdampak pada pertumbuhan pada diri anak yang mampu menggerakkan organ tubuhnya untuk melakukan permainan tersebut.

Namun, perkembangan positif tidak sepenuhnya bisa didapatkan oleh diri anak. Mengingat, bahwa anak pada konteks permainan yang saat ini marak masyarakat lebih mengarah pada permainan berbasis digital. Seperti halnya, game yang terdapat pada gadget. Berdampak kurang baik-baik dari segi kognitif, psikomotorik dan sosial. Dengan adanya permainan dalam smartphone berdampak pada diri anak yang kecenderungan lebih suka sendiri menumbuhkan rasa malas untuk bermain. Oleh karena itu, secara tidak langsung akan berdampak pula pada perkembangan pada motorik anak.

Berdasarkan fenomena di atas maka dipandang perlu untuk memberikan edukasi kepada guru melalui program pengabdian kepada masyarakat. Edukasi ini berkaitan dengan penyampaian dampak dari penggunaan gadget pada anak. Serta, pencegahan terkait terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan. Seperti halnya dampak pada segi psikologi serta kesehatan. Baik itu kesehatan mental maupun perkembangan dan pertumbuhan pada tumbuh anak.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan di Aula Sekretariat Himpaudi Ciwaru Kabupaten Kuningan. Dengan ketentuan waktu pelaksanaan pada hari Selasa, tanggal 18 Januari 2022. Peserta dalam pelaksanaan PKM tersebut merupakan guru-guru paud se-Kec Ciwaru.

Teknik pelaksanaan PKM, penyesuaian konteks materi kegiatan dengan kondisi pendidikan anak usia dini di wilayah kabupaten kuningan. Penetapan materi dalam pelaksanaan PKM. Penyampain tujuan pelaksanaan PKM kepada salah satu pihak pengelola pendidikan usia dini di Kec. Ciwaru. Membangun koordinasi terkait dengan teknik pelaksanaan kegiatan PKM.

Melaksanakan kegiatan PKM, melalui penyampaian materi kepada guru-guru PAUD oleh narasumber yang dipandu oleh pembawa acara dari panitia penyelenggara. Hasil dari penyampaian dievaluasi melalui beberapa pertanyaan pasca dilaksanakan kegiatan PKM. Serta disusun sebuah artikel pengabdian yang kemudian dilakukan publikasi hasil pengabdian pada jurnal yang fokus untuk menerbitkan artikel pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi yang terus dapat dikembangkan dengan baik, mampu merubah cara manusia dalam melakukan survive dalam kehidupan sehari. Seperti halnya di masa lalu bahwa orang yang memiliki kemampuan untuk aktivitas pertanian lah yang dapat survive dalam menjalani proses kehidupan. Namun, untuk saat ini orang-orang yang memiliki banyak informasi lah, yang mampu survive. Seperti

halnya orang yang memiliki informasi tentang cara melakukan editing video. Maka orang tersebut bisa menghasilkan uang dari freelancer iklan atau bisa menjadi konten kreator.

Dampak dari teknologi yang dapat dikembangkan oleh manusia tidak hanya mengarah pada nilai positif. Melainkan terdapat beberapa hal yang berdampak tidak baik pada diri manusia. Baik itu secara fisik maupun psikis. Seperti yang diungkapkan oleh Iskandar, (2020). Selain dari kemudahan dengan adanya gadget, terdapat dampak lain dari penggunaan gadget salah satunya adalah dampak psikis pada anak.

Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak tidak baik, pada fisik maupun psikis anak. Dampak secara fisik dapat mengganggu pada penglihatan dan pertumbuhan pada tubuh anak. Sedangkan untuk perkembangan psikis akan berpengaruh pada perkembangan motorik dan perkembangan otak. Untuk mencegah agar hal tersebut tidak terjadi. Maka orang tua dirumah harus, memberikan perhatian secara psikologis pada anak serta melakukan manajemen waktu dalam penggunaan gadget.

Selain dari itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak dehidrasi. Sehingga anak mudah marah serta emosionalnya terganggu. Oleh karena itu, selain dari manajemen waktu dalam penggunaan gadget. Sebaiknya, orang tua juga mampu memberikan asupan gizi yang seimbang. Putri Rahmi (2019), mengungkapkan Kebutuhan akan gizi pada anak usia dini sangatlah penting untuk pertumbuhan dan perkembangannya, terutama perkembangan otaknya.

Gizi seimbangan disini, termasuk pada bentuk jenis makanan yang mengandung karbohidrat, protein, lemak, mineral dan vitamin. Pemenuhan gizi seimbang pada diri anak selain dapat menghindari dehidrasi pada diri anak. Hal tersebut juga jika dilakukan akan menjaga stamina pada diri anak. Sehingga anak akan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Secara umum memang penggunaan gadget memiliki dampak yang kurang baik. Namun, hal tersebut akan terjadi jika memang tidak digunakan pada hal-hal yang tidak bermanfaat. Jika gadget dapat dimanfaatkan dengan baik. Justru gadget tersebut dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi ketika dilihat dari sudut pandang peserta didik yang memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan gadget. Maka dengan demikian guru dapat memanfaatkan aspek tersebut untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas. Sehingga peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang menyenangkan perlu didukung oleh media pembelajaran yang baik pula.

Iskandar, (2020) mengatakan agar kreativitas meningkat dengan baik maka pembelajaran dapat dilakukan berulang-ulang serta pembangunan keterampilan melalui media akan menumbuhkan imajinasi dan ide-ide pada anak sehingga kreativitas anak berkembang secara optimal.

Disisi lain juga melalui penggunaan gadget dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar. Hal ini karena media pembelajaran yang dibangun melalui pendekatan digital, selain memiliki nilai variatif yang tinggi. Gabungan antara audio dan visual dalam media pembelajaran ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar. Pada aspek ini, justru seorang guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak yang untuk mengolah gambar atau audio serta visual (Setiana, Darmayanti dan Ika Candra D, 2021). Seperti adobe premiere, filmora, camtasia dan lain sebagainya.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar dengan memanfaatkan alat komunikasi digital (gadget). Selain dapat digunakan untuk KBM juga dapat digunakan untuk konten seperti youtube. Tindakan tersebut dapat membantu orang lain untuk menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Serta disisi lain juga bisa berdampak pada segi ekonomi. Hal ini berarti jika konten yang diupload oleh guru memiliki banyak peminat untuk menonton atau mengikuti. Maka guru tersebut memiliki kesempatan untuk mendapatkan penghasilan.

4. KESIMPULAN

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berpengaruh tidak baik, baik pada perkembangan fisik atau psikis anak. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua ataupun guru harus mampu melakukan manajemen waktu pada setiap anak. Dampak lain dari penggunaan gadget berpengaruh pada kondisi fisik. Dengan demikian selain dari manajemen waktu orang tua ataupun guru sebaiknya memperhatikan asupan gizi pada anak. Asupan gizi yang seimbang dapat mempengaruhi pada perkembangan otak anak.

Perkembangan teknologi yang baik, mengarahkan pada perubahan cara dan bentuk manusia dalam menjalani kehidupan. Begitupun dengan kegiatan belajar mengajar, di samping dampak buruk pada perkembangan anak. Terdapat pula sisi positif yang mampu memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya melalui teknologi digital guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih variatif diantaranya dapat bisa memadukan antara audio dan visual. Sehingga media pembelajaran yang digunakan akan lebih menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini merupakan pilihan, boleh tidak ada. Ucapan terima kasih ditujukan kepada lembaga/individu yang memiliki peran nyata dalam penulisan naskah dan umumnya merupakan penyandang dana dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Rahmi, Putri. Peran Nutrisi Bagi Tumbuh dan Kembang Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 2019, 5.1: 1-13.

Iskandar, Yogi. Efek Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Terhadap Kondisi Psikis Anak (Studi Pada Siswa SMK Al-Ihya Selajambe). *Jurnal Ilmiah Dozen Globalindo*, 2020, 1.2: 32-41.

Iskandar, Yogi. Upaya Dalam Meningkatkan Kreatifitas Dan Kecerdasan Anak Melalui Pelepah Pisang Pada Kelompok A Di Paud Dahlia Cisantana Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*.2020.1.2:23-29

Setiana, Darmyanti dan Ika Candra Destiyanti. Analisis Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Penanaman Karakter Jiwa Pancasila Melalui Layanan Pembiasaan. *Jurnal Education and Development*. Vol 9 No. 4 pp 548-554 Nov. 2021