

Edukasi Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Orang Tua Murid

Sigit Ruswinarsih¹, Cucu Widaty², Rahmat Nur³

^{1,2,3} Universitas Lambung Mangkurat

Email:¹ sigitruswinarsih@ulm.ac.id ,² cucu.widaty@ulm.ac.id ,³ rahmat.nur@ulm.ac.id

Abstract

This community service activity is carried out to provide knowledge and understanding about education on the use of gadgets for distance learning for parents. The rise of learning carried out outside the classroom without direct face-to-face interaction requires learning tools such as cell phones as media and teaching-learning tools. However, not all students and parents understand in depth the effective use of gadgets for learning. Therefore, it is necessary to provide education to parents of students. Educational activities were carried out in Pandan Sari Village, Tatah Makmur District, Banjar Regency. Education for parents is carried out using counseling and mentoring methods. The implementation of the activity involved an implementation team of three people, four students, village youth leaders, and the parents of students a total of twelve participants. Participants gave a positive response to the implementation process. This positive response was shown by discussing and sharing the problems raised by the participants. In addition, participants were also enthusiastic about practicing the use of gadgets for children's learning resources and were very excited to open game content that could be used as learning resources.

Keywords: Education, Gadget, Distance Learning, Learning Resources, Ratings

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang edukasi penggunaan gadget untuk pembelajaran jarak jauh bagi orang tua murid. Maraknya pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas tanpa interaksi tatap muka secara langsung, membutuhkan alat belajar seperti handphone sebagai media dan sarana belajar mengajar. Namun tidak semua murid dan orang tua memahami secara mendalam penggunaan gadget yang efektif untuk belajar. Oleh sebab itu perlu dilakukan edukasi kepada para orang tua murid. Kegiatan edukasi dilakukan di Desa Pandansari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar. Edukasi kepada orang tua murid dilaksanakan dengan metode penyuluhan dan pendampingan. Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim pelaksana sejumlah tiga orang, empat mahasiswa, tokoh pemuda desa dan para orang tua murid sebagai peserta sejumlah dua belas orang. Peserta memberikan respon yang positif terhadap proses pelaksanaan. Respon positif ini ditunjukkan dengan diskusi dan sharing permasalahan yang diajukan oleh peserta. Selain itu peserta juga antusias dalam melakukan praktek penggunaan gadget untuk sumber belajar anak dan bersemangat sekali untuk membuka konten-konten permainan yang dapat dijadikan sumber belajar.

Kata Kunci: Edukasi, Gadget, Pembelajaran Jarak Jauh, Sumber Belajar, Rating

Pendahuluan

Pembelajaran jarak jauh sudah lebih dari satu tahun dijalani oleh masyarakat Indonesia. Covid-19 sebagai penyebab berubahnya metode pembelajaran merupakan ancaman yang sangat serius bagi keberlangsungan masyarakat. Virus yang mematikan ini mampu membuat masyarakat seluruh dunia waspada dan membatasi diri untuk berkegiatan di luar ruangan dan yang bersifat massal. Untuk mengatasi keadaan tersebut maka dalam bidang pendidikan diadakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dari rumah atau pembelajaran daring.

Pembelajaran jarak jauh disebutkan sebagai suatu proses pendidikan dengan kegiatan belajar mengajar yang keberadaan pengajar dan pebelajar terpisah oleh jarak. Keadaan ini memerlukan serangkaian media pengajaran yang memiliki peran sebagai perantara antara guru dengan muridnya (Tubagus, 2021). Dikatakan pula bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan kegiatan pembelajaran yang bersifat kontak secara tidak langsung. Dengan sifat ini maka perlu bantuan teknologi yang canggih dalam pelaksanaannya. Pembelajaran jarak jauh dengan fasilitas internet termasuk salah satu kemajuan dalam bidang pendidikan. Salah satu kendala pembelajaran jarak jauh yaitu jarak, menjadi teratasi dengan tersedianya internet. Salah satu yang dianjurkan adalah pengembangan pembelajaran jarak jauh berbasis selular (Faisal & Kisman, 2020).

Penggunaan selular sebagai sumber belajar menjadi suatu kebutuhan yang tak terelakan lagi di masa sekarang ini. Selular sebagai salah satu gadget yang sering dimanfaatkan pada pembelajaran di sekolah. Gadget adalah suatu alat teknologi yang merupakan hasil inovasi teknologi informasi bertujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya (Julianingsih et al., 2021). Peran penting gadget adalah menunjang proses pembelajaran, terutama pembelajaran jarak jauh, agar guru dan murid merasa nyaman sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien (Bala, 2020; Ratnasari & Haryanto, 2019). Pengguna alat ini berasal dari beragam usia, mulai dari anak-anak, remaja sampai orang lanjut usia mudah untuk mempelajarinya. Berdasarkan kemudahannya untuk dioperasikan maka gadget ini baik digunakan sebagai salah satu alat teknologi dalam pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran dari rumah tidaklah semulus namanya. Pada kenyataannya banyak kendala yang dihadapi, baik oleh guru, murid, orang tua maupun pihak lain yang terkait dengan pendidikan. Pembelajaran jarak jauh memiliki beberapa permasalahan yaitu siswa kurang mampu memahami isi materi yang disampaikan guru secara online, jaringan internet yang kadang terganggu, kurangnya penggunaan media pembelajaran secara online sehingga beberapa materi pembelajaran yang membutuhkan alat/ media pembelajaran tertentu tidak dapat tersampaikan secara maksimal (Basar, 2021).

Keadaan masyarakat di Desa Pandan Sari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar tidak terlepas dari pengaruh pandemi Covid-19. Masyarakat desa yang sebagian besar adalah petani mau tidak mau mengikuti arus perkembangan pembelajaran anak-anak mereka. Sejumlah 517 jiwa penduduk desa, 110 orang diantaranya bermata pencaharian sebagai petani. Tentu saja dengan pekerjaannya sebagai petani, para orang tua akan banyak berada di lahan pertanian pada saat anak-anak mereka bersekolah. Ketika keadaan normal, yaitu saat tidak ada pandemi maka anak-anak akan berada di sekolah belajar bersama teman-temannya dibimbing oleh guru-guru. Pada saat ini, dalam kondisi pandemi, pembelajaran jarak jauh gencar dilaksanakan. Seiring dengan keadaan tersebut

maka semakin bertambah kepemilikan gadget pada masyarakat umum sampai kalangan anak-anak. Berdasarkan data terdapat sejumlah 53 anak-anak usia 5 sampai 9 tahun dan 43 anak-anak di rentang usia 10-14 tahun. Anak-anak ini sudah memiliki kemampuan untuk mengoperasikan gadgetnya terutama untuk keperluan belajar dan bermain game. Aktivitas pekerjaan orang tua sebagai petani yang tak ada di rumah pada saat anak-anaknya mendapatkan pembelajaran daring menjadi keresahan tersendiri. Anak-anak di usia pendidikan sekolah dasar dan sekolah menengah pertama masih sangat membutuhkan bimbingan langsung dari orang tua. Apalagi pada saat pembelajaran jarak jauh, peranan orang tua sangatlah penting untuk membantu kemajuan belajar anak-anak. Guru dan orang tua saling berbagi peran dalam pelaksanaan pembelajaran, demikian alur komunikasi dalam interaksi guru-murid dan orang tua (Sarwa, 2021). Disebutkan dalam panduan pembelajaran jarak jauh (Kependidikan, 2020) bahwa faktor yang perlu diperhatikan agar orang tua dapat mendukung pembelajaran anak dari rumah adalah akses orang tua terhadap teknologi, pola kerja orang tua dan tingkat pendidikan orang tua. Pada kenyataannya orang tua merasakan dampak dari perubahan cara belajar ini. Kendala yang dirasakan oleh orang tua terutama adalah masalah biaya tambahan untuk menunjang proses belajar anak, waktu ekstra yang harus disediakan oleh orang tua untuk mendampingi anak dalam belajar dan tuntutan untuk penguasaan teknologi informasi pembelajaran (Hutami, 2021).

Hasil penelitian yang menginspirasi ide kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penelitian yang berkaitan dengan gadget di Desa Pandan Sari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar (A. Rahman et al., 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak petani biasa menggunakan smartphone untuk keperluan belajar, sarana hiburan (*game* dan akses *youtube*) dan sebagai media komunikasi. Peran orang tua adalah dalam hal pengawasan kepada anak dalam penggunaan smartphone tersebut. Orang tua melakukan pendampingan, pembatasan dan memberikan sanksi. Dari data lapangan dapat diketahui bahwa pengetahuan orang tua tentang smartphone ternyata juga terbatas. Hal utama yang mereka ketahui adalah penggunaan smartphone sebagai media komunikasi dengan fitur telepon, *sms*, *whatsapp*, sedangkan hal lainnya adalah penggunaan smartphone sebagai media permainan, dalam hal ini fitur yang paling disukai oleh anak-anak. Fitur berikutnya adalah *youtube*, bahkan ada orang tua yang tidak membuka fitur ini sehingga tidak mengetahui apa saja hal yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan kondisi tersebut maka tim pengabdian merancang kegiatan pengabdian pada para orang tua murid di Desa Pandan Sari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar.

Berdasarkan analisis situasi, dapat diidentifikasi masalah yang sedang dihadapi oleh orang tua murid adalah kurangnya pengetahuan tentang penggunaan gadget selain sebagai media komunikasi dan media permainan. Permasalahan ini penting untuk dipecahkan karena pembelajaran dari rumah sangat memerlukan bimbingan dari orang tua. Gadget sebagai sumber belajar memiliki banyak fitur yang tidak layak untuk dikonsumsi anak sedangkan orang tua perlu memilah bagian mana saja yang bisa dipergunakan sebagai sumber belajar bagi anak.

Berdasarkan masalah yang dihadapi kelompok mitra maka solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian masyarakat adalah memberikan edukasi tentang penggunaan gadget yang bermanfaat bagi anak-anak. Metode penyuluhan perlu diberikan kepada orang tua murid yang memang bertanggungjawab terhadap perkembangan belajar anak-anak mereka di rumah. Para orang tua perlu mengetahui seluk beluk tentang penggunaan gadget yang ramah anak sehingga

keberadaan gadget menjadi lebih bermanfaat ketimbang hanya digunakan untuk bermain games oleh anak. Selain itu juga akan dilakukan pendampingan bagi orang tua saat tim pengabdian memperkenalkan situs-situs yang mengandung pembelajaran. Pengenalan situs-situs sebagai sumber belajar ini penting agar orang tua dapat mengarahkan anak-anaknya dalam kegiatan pembelajaran di rumah yang berbasis gadget.

Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian berupa edukasi penggunaan gadget bagi orang tua murid di Desa Pandan Sari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar, dilaksanakan dengan menggunakan metode penyuluhan dan pendampingan. Penyuluhan dilakukan untuk memberikan penerangan kepada masyarakat tentang masalah yang sedang mereka hadapi, dengan pemberian materi yang inovatif agar terjadi perubahan perilaku (Levis, 2021). Melalui penyuluhan dapat meningkatkan kesamaan dalam pengetahuan dan pemahaman (Febriyanti & Dkk, 2020). Selain itu perlu dilakukan pendampingan agar anggota masyarakat dapat mengaplikasikan hasil pelatihan dengan baik. Peran pendamping sebagai pengarah bagi para peserta pelatihan yang aktif memotivasi sehingga membantu pencapaian tujuan pelatihan (Widayanto et al., 2022). Kegiatan ini memerlukan partisipasi dan kerja sama antara para orang tua murid dan tim pengabdian serta bantuan dari aparat desa.

Metode yang digunakan dalam mendukung keberhasilan kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui tahapan:

- a. Persiapan, tim pengabdian menjalin komunikasi dengan aparat desa dan orang tua murid untuk proses pelaksanaan kegiatan
- b. Diskusi dengan mitra dan aparat desa, bersama dengan mitra dan aparat desa menentukan tempat dan waktu pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya pembentukan kelompok orang tua yang diedukasi.
- c. Pembuatan materi, tim pengabdian menyiapkan materi yang dipresentasikan di hadapan para orang tua murid.
- d. Penyuluhan, tim pengabdian mempresentasikan materi berisi pembelajaran tentang penggunaan gadget yang bermanfaat secara positif bagi pembelajaran anak-anak.
- e. Pendampingan, tim pengabdian memperkenalkan situs-situs yang berisi materi pembelajaran yang sesuai bagi anak-anak dan mendampingi orang tua pada saat browsing situs tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan pelaksanaan kegiatan dan hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema edukasi penggunaan gadget untuk pembelajaran jarak jauh bagi orang tua murid. Paparan dipilah menjadi tiga bagian yaitu proses pelaksanaan kegiatan, pembahasan materi dan evaluasi kegiatan.

1. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Pandansari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar, dapat diselenggarakan dengan lancar dengan adanya dukungan dari pihak aparat desa dan tokoh pemuda. Salah satu tokoh pemuda yaitu Abdul Rahman dan tim pelaksana pengabdian melakukan komunikasi awal dalam rangka penjajagan kegiatan pengabdian tentang edukasi penggunaan

gadget. Ketika rencana kegiatan disampaikan kepada pihak aparat desa ternyata mendapatkan respon positif. Pada tahap selanjutnya dilakukan koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak desa yang diwakili oleh Abdul Rahman.

Pada rencana awal kegiatan edukasi akan dilaksanakan pada minggu pertama bulan Oktober 2021, namun ternyata pada waktu-waktu tersebut para warga masyarakat Desa Pandansari beberapa kali mengadakan perayaan Maulid Nabi Muhammad sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian mengalami beberapa kali penundaan. Setelah beberapa kali dilakukan koordinasi akhirnya ditemukan waktu yang tepat yaitu pada hari Sabtu tanggal 30 Oktober 2021.

Tim pelaksana datang ke Desa Pandansari pada waktu yang telah disepakati. Kegiatan dilaksanakan di rumah Abdul Rahman berdasarkan pertimbangan bahwa akses peserta lebih mudah menuju tempat pelaksanaan. Kedatangan tim disambut oleh orang tua Abdul Rahman dengan ramah dan dilanjutkan dengan pembicaraan tentang maksud dan tujuan kegiatan dari tim serta ucapan terima kasih karena sudah memberi ijin untuk melaksanakan kegiatan di rumah beliau. Selanjutnya tim mempersiapkan ruang, sarana prokes dan media pendukung presentasi sebelum para peserta berdatangan.

Saat peserta datang, para mahasiswa yang diikutkan dalam kegiatan pengabdian segera mengarahkan untuk prosedur kesehatan, yaitu cuci tangan kemudian menggunakan handsanitizer dan memastikan peserta menggunakan masker pelindung. Semua peserta adalah para ibu yang memiliki anak yang masih bersekolah di tingkat PAUD, SD dan SMP. Pada mulanya tim menargetkan sepuluh peserta saja karena kondisi yang masih dalam masa pandemi Covid 19 perlu kiranya untuk membatasi jumlah orang yang berkumpul. Ternyata terdapat sebanyak duabelas orang peserta yang mengikuti kegiatan edukasi ini. Mengapa semua peserta adalah para ibu ? Pada saat koordinasi awal tim pelaksana dan pihak desa (Abdul Rahman) sudah mengumpulkan data bahwa orang tua yang bersedia mengikuti kegiatan adalah para ibu. Alasan utama adalah para ibu lebih dekat dengan anak-anak dan ibu juga lah yang lebih sering bersama anak pada saat anak-anak belajar. Setelah semua peserta hadir maka acara dimulai dengan perkenalan anggota tim pelaksana dan mahasiswa dengan para peserta. Abdul Rahman sebagai tokoh pemuda desa memandu pelaksanaan kegiatan dengan lancar. Selanjutnya pemaparan materi edukasi oleh tim dengan metode ceramah dan diskusi serta sharing pengalaman antar peserta. Pada tahap selanjutnya dilakukan praktek bersama-sama peserta dalam menggunakan gadget dan membuka situs-situs yang positif untuk pembelajaran anak-anak. Tim pelaksana memperkenalkan situs-situs yang berisi materi pembelajaran yang sesuai bagi anak-anak dan mendampingi orang tua pada saat browsing situs tersebut. Proses pelaksanaan kegiatan tampak pada gambar 1 di bawah ini. Searah jarum jam. Gambar pertama tampak peserta dan tim berfoto bersama setelah kegiatan selesai. Gambar berikutnya tim pelaksana sedang memberikan materi terkait penggunaan gadget yang secara positif. Tampak peserta sedang menyimak materi yang diberikan dan terakhir momen saat pendampingan ketika praktek membuka situs dan aplikasi permainan.



Gambar 1: Pelaksanaan Kegiatan

2. Pembahasan Materi.

Tim pelaksana mempresentasikan materi berisi pembelajaran tentang penggunaan gadget yang bermanfaat secara positif bagi pembelajaran anak-anak. Paparan selanjutnya adalah pengenalan situs-situs sebagai sumber belajar. Materi ini penting agar orang tua dapat mengarahkan anak-anaknya dalam kegiatan pembelajaran di rumah yang berbasis gadget. Pengetahuan tentang seluk beluk penggunaan gadget yang ramah anak perlu diberikan sehingga keberadaan gadget menjadi lebih bermanfaat ketimbang hanya digunakan untuk bermain games oleh anak.

1) Paparan Materi

Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris. Jika diartikan secara terminologi maka gadget adalah suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan sering dianggap memiliki kebaruan. Gadget terdiri dari berbagai macam bentuk dan rupa, diantaranya adalah handphone/ smartphone, laptop/komputer portabel. Gadget merupakan hasil dari berkembangnya ilmu dan teknologi pada jaman sekarang. Di semua kalangan masyarakat, baik orang dewasa maupun anak-anak sudah mampu mengoperasikan gadget, bahkan target pengguna gadget adalah anak-anak (Hijriyani & Astuti, 2020).

Fungsi yang paling utama dari gadget adalah untuk memudahkan pekerjaan. Penggunaan gadget dengan benar akan memicu kreativitas dan mendorong produktivitas kerja. Secara rinci, dikatakan bahwa gadget memiliki fungsi sebagai media komunikasi, akses informasi, media hiburan, dan bagian dari gaya hidup (Anggraini, 2019). Gadget semakin berkembang dari waktu ke waktu, hingga saat ini macam-macam gadget yang banyak digunakan antara lain handphone/ smarphone, laptop, tablet/ ipad, kamera digital, namun pada umumnya jenis handphone atau smartphone yang lebih dikenal oleh masyarakat umum.

Dampak penggunaan gadget secara positif dan negatif diuraikan sebagai berikut:

1. Aspek negatif penggunaan gadget: a) terbuangnya waktu; b) lemahnya perkembangan otak; c) menurunnya norma agama dan pendidikan; d) mengganggu kesehatan; e) timbulnya rasa individualisme; f) ketergantungan; g) timbulnya rasa malas.

2. Aspek positif penggunaan gadget: a) sebagai alat komunikasi; b) sebagai alat informasi pembantu pembelajaran di sekolah; c) sebagai alat pembantu berhitung; d) sebagai alat pengingat sholat; e) sebagai alat untuk memutar musik atau hiburan; f) sebagai alat berkembangnya imajinasi; g) dapat meningkatkan rasa percaya diri (Farida et al., 2021).

Dampak negatif penggunaan gadget oleh anak-anak antara lain adalah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak, mata dan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, ancaman perilaku kekerasan, berkurangnya kreativitas, terpapar radiasi, ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya & Agency, 2014). Salah satu upaya menghindari dampak negatif dilakukan upaya literasi digital pada anak-anak muda terutama para pelajar (Rosyida et al., 2020). Kegiatan yang mendapat apresiasi positif dari para pelajar ini memberikan kemampuan pada diri pelajar untuk dapat mengaplikasikan dalam pembuatan tugas-tugas belajarnya maupun dalam pembuatan karya ilmiah remaja. Bagi guru juga perlu dilakukan pelatihan dalam pengembangan teknologi informasi bidang pendidikan terutama dalam pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran. Guru dilatih juga untuk mampu mengembangkan pembelajaran berbasis web dengan menggunakan gadget (Ismanto et al., 2017).

Gadget sebagai media pembelajaran memberikan manfaat secara positif yaitu:

1. Siswa dapat mengakses informasi-informasi baru
2. Siswa dapat mengakses sumber pengetahuan yang lebih luas dan mudah
3. Materi-materi pelajaran dapat tampil lebih interaktif dan menarik
4. Materi-materi pendidikan dapat diakses melalui pembelajaran jarak jauh (Verawati & Comalasari, 2019).

Beberapa platform yang dapat digunakan melalui gadget adalah *whatsapp*, *classroom*, *elearning*, *edmodo*, *zoom*, *meet* dan lain sebagainya. Pada dasarnya penggunaan platform untuk kegiatan belajar memerlukan pendampingan dari orang tua di rumah. Grup *whatsapp* dan *classroom* cenderung lebih sering digunakan karena dirasakan lebih mudah digunakan baik oleh siswa maupun oleh guru (Salsabila et al., 2020).

Beberapa tips yang dapat diberikan kepada orang tua seputar media tontonan, bacaan dan permainan elektronik agar dapat memilah konten yang sesuai untuk anak yaitu dengan memperhatikan ratingnya. Rating/ tingkat ditetapkan oleh pemerintah atau badan sensor untuk acara televisi, buku bacaan dan permainan elektronik. Beberapa rating yang pernah ditetapkan (F. Rahman, 2018) yaitu: Pertama, akan diuraikan tentang rating acara televisi, yaitu:

1. SU2+; rating ini untuk acara televisi yang bisa dinikmati semua umur di atas 2 tahun.
2. BO; rating untuk acara televisi yang membutuhkan bimbingan orang tua bagi anak usia 2-6 tahun.
3. A7+; rating acara televisi untuk anak usia di atas 7 tahun.
4. R13+: acara televisi dengan rating ini ditumukan untuk remaja usia 13-17 tahun.
5. D18+; acara televisi bertanda ini dikhususkan untuk remaja di atas usia 17 tahun

Rating untuk buku bacaan ditetapkan sebagai berikut:

1. A/SU (Anak/Semua Umur); buku dengan rating ini menunjukkan bahwa buku tersebut boleh dibaca oleh semua lapisan usia, mulai dari anak-anak sampai dewasa.

2. R (Remaja); rating ini menunjukkan buku yang hanya boleh dibaca oleh remaja 13 tahun ke atas.
3. D (Dewasa); buku dengan rating ini hanya khusus untuk dibaca oleh orang dewasa

Rating untuk permainan elektronik dapat dijumpai dengan simbol-simbol sebagai berikut:

1. *Early Childhood*; rating untuk permainan yang sesuai bagi anak usia 3 tahun ke atas.
2. *Everyone*; permainan dengan rating ini boleh dimainkan oleh anak usia 6 tahun ke atas.
3. *Everyone 10+*; konten permainan dengan rating ini dimainkan oleh anak usia 10 tahun ke atas.
4. *Teen*; rating untuk permainan yang hanya diperbolehkan untuk remaja usia 13 tahun ke atas.
5. *Mature*; permainan dengan rating ini khusus untuk orang dewasa/ remaja mulai usia 17 tahun ke atas.
6. *Adults Only*; rating permainan khusus hanya untuk orang dewasa

Rating untuk aplikasi permainan berbasis android/iphone juga sudah ditetapkan sehingga memudahkan orang tua untuk memilah permainan yang sesuai untuk kategori anak-anaknya. Rating ini tertulis di bawah judul aplikasi ketika memilih aplikasi tersebut di *Play Store* atau *App Store*. Rentang rating aplikasi tersebut adalah:

1. 3+; aplikasi yang sesuai untuk anak usia 3 tahun ke atas.
2. 7+; aplikasi yang sesuai untuk anak usia 7 tahun ke atas.
3. 12+; aplikasi yang sesuai untuk anak usia 12 tahun ke atas.
4. 16+; aplikasi yang sesuai untuk usia 16 tahun ke atas.
5. 18+; aplikasi untuk dewasa usia 18 tahun ke atas

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget antara lain:

1. Jangan mengangkat handphone saat sedang makan atau quality time keluarga.
2. Buat komitmen dengan anak kapan dan berapa lama menggunakan gadget termasuk sanksi.
3. Buat daerah bebas gadget di rumah, dimana anggota keluarga dapat dengan bebas berinteraksi tanpa gadget.
4. Lakukan pengawasan pada situs yang tidak ramah anak.
5. Penting untuk memahamkan kepada anak tentang bahaya penggunaan gadget (Subagijo, 2020).

2) Diskusi

Selama sesi pemaparan materi juga diselingi dengan diskusi dan *sharing*. Tanggapan dari peserta mengungkapkan bahwa selama pembelajaran jarak jauh anak-anak di Desa Pandan Sari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar mengalami kesulitan. Selama belajar di rumah mereka belajar menggunakan handphone, pembelajaran yang dilakukan yaitu hanya melalui *whatsapp*, tidak sama sekali menggunakan media seperti *zoom*, *google meet*, *classroom*, dan lain-lain. Guru memberikan soal melalui *whatsapp* lalu murid mengirimkan jawabannya melalui foto, selain itu guru juga memberikan materi melalui buku paket.

Untuk anak PAUD guru mengantarkan tugas ke rumah anak didiknya lalu keesokan harinya diambil dan diberikan tugas yang lainnya. Tugas biasanya berupa menggambar dan lain-lain. Adanya kelemahan pada guru karena tidak menguasai penggunaan media untuk pembelajaran. Kesulitan yang dialami anak didik untuk mengakses tugas dikarenakan tidak adanya bantuan kuota dari pemerintah yang diberikan kepada mereka.

Pengawasan kepada anak oleh orang tua terkait hal apa saja yang mereka akses ketika menggunakan handphone. Anak-anak ketika menggunakan handphone mereka juga munggunakannya untuk bermain *game online* dan lain-lain. Hal yang ditakutkan ketika anak menggunakan handphone dan bermain game dikhawatirkan anak bermain game yang tidak mendidik dan berunsur kekerasan dan juga pornografi.

Menyikapi kondisi yang diutarakan peserta maka tim pelaksana memberikan alternatif sumber belajar yang tersedia yaitu dari kementerian pendidikan dan kebudayaan, yaitu website atau situs rumah belajar. Pada situs tersebut (<https://belajar.kemdikbud.go.id/#!/Home/Welcome>) menyediakan buku belajar dari berbagai jenjang dan tingkatan, game edukasi belajar, video pembelajaran atau kelas maya, laboratorium dan masih banyak lagi. Antusiasme ibu-ibu dalam mengikuti pembahasan tentang website rumah belajar tampak dengan aktifnya mereka mengikuti arahan saat praktek membuka situs pembelajaran tersebut. Website ini membantu untuk memudahkan ibu-ibu untuk memberikan pelajaran seperti bank-bank soal untuk bahan belajar kepada anaknya.

3. Evaluasi Kegiatan

Kegiatan evaluasi dilaksanakan dua kali, yaitu sebelum kegiatan edukasi dan setelah pelaksanaan kegiatan dengan metode angket. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gadget.



Gambar 2: Situs yang sering diakses anak

Hasil yang diperoleh sebagaimana tampak pada gambar 2 tentang pengetahuan orang tua mengenai situs yang diakses oleh anak menunjukkan bahwa situs yang paling sering diakses oleh anak adalah sosial media *whatsapp* karena aplikasi inilah yang digunakan sebagai media dan sumber belajar selama pembelajaran daring. Situs lainnya adalah *game online*, *tiktok* dan *youtube*.

Pada gambar 3 gambaran pengetahuan orang tua tentang resiko penggunaan gadget oleh anak menunjukkan bahwa 9 dari 12 peserta tidak mengetahui tentang adanya resiko penggunaan gadget oleh anak. Aspek berikutnya pengetahuan orang tua tentang cara memilih aplikasi permainan yang tepat untuk anak menunjukkan bahwa 83,3 % peserta tidak mengetahuinya.

Selanjutnya pengetahuan orang tua mengenai tips menggunakan gadget dengan benar menunjukkan persentasi yang sama dengan asspek sebelumnya yaitu 83,3 % tidak mengetahui tipsnya.



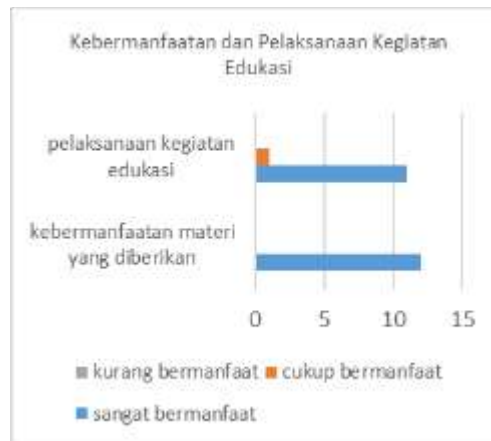
Gambar 3: Pengetahuan orang tua sebelum edukasi

Setelah kegiatan edukasi nampak dari tanggapan peserta mengenai pengetahuan tentang penggunaan gadget dan platform/ aplikasi permainan mengalami peningkatan yang signifikan, seperti ditunjukkan pada gambar 4. Pengetahuan mengenai cara memilih aplikasi meningkat 100%, semua peserta dapat mengetahui cara memilih aplikasi permainan yang tepat untuk anak. Peningkatan pengetahuan tentang tips sebesar 91,6 % dan pengetahuan tentang resiko penggunaan gadget meningkat sebesar 83,3 %.



Gambar 4: Pengetahuan orang tua setelah edukasi

Angket berikutnya yang diisi oleh peserta adalah mengenai pelaksanaan kegiatan. Peserta memberikan tanggapan tentang kebermanfaatan dan keterlaksanaan kegiatan edukasi bagi peningkatan pengetahuan mereka seperti tampak pada gambar 5. Kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui edukasi penggunaan gadget untuk pembelajaran jarak jauh diakui memberikan manfaat bagi peserta. Hal ini signifikan dengan respon positif berupa sikap dan perilaku peserta pada saat kegiatan berlangsung. Gambar 5 menunjukkan nilai yang tinggi mengenai kebermanfaatan sebesar 100% dan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mendapat poin 91,6%.



Gambar 5: Kebermanfaatan dan pelaksanaan kegiatan edukasi

Simpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa edukasi penggunaan gadget berhasil dilaksanakan oleh tim pelaksana. Peserta memberikan respon yang positif terhadap proses pelaksanaan. Respon positif ini ditunjukkan dengan diskusi dan sharing permasalahan yang diajukan oleh peserta. Selain itu peserta juga antusias dalam melakukan praktek penggunaan gadget untuk sumber belajar anak dan bersemangat sekali untuk membuka konten-konten permainan yang dapat dijadikan sumber belajar. Bertambahnya pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget yang positif diharapkan dapat ditularkan pula kepada anggota keluarga masing-masing guna menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak.

Penting untuk dilakukan kegiatan pengabdian yang diarahkan kepada penguatan maupun pengembangan kreativitas anggota masyarakat sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Meskipun aktivitas edukasi ini dilaksanakan pada tahun 2021 namun masih relevan dengan kondisi kekinian yang semakin marak mengandalkan media dan sumber belajar di kondisi kekinian yang berbasis digital. Kepada orang tua disarankan untuk selalu menambah wawasan tentang perkembangan teknologi informasi terutama yang berkaitan dengan pendidikan anak-anak.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana kegiatan mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Begitu pula kepada para orang tua murid dari Desa Pandansari Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar yang telah berpartisipasi dengan semangat pada kegiatan edukasi ini.

Daftar Pustaka

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu Publishing.
- Bala, B. P. (2020). Significant of Smartphone: An Educational Technology Tool for Teaching and Learning. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(5), 1634–1638.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Faisal, P., & Kisman, Z. (2020). Information and communication technology utilization effectiveness in distance education systems. *International Journal of Engineering Business Management*, 12, 1–9. <https://doi.org/10.1177/1847979020911872>
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701–1710. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i8.316>
- Febriyanti, R., & Dkk. (2020). *Penyuluhan Sosial: Membaca Konteks dan Memberdayakan Masyarakat* (F. Nugraha (ed.)). Lekkas.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 15–28. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Hutami, E. R. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Bagi Siswa SD, Guru, Dan Orangtua. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(1), 51–61. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v3i1.40706>
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- Julianingsih, D., Prawiyogi, A. G., Dolan, E., & Apriani, D. (2021). Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 41–45. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.522>
- Kependidikan, D. J. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Levis, L. R. (2021). *Komunikasi Penyuluhan Pedesaan*. PT Citra Aditya Bakti.
- Rahman, A., Ruswinarsih, S., & Reski.P. (2021). Penggunaan Smartphone di Kalangan Anak Petani Desa Pandan Sari kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(3), 452–466.

<https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i3.3973>

- Rahman, F. (2018). *Smartdigiparents: Tips dan Trik Gadget dan Dunia Online untuk Para Orang Tua di Era Digital*. Diandra Kreatif.
- Ratnasari, D., & Haryanto, H. (2019). Analysis of Utilization of Gadgets as Effective Learning Media in Innovation Education to improve Student Learning Achievement. *KnE Social Sciences*, 2019, 460–467. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i17.4671>
- Rosyida, H. N., Kusumaningrum, D. N., & Anggraheni, P. (2020). Mengajak Generasi Z SMA 1 Muhammadiyah Malang Berinternet Secara Bijak. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 199–212. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i2.3743>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Sarwa. (2021). *Pembelajaran Jarak jauh: Konsep, Masalah, dan Solusi*. Penerbit Adab.
- Subagijo, A. (2020). *Diet dan Detoks Gadget*. Noura Books.
- Tubagus, M. (2021). *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh: Kajian Teoritis dan Inovasi*. Nas Media Pustaka.
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 617–627.
- Widayanto, B., Senjawati, N. D., Wulandari, D. E. R., Utami, H. H., & Kafirya, M. (2022). *Metode Pendampingan Penelitian* (Issue 0274). Penerbit LPPM UPN Veteran Yogyakarta. [http://eprints.upnyk.ac.id/33555/%0Ahttp://eprints.upnyk.ac.id/33555/1/BU KU CETAK.pdf](http://eprints.upnyk.ac.id/33555/%0Ahttp://eprints.upnyk.ac.id/33555/1/BU%20CETAK.pdf)

