
Pengabdian Kepada Masyarakat Tentang Pentingnya Penggunaan Gawai Sebagai Media Belajar Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi

Hilyah Ashoumi^{1*}, Tholib Hariono²

^{1,2}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email : hira@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of socializing the role of using gadgets is a new understanding for parents regarding the role of using gadgets as learning media which is very much needed during the COVID-19 pandemic and the effects of government regulations related to the teaching and learning process that is required to be carried out online. This is important to implement because of problems with the An-Najah Tembelang PAUD educational institution which is not ready for the learning process during the pandemic. One of the problems that occurs is the lack of readiness of parents to independently accompany students at home, even though most of the parents are housewives who do not have other activities outside the home, from here it can be identified problems that occur not because of busy people. students' parents, but there is a lack of understanding of the use of learning media for parents. Steps in Mentoring through surveys to Konto Tembelang Jombang Village, Team visit to the Konto Tembelang Jombang Village area, Identification of problems and solutions offered, Determining solutions and designing community service activities, Implementation of community service activities, Evaluation of Program Implementation and Sustainability.

Keywords: Devices, Learning Media, AUD.

ABSTRAK

Tujuan sosialisasi peran penggunaan Gawai adalah pemahaman baru bagi orang tua siswa terkait peran penggunaan gawai sebagai media pembelajaran yang sangat dibutuhkan di masa pandemic covid 19 dan efek dari peraturan pemerintah terkait proses belajar mengajar yang diwajibkan dilaksanakan secara daring. Hal ini penting dilaksanakan karena permasalahan pada lembaga pendidikan PAUD An-Najah Tembelang yang belum siap dalam proses pembelajaran di masa pandemic. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah kurang siapnya orang tua siswa untuk mendampingi secara mandiri siswa siswi di rumah, padahal sebagian besar orang tua siswa merupakan ibu rumah tangga yang tidak memiliki kegiatan lain di luar rumah, dari sini dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi bukan karena kesibukan orang tua siswa namun memang pemahaman terhadap penggunaan media pembelajaran yang kurang bagi orang tua siswa. Langkah-langkah dalam Pendampingan melalui survei ke Kelurahan Konto Tembelang Jombang, Kunjungan tim ke wilayah Kelurahan Konto Tembelang Jombang, Identifikasi masalah dan solusi yang ditawarkan, Penetapan solusi dan perancangan kegiatan pengabdian masyarakat, Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program.

Kata Kunci: Gawai, Media Belajar, AUD.

PENDAHULUAN

Sebelum masa pandemi, dikarenakan rasa khawatir orang tua terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gawai pada anak sangat tinggi sehingga penggunaan gawai pada anak dibatasi bahkan banyak dari mereka yang tidak memberikan akses penggunaan gawai pada putra-putri mereka. Hal ini lumrah karena berdasarkan banyaknya riset pada artikel-artikel ilmiah yang kini mudah diakses juga dari opini-opini ahli kesehatan anak memberikan warning terhadap sisi negatif dari gawai

bagi kesehatan anak.

Beberapa penelitian menunjukkan bagaimana pengaruh penggunaan gawai pada anak di usia dini, dimana usia dini dikatakan dari usia 0 hingga 8 tahun (Rosyid Ridho, Markhamah, & Darsinah, 2015). Pengaruh yang didapatkan lebih banyak ke arah negatif, seperti penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Nurul (Novitasari & Khotimah, 2016), bahwa penggunaan gawai memberikan dampak terhadap interaksi sosial seperti mereka lebih nyaman menggunakan gawai daripada berinteraksi atau bermain dengan teman sebayanya. Asif dan Farid (Asif & Rahmadi, 2017) juga mengatakan terdapat hubungan antara tingkat kecanduan gawai dengan gangguan emosi dan perilaku anak, gangguan emosi dan perilaku merupakan bahaya yang serius dalam perkembangan dan dapat menurunkan produktivitas serta kualitas hidup anak.

Dasar sering menggunakan smartphone untuk bermain games (permainan), hal inilah yang menimbulkan kecanduan karena *games* dalam smartphone sangat digemari Anak dibawah umur. Karena adanya kecanduan terhadap smartphone ini mengakibatkan tingkat keinginan belajar anak menurun. Karena adanya konten yang sangat digemari anak di dalam smartphone, mereka akan berpikir bahwa belajar terasa melelahkan.

Namun masa pandemi covid 19 dalam kurun hampir 3 tahun ini orang tua siswa seakan dipaksa untuk mengubah pola pikir mengenai penggunaan gawai terutama untuk kelangsungan proses belajar mengajar. Pengenalan teknologi/*Gawai* pada anak tidak salah, akan tetapi diharapkan peran orang tua untuk turut serta mengawasi penggunaan *Gawai* pada anak (Lestari, Riana, & Taftazani, 2015).

Kita sebagai manusia tidak akan mampu menolak perubahan teknologi, tapi kita cukup mampu untuk membatasi efek-efek negatif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat, terutama untuk anak-anak. Menanggapi kondisi saat ini, mau tidak mau masyarakat harus bisa mengikuti arus perubahan karena tuntutan hidup. Pentingnya penggunaan gawai saat ini tidak mengenal usia, dari balita hingga manula.

Di masa pandemi ini orang tua siswa PAUD AN-Najah Tembelang Jombang mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran online yang diwajibkan oleh pemerintah dan sekolah. Kurangnya pemahaman orang tua siswa mengenai penggunaan gawai sebagai media belajar serta kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran online.

Sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan Gawai di Indonesia terkhusus di kabupaten Jombang kecamatan Tembelang jarang dilakukan malah tidak pernah dilakukan sehingga keterbatasan informasi terkait penggunaan gawai sebagai media pembelajaran terutama bagi anak-anak usia dini mengakibatkan kebingungan bagi orang tua siswa yang mau tidak mau harus handle proses belajar mengajar di rumah.

Tujuan sosialisasi peran penggunaan Gawai adalah pemahaman baru bagi orang tua siswa terkait peran penggunaan gawai sebagai media pembelajaran yang sangat dibutuhkan di masa pandemic covid 19 dan efek dari peraturan pemerintah terkait proses belajar mengajar yang diwajibkan dilaksanakan secara daring. Hal ini penting dilaksanakan karena permasalahan pada lembaga pendidikan PAUD An-Najah Tembelang yang belum siap dalam proses pembelajaran di masa pandemic. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah kurang siapnya orang tua siswa untuk mendampingi secara mandiri siswa siswi di rumah, padahal sebagian besar orang tua siswa merupakan ibu rumah tangga yang tidak memiliki kegiatan lain di luar rumah, dari sini dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi bukan karena kesibukan orang tua siswa namun memang pemahaman terhadap penggunaan media pembelajaran yang kurang bagi orang tua siswa.

Program pengabdian yang dirancang dengan kreatif dan inovatif diharapkan mampu mengantarkan tujuan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah yaitu pengembangan manusia yang beriman, bertaqwa, bermoral, berakhlak mulia, berilmu, profesional, religius, dan memiliki integritas dan cinta terhadap bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia.

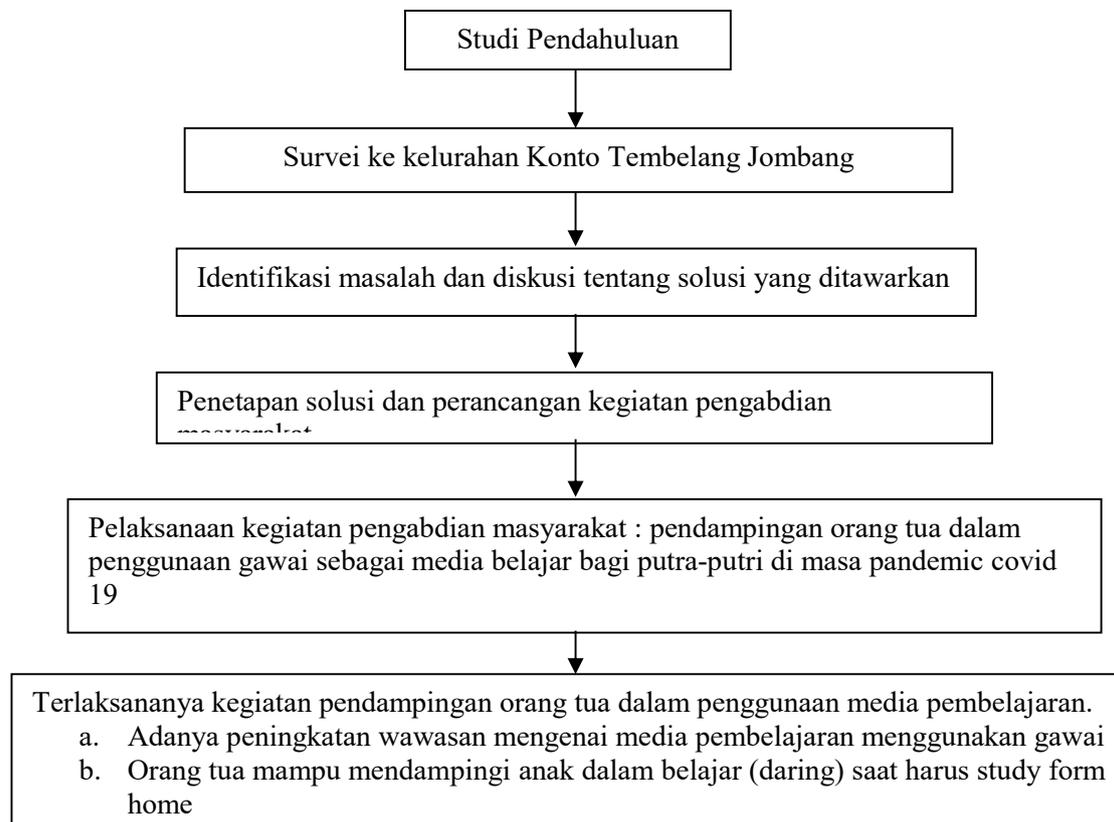
METODE

- **Pemilihan Subyek Dampingan**

Proses dampingan diberikan pada orangtua yang sedang menyekolahkan pada anaknya yang kurang memahami manfaat lain dari penggunaan gawai sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan pertimbangan dan usulan dari pihak yayasan dan sekolah yang menyatakan bahwa merekalah yang paling membutuhkan proses dampingan dalam penggunaan gawai di rumah saat harus *study from home*. Mereka relatif masih baru dalam mendidik anak-anaknya sehingga mungkin saja masih berada dalam proses

penyesuaian yang berakibat pada munculnya masalah penggunaan media pembelajaran.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam program pengabdian masyarakat mulai dari persiapan program sampai pada tahap pelaksanaan program diantaranya.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Program

- Langkah-langkah dalam Pendampingan
 - Survei ke Kelurahan Konto Tembelang Jombang

Kunjungan tim ke wilayah Kelurahan Konto Tembelang Jombang adalah untuk bertemu dengan pihak Kelurahan dan orang tua PUAD An-Najah di daerah Konto Tembelang Jombang, lalu menyampaikan maksud kunjungan. Pada tahap ini, peneliti juga sekaligus mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra. Mitra menerima kunjungan dan diskusi mengenai kendala orang tua selama pembelajaran daring di rumah. Berdasarkan keterangan orang tua PAUD An-Najah terutama pihak Ibu, orang tua masih belum memahami bagaimana cara mendampingi anak belajar di rumah dan penggunaan media pembelajaran melalui gawai.
 - Identifikasi masalah dan solusi yang ditawarkan

Identifikasi masalah didapatkan setelah melakukan diskusi dengan Kelurahan dan orang tua siswa PUAD di Kelurahan Konto Tembelang Jombang dan mencari alternatif solusi. Beberapa masalah yang didapat sebagai berikut:
 - Kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran melalui gawai
 - Orang tua belum mampu mendampingi anak dalam belajar terutama yang menggunakan media pembelajaran melalui gawai
- Penetapan solusi dan perancangan kegiatan pengabdian masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat. Solusi yang dipilih berdasarkan pada masalah yang dihadapi dan prinsip evidence-based practice. Melibatkan Kelurahan dan orang tua siswa PUAD di Kelurahan Konto Tembelang Jombang. Melibatkan anak PAUD dalam pembelajaran.
- Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat

- Memberikan penyuluhan tentang media pembelajaran melalui gawai
- Melakukan pendampingan belajar dengan menggunakan media pembelajaran melalui gawai
- Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program
- Langkah evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan pengabdian masyarakat selesai dilaksanakan adalah:
 - Follow Up via Whatsapp Group. Selama satu bulan untuk memantau perkembangan anak.
 - Mengevaluasi perkembangan pembelajaran anak dan diharapkan tidak terjadi penurunan minat belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah adanya pendampingan yang dilakukan oleh tim selama 1 bulan pendampingan terjadi perubahan yang signifikan terhadap peranan orang tua terhadap pembelajaran siswa PAUD selama masa pandemi yang diharuskan dilaksanakan di rumah (School at Home) yakni ;

- Orang tua lebih memahami peranannya sebagai wakil pendidik (di rumah) dalam penggunaan gawai sebagai media pembelajaran.
- Orang tua lebih memahami dan mau berusaha untuk meningkatkan cara berfikir dan bertindak positif dalam kehidupan sehari-hari, agar lebih cepat beradaptasi pada kondisi saat ini. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan membiasakan diri untuk mengakses media-media pembelajaran yang bisa digunakan melalui gawai.
- Orang tua lebih memahami tentang tujuan dari adanya peraturan pemerintah tentang keharusan pelaksanaan pembelajaran di rumah, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah dengan memahami media pembelajaran via gawai.

Teknologi komunikasi akan selalu berkembang dari tahun ke tahun. Perkembangan ini dikarenakan adanya pengaruh globalisasi dan dampak dari negara maju yang semakin peka terhadap teknologi komunikasi. Anak-anak dan orang tua tidak bisa melawan kemajuan teknologi tersebut. Yang bisa mereka lakukan adalah mengikuti perkembangan teknologi dari tahun ke tahun dan memanfaatkan dampak positif dari teknologi komunikasi tersebut. Orang tua pun harus selalu mengajarkan dan membimbing anaknya agar bisa memanfaatkan teknologi komunikasi dengan baik. Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Kalau dahulu kita mengenal kata pepatah “dunia tak selebar daun kelor”, sekarang pepatah itu selayaknya berganti; dunia saat ini selebar daun kelor, karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di Amerika misalnya, meskipun kita berada di Indonesia. Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia.

Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun perdesaan (modernisasi). Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP) atau yang disebut dengan Gawai, bukan hanya melanda masyarakat kota namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif, dapat dengan mudah di akses oleh masyarakat. Dan di akui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya masyarakat perdesaan dengan segala image yang menjadi ciri khas mereka. Situasi ini telah memengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat.

Masa usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi perkembangan seorang anak. Anak yang mendapatkan stimulasi/rangsangan yang tepat dan sesuai dengan usianya akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang memiliki kesiapan baik fisik maupun mental dalam mengikuti pendidikan di tahap berikutnya. Begitu juga sebaliknya, anak yang pada usia dini tidak memperoleh rangsangan dan pendidikan yang tepat di pastikan akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang secara fisik dan mental belum matang dalam aspek perkembangannya. Proses kematangan dan perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang didapatkannya dari lingkungan.

Gawai merupakan salah satu jenis teknologi yang dapat mempengaruhi dan menstimulasi seluruh aspek perkembangannya, yang meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik. Anak-anak yang mendapatkan stimulasi dengan tepat dan benar akan mampu

mengembangkan perkembangannya secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Begitu juga sebaliknya, anak yang mendapatkan stimulasi dengan hal-hal negatif juga akan berakibat fatal bagi perkembangannya dimasa mendatang. Keberadaan Gawai yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru sehingga membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Bagi anak usia dini Gawai merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi dan mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Pengenalan Gawai pada anak usia dini juga dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak, baik secara fisik maupun mental. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor pengawasan orang tua/ guru serta durasi yang digunakan anak bersama Gawai. Oleh karena itu, penggunaan Gawai bagi anak usia dini dapat memiliki dampak dan pengaruh yang berarti bagi perkembangannya. Dampak tersebut dapat berupa dampak negatif maupun positif, tergantung bagaimana seorang anak dalam memanfaatkan Gawai tersebut serta sejauh mana keterlibatan dan pengawasan orang tua/guru dalam mengawasi penggunaan Gawai tersebut.

Secara umum dampak Gawai bagi anak usia dini berpengaruh pada aspek-aspek perkembangannya yang meliputi aspek Nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek fisik dan motorik, aspek sosial dan emosional, serta aspek perkembangan bahasa. Dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral, penggunaan Gawai pada anak usia dini yang tidak disertai dengan pengawasan orang tua/guru akan memungkinkan anak mengakses situs yang tidak seharusnya anak akses. Apabila hal ini terjadi dapat berakibat pada kerusakan moral/akhlak atau nilai-nilai agama yang di anutnya. Hal ini dapat terjadi karena semakin mudah terbukanya akses internet dalam menampilkan segala konten yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Bisa saja dengan semakin mudahnya koneksi jaringan wifi tidak tertutup kemungkinan mereka membuka situs pornografi sehingga akan berakibat fatal bagi perkembangan nilai agama dan moral anak. Kemudahan pengoperasian Gawai dan aplikasi yang terdapat di dalamnya baik secara online maupun offline telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal yang mereka inginkan. Secara kognitif, penggunaan Gawai pada anak usia dini dapat mengasah kemampuan berpikir dan imajinasi anak. Anak yang biasa menggunakan Gawai dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini dikarenakan Gawai biasanya juga dilengkapi dengan berbagai aplikasi maupun gambar yang menarik dan mendukung kreativitas. Contohnya: melalui smartphone atau komputer yang memiliki aplikasi untuk menggambar dan mewarnai, menyusun balok/gambar yang tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak.

Dengan Gawai anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur terbaru yang mampu meningkatkan kemampuan berimajinasi anak. Penggunaan Gawai sebagai media pembelajaran pada ikut berpengaruh positif dalam meningkatkan daya pikir dan otak anak. Selain itu, Gawai memberi kesempatan kepada anak untuk leluasa mencari informasi. Bagi pola pikir anak, Gawai membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat mendukung dalam pengembangan tingkat kognitifnya. Dari aspek perkembangan fisik dan motorik anak, penggunaan Gawai memiliki dampak yang negatif terhadap perkembangannya.

Anak yang menghabiskan sebagian besar waktu bermainnya hanya dengan Gawai, menyebabkan mereka menjadi anak-anak yang cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik. Anak-anak seperti ini akan lebih memilih menghabiskan waktunya dengan duduk di depan Gawai dan menikmati berbagai fitur aplikasi maupun permainan ada di dalam Gawai tersebut. Sehingga jika hal ini terjadi secara terus-menerus dapat menghambat pada perkembangan motoriknya. Anak yang seperti ini nantinya akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang obesitas/kegemukan. Mereka kurang menjalani aktivitas fisik dan kebiasaan sibuk menghabiskan makanan sambil menikmati Gawai. Pada hakikatnya, anak yang hidup tanpa Gawai akan menghabiskan sebagian besar waktunya dengan aktivitas motorik berupa melakukan gerakan-gerakan motorik kasar sederhana seperti, berjalan, melompat, dan berjinjit dan juga berlari-lari. Sedangkan dalam perkembangan motorik halus, anak dapat mengembangkan fisik dan motorik melalui kegiatan melipat, meronce, menyusun balok, serta aktivitas lainnya. Dalam aspek perkembangan sosial dan emosional, dampak Gawai bagi anak usia dini antara lain; dapat memberikan dampak yang negatif terhadap perkembangan anak. Dimana anak-anak yang terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar Gawai membuat interaksi sosial dengan lingkungan sekitar anak juga akan terganggu. Dalam hal ini anak tersebut akan tumbuh dan berkembang dengan kemampuan sosialisasi

yang kurang karena disibukkan dengan dunia Gawaiya sendiri tanpa mau memperdulikan orang lain.

Mereka juga tidak akan mampu mengontrol emosinya sehingga cenderung mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar bahkan hidup menjadi lebih individualisme. Sikap individualis pada anak akan meyebabkan mereka kurang peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Disamping menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional, Gawai juga memiliki perkembangan yang positif. Salah satunya adalah mampu menjalin komunikasi secara jarak jauh dengan orang lain melalui media sosial. Namun demikian, pengawasan dan frekuensi pemakaian Gawai sangat perlu diperhatikan agar anak mampu tumbuh dan berkembang secara optimal dengan kemampuan sosial dan kontrol emosi yang baik. Dalam aspek perkembangan bahasa, anak yang sibuk dengan dunia Gawai akan sulit mengembangkan kemampuan berbicara karena mereka cenderung hanya diam sambil menikmati mainan dalam Gawai. Hal ini bisa juga menjadikan anak enggan untuk menulis, namun dari segi membaca akan dapat dikembangkan. Permasalahan lainnya yang memungkinkan adalah anak menjadi malas membaca buku. Ini terjadi karena perangkat Gawai tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan visual yang fantastis bahkan dapat memperlihatkan sesuatu sesuai dengan kenyataan nyata.

Disamping pengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa, Gawai juga dapat memberikan manfaat yang positif, yakni dapat menunjang pengetahuan dan pengenalan terhadap kosa kata baru maupun dalam bahasa asing. Ini terjadi karena dalam Gawai biasanya fitur dan aplikasinya tertera dalam bentuk bahasa asing, misalnya bahasa inggris. Berdasarkan paparan di atas dapat kita pahami bahwa pengenalan dan penggunaan Gawai bagi anak sejak usia dini perlu memperhatikan dampak positif dan negatif yang dapat berpengaruh terhadap seluruh aspek-aspek perkembangan anak. Anak perlu di awasi dan di batasi dalam penggunaan Gawai sesuai dengan aturan yang disepakati. Orang tua dan guru di tuntut untuk dapat mengawasi penggunaan Gawai pada anak agar tidak terjerumus kedalam pengaruh negatif. Penggunaan Gawai oleh anak usia dini tidak selamanya menimbulkan dampak negatif, akan tetapi juga bisa bermanfaat sebagai media dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. .

SIMPULAN

Di masa pandemic ini orang tua siswa PAUD AN-Najah Tembelang Jombang mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran online yang diwajibkan oleh pemerintah dan sekolah. Kurangnya pemahaman orang tua siswa mengenai penggunaan gawai sebagai media belajar serta kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran online.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh tim dalam pengabdian ini adalah Survei ke Kelurahan Konto Tembelang Jombang, Kunjungan tim ke wilayah Kelurahan Konto Tembelang Jombang , Identifikasi masalah dan solusi yang ditawarkan, Penetapan solusi dan perancangan kegiatan pengabdian masyarakat, Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, Memberikan penyuluhan tentang media pembelajaran melalui gawai, Melakukan pendampingan belajar dengan menggunakan media pembelajaran melalui gawai, Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program.

Dampak perubahan setelah dilaksanakannya pengabdian ini antara lain; Orangtua lebih memahami peranannya sebagai wakil pendidik (di rumah) dalam penggunaan gawai sebagai media pembelajaran. Kemudian, Orangtua lebih memahami dan mau berusaha untuk meningkatkan cara berfikir dan bertindak positif dalam kehidupan sehari-hari, agar lebih cepat beradaptasi pada kondisi saat ini. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan membiasakan diri untuk mengakses media-media pembelajaran yang bisa digunakan melalui gawai. Dan orangtua lebih memahami tentang tujuan dari adanya peraturan pemerintah tentang keharusan pelaksanaan pembelajaran di rumah, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah dengan memahami media pembelajaran via gawai.

DAFTAR RUJUKAN

- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 148-157.
- Ashoumi, H., & Syarifah, P. (2018). Manajemen Internalisasi Nilai Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar: Strategi Sekolah Melalui Program 5S. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(1), 103-116.

- Hariono, T., Ashoumi, H., Mujahadah, A. S., & Adransyah, A. (2021). Pendampingan Pembelajaran dalam Pengkondisian Siswa melalui Ice Breaking. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 125-129.
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Ridho, R., Markhamah, M., & Darsinah, D. (2016). Pengelolaan pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) di KB “Cerdas” Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 16(2), 58-69.