

Pendampingan Pembelajaran Pasca Pandemi Guna Memaksimalkan Lingkungan Pendidikan Di Dusun Daleman Demak

**Anggun Riska Indriyani¹, Rahman Adi Nugroho², Muhammad Widadul umam³,
Muchammad Alfian Alfarin⁴**

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

anggunriska35@gmail.com

ABSTRACT

Around 2020 the world was hit by an outbreak of the COVID-19 virus disease, all countries including Indonesia were affected by this outbreak. The COVID-19 outbreak has had major impacts on several aspects of people's lives in Indonesia, one of which is education. Education in Indonesia, which was originally conducted face-to-face, has been transformed into online learning from home. This of course aims to break the chain of spread of COVID-19. The existence of an online learning system from home certainly brings good and bad impacts for students in Indonesia, one of which is that some students find it difficult or even unable to master the material taught by the teacher during the learning process. Such cases were also found in children in Batusari village, Mranggen sub-district, Demak district. An effective method to overcome this problem is by way of mentoring children's learning by adults. This mentoring method is quite effective if it is combined with existing technological developments because the use of this technology can have a positive impact on children's learning regarding general knowledge as long as it is carried out accompanied by adults. Learning is not only related to school, and the subjects taught but learning for children can be done by playing. In the midst of technological advances, now gadgets as a communication tool can also be used by children to play games, it can hone children's creativity with notes when playing games, children must be accompanied by adults so that they use gadgets correctly and not abused.

Keywords: *Pandemic, Education, Learning Assistance*

ABSTRAK

Pada sekitar tahun 2020 dunia dilanda dengan wabah penyakit virus COVID-19, seluruh negara termasuk Indonesia terdampak oleh wabah ini. Wabah COVID-19 ini membawa berbagai dampak yang besar bagi beberapa aspek kehidupan masyarakat di Indonesia, salah satunya yaitu Pendidikan. Pendidikan di Indonesia yang awalnya dilakukan dengan tatap muka secara langsung diubah menjadi pembelajaran online dari rumah. Hal ini tentunya bertujuan untuk memutus rantai penyebaran COVID-19. Adanya sistem pembelajaran secara online dari rumah tentunya membawa dampak baik dan buruk bagi para pelajar di Indonesia, salah satunya yaitu beberapa siswa sulit bahkan tidak bisa untuk menguasai materi yang diajarkan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Kasus seperti itu juga ditemukan pada anak-anak di desa Batusari, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak. Metode yang cukup efektif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan cara pendampingan belajar anak oleh orang dewasa. Metode pendampingan ini cukup efektif jika digabungkan dengan perkembangan teknologi yang ada karena penggunaan teknologi tersebut dapat membawa dampak positif bagi pembelajaran anak terkait pengetahuan umum selama hal tersebut dilakukan dengan didampingi oleh orang dewasa. Pembelajaran tidak hanya terkait dengan sekolah, dan mata pelajaran yang diajarkan tetapi pembelajaran terhadap anak dapat dilakukan dengan cara bermain. Di tengah kemajuan teknologi sekarang gadget sebagai alat komunikasi juga dapat digunakan oleh

anak untuk bermain game, hal tersebut dapat mengasah kreativitas anak dengan catatan pada saat bermain game, anak harus didampingi oleh orang dewasa supaya menggunakan gadget dengan benar dan tidak disalahgunakan.

Kata Kunci: Pandemi, Pendidikan, Pendampingan Belajar

PENDAHULUAN

Sampai saat ini, Pandemi Covid'19 masih menjadi musuh besar bagi manusia, hal demikian itu terjadi karena banyak individu yang telah menjadi korban virus covid-19. Adanya wabah covid'19 menjadikan hampir seluruh dunia menghadapi ancaman polemik secara global. Akibatnya, Pemerintah kemudian mengeluarkan berbagai kebijakan umum guna menghadapi pandemi covid-19 yang mana hal tersebut mengakibatkan terbentuknya kebiasaan baru pada kehidupan masyarakat seperti memakai masker, menjauhi kerumunan, dan menjaga jarak. Salah satu polemik yang muncul akibat covid'19 yakni polemik dalam bidang Pendidikan, yang mana Pendidikan menjadi aspek terpenting dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia (SDM).

Secara sistematis, dalam prosesnya Pendidikan melibatkan dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari siswa itu sendiri seperti minat belajar, bakat, motivasi belajar dan persepsinya terkait mata pelajaran maupun guru yang mengajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang muncul dari luar diri siswa itu sendiri seperti lingkungan belajar siswa, lingkungan keluarga baik keadaan ekonominya maupun peran orang tua dalam membantu proses pembelajaran.¹

Dalam dunia Pendidikan Pandemi covid'19 sangat berdampak pada sistem Pendidikan di Indonesia. Hasil keputusan Menteri Pendidikan menyatakan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran di semua jenjang Pendidikan yang semula dilakukan di dalam kelas dialihkan pelaksanaannya menjadi di rumah masing-masing melalui sebuah aplikasi yang tersedia. Hal demikian dilakukan demi memutus rantai penyebaran COVID-19. Adapun teknologi informasi yang kemudian dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selama pandemi adalah menggunakan e-learning (pembelajaran online).² Dengan menggunakan pembelajaran secara online inilah setiap siswa harus memiliki fasilitas agar bisa terhubung ke internet seperti smartphone/HP, computer, laptop dan lain sebagainya.

Penerapan e-learning (pembelajaran online) memang sangat berdampak pada berkurangnya penyebaran covid'19 dalam kluster Pendidikan. Namun disisi lain penerapan e-learning dalam dunia Pendidikan khususnya jenjang SD justru menimbulkan banyak per-

¹ Noor Komari., Pengaruh Tingkat Pendidikan Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. Jurnal Pujangga, 1 (2). 2015, h. 10

² Hartanto, W., Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 10(1), 2016, h. 5

masalah, dimana motivasi dan minat siswa dalam belajar menjadi berkurang. Hal itu dikarenakan keterbatasan guru dalam menjelaskan materi membuat para siswa menjadi tidak paham ditambah lagi ketidakmampuan orang tua dalam membimbing anak-anaknya, yang seharusnya dalam pembelajaran daring peran orang tua sangat dibutuhkan.

Munculnya berbagai permasalahan dalam pembelajaran daring seperti Kurangnya wawasan dapat diatasi dengan cara melakukan pendampingan belajar siswa. Pendampingan belajar merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh seorang atau lebih pembimbing yang mempunyai keahlian dibidang tertentu kepada individu maupun kelompok yang mengalami masalah dalam menghadapi pembelajaran. Metode pembelajaran menjadi sangat penting dalam rangka membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, hal itu dikarenakan adanya penerapan metode pembelajaran yang tidak sesuai justru akan mengakibatkan munculnya masalah-masalah siswa dalam belajar seperti siswa yang cenderung pasif, tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat, sehingga kelemahan tersebut akan timbul saat guru memberikan tugas. Hal ini yang kemudian menimbulkan ketergantungan siswa dalam belajar sehingga sulit bisa mengembangkan daya pikir yang dimiliki oleh masing-masing siswa.³

Didesa Batusari tepatnya Dusun Daleman kegiatan pembelajaran selama pandemi juga dilakukan secara daring, sehingga dari pemantauan kami minat serta motivasi belajar para siswa untuk belajar semakin menurun karena sedikitnya waktu untuk proses pembelajaran. Akibatnya, banyak para siswa yang masih tidak bisa membaca, menulis maupun berhitung serta minimnya wawasan para siswa terhadap mata pelajaran yang diajari. Kasus-kasus tersebut kami temui pada anak-anak di sekitar dusun daleman dimana mereka banyak mengalami permasalahan yang telah disebutkan diatas. Berdasarkan paparan diatas, peneliti bermaksud untuk meneliti sejauh mana dampak Covid'19 terhadap proses pembelajaran siswa yang ada di susun daleman melalui pendampingan belajar.

METODE

Metode pendampingan belajar yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Desa Batusari adalah dengan melakukan pendampingan belajar secara luring, yakni mahasiswa dan siswa melakukan proses belajar mengajar secara langsung dan tatap muka. Pendampingan belajar ini dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 10-15 orang. Pendampingan belajar berlokasi di posko KKN di Desa Batusari. Sebelumnya, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu terhadap kegiatan pembelajaran di wilayah Desa Batusari. Pada tahap ini dilakukan survei kepada pihak desa terkait sistem pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya peneliti diarahkan kepada anak-anak yang bertempat tinggal di

³ Samsul Pahmi, dkk., Pendampingan Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di Desa Gegerbitung. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4 (1), 2021, h. 56

Dusun Daleman. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan mewawancarai kepala dusun Daleman terdapat beberapa masalah utama seperti siswa kelas 1-3 yang masih membutuhkan pendampingan dalam kegiatan belajar karena kurangnya keterampilan dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Kelas 5-6 yang masih kurang dalam hal menghitung dan berbahasa Inggris. Tahap selanjutnya adalah merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, dengan meninjau hasil observasi peneliti maka dibentuk program pendampingan belajar. Peneliti memperkenalkan program dan menjelaskan identitas diri, konsep dan tujuan program serta tata cara pelaksanaan program pendampingan belajar yang akan dilaksanakan. Selanjutnya menyusun jadwal kegiatan untuk membentuk kelompok belajar, dengan mengolah data jenjang sekolah dari peserta pendampingan belajar. Pembagian kelompok disesuaikan dengan kelas masing-masing yaitu kelas 1, kelas 2, kelas 3 SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak dengan rentang usia 7-12 tahun sedang berada pada masa berkembang atau biasa kita kenal dengan masa menumbuhkan kreatifitas anak, dimana pada rentang usia tersebut anak-anak melalui proses perkembangan, yang mana proses ini memiliki dampak yang cukup signifikan dalam kehidupannya. Mulai dari mempelajari keterampilan fisik, membangun sikap yang sehat, menyesuaikan pribadi mereka dengan teman-teman seumuran, juga mengembangkan peran sosial terhadap kelompok-kelompok sosial di masyarakat. Dimana dalam proses perkembangan ini, anak-anak memerlukan bantuan (orang dewasa) untuk membantu dalam tumbuh kembang mereka, Diantara yang memiliki peran signifikan dalam proses perkembangannya adalah lingkungan pendidikan dan bermain nya, dengan lingkungan pendidikan dan bermain itu anak-anak melakukan banyak kegiatan diantaranya adalah belajar, berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosial⁴

Seiring dengan berjalannya waktu, lingkungan pendidikan dan bermain anak-anak mengalami perubahan, baik dari segi jenis maupun dari segi kegiatan dan aktivitas berkembang ke arah yang biasa kita sebut dengan era modern. Perubahan tersebut secara langsung maupun tidak langsung dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang ada. Teknologi komunikasi misalnya, telepon yang pada awal tujuan diciptakannya adalah untuk mempermudah manusia dalam berkomunikasi. Teknologi ini berkembang dari telepon rumah yang menggunakan kabel, kemudian menjadi telepon tanpa kabel, telepon seluler yang menggunakan kartu sim, hingga telepon yang mempunyai sistem operasi sendiri, dengan koneksi internet, kamera dan berbagai perangkat dan aplikasi canggih sehingga

⁴ Miftahul Jannah. "Tugas-tugas perkembangan pada usia kanak-kanak." *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies* 1.2 (2015): h. 87

muncul istilah yang biasa kita kenal dengan Smartphone.

Teknologi gadget/ perangkat smartphone yang kita kenal sebagai telepon pintar ini memiliki berbagai fitur dan aplikasi untuk di gunakan sesuai dengan kebutuhan nya. Diantara fungsi gadget smartphone adalah untuk komunikasi, edukasi, permainan, sosial dan hiburan⁵. Seiring dengan perubahan zaman dan perkembangan teknologi, pada saat ini kita berada di era, dimana anak-anak sedikit demi sedikit meninggalkan permainan tradisional dan beralih kepada permainan yang lebih canggih/ modern yang terdapat pada gadget mereka. Dan anak-anak pada generasi saat ini jauh lebih tertarik berteman dengan anak lainnya di dunia maya melalui gadget. Aktivitas anak menjelajahi sebuah hal baru yang di temukan anak pada gadget smartphone juga merupakan sebuah usaha dari perkembangan kreativitas nya.

Bermain adalah kegiatan manusia yang merupakan aktivitas dan kegiatan dinamika manusia yang dibudayakan. Dalam bermain bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga dalam bermain dibutuhkan paduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain. Ketika anak tertawa, hal tersebut merupakan ciri dari kegiatan bermain. Bermain adalah sebuah kegiatan jasmani yang dilakukan dengan senang hati atau tanpa paksaan, tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban yang mengharuskan dan berusaha secara sungguh-sungguh untuk mendapatkan rasa bahagia dari melakukan aktivitas tersebut. Bermain merupakan kegiatan yang terdiri atas tanggapan yang diulang sekadar untuk kesenangan fungsional. Bermain adalah proses belajar dalam menyesuaikan pribadi dengan keadaan. Dan yang paling penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai dengan tertawa.

Sejak dulu kita mengetahui bahwa bermain memiliki manfaat yang penting dalam dunia pendidikan secara umum. Dengan bermain kita mampu menghantarkan anak ke arah perkembangan kepribadian yang layak. Dengan bermain juga, segala potensi yang dimiliki anak akan berkembang dengan baik. Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi yang ia bawa sejak lahir, baik itu potensi menuju ke arah positif ataupun potensi yang bergerak ke arah negatif. Potensi yang ada ini akan berkembang atau tidak tergantung dari lingkungan yang mempengaruhinya. Lingkungan bermain sebagai salah satu lingkungan yang mampu mempengaruhi dan mengembangkan potensi positif yang dimiliki oleh anak baik fisik, psikis, maupun social. Termasuk pendidikan adalah lingkungan yang sengaja dibuat untuk mempengaruhi atau menstimulus potensi yang ada dalam diri anak agar berkembang

⁵ Eka angraini, Mengatasi Kecanduan gadget Pada Anak (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), h.67

dengan baik dan dapat memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Oleh karena itu tidak berlebihan jika kita mengatakan bahwa bermain itu adalah bagian dari sebuah pendidikan, karena bermain bisa mempengaruhi potensi yang dimiliki siswa secara positif.⁶

Sehubungan dengan peran bermain bagi anak-anak pada usia sekolah dasar, penulis menghubungkan hal ini dengan fungsi gadget smartphone yaitu untuk komunikasi, sosial, dan informasi, pengetahuan dan pendidikan. Sebenarnya tanpa disadari, anak-anak ketika bermain dan menggunakan gadget, mereka mendapatkan manfaat dari gadget, dengan anak bermain gadget, secara tidak langsung membuat mereka melaksanakan tugas-tugas dalam proses perkembangannya dan kebutuhan bermain nya. Diantaranya adalah tugas dalam mengembangkan komunikasi, sosial, menambah wawasan pendidikan serta kebutuhan bermain bagi anak yang terdapat dari gadget smartphone yang mereka gunakan

Fungsi awal dari smartphone adalah sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi dan bertukar pesan satu sama lain. Dengan adanya kegiatan anak menggunakan gadget yang serba canggih membuat jarak yang jauh terasa dekat. Sekarang, anak tidak hanya bisa berkomunikasi melalui pesan dalam bentuk teks, tetapi sudah bisa melalui suara, gambar, dan juga video secara langsung. Sehingga hal tersebut ikut melatih kecakapan anak-anak dalam berbicara dan juga membaca, hal lain yang juga didapatkan anak-anak dalam kegiatan ini adalah secara tidak langsung mengembangkan kemampuan berbahasa anak .

Salah satu gadget yang biasa digunakan oleh anak-anak saat ini adalah Smartphone. Peran gadget dalam mengembangkan fungsi sosial pada anak tercermin pada smartphone. smartphone dibekali dengan berbagai aplikasi canggih yang multifungsi sehingga memungkinkan anak untuk melakukan berbagai kegiatan sosial seperti berbagi/bertukar berita, kabar, Story, hingga mengajak untuk bermain bersama. Sehingga dengan melakukan kegiatan tersebut anak mendapatkan banyak teman, mempermudah anak dalam menjalin hubungan dengan keluarga, kerabat, teman yang jauh karena terhalang jarak, juga menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dari info dan berita yang di dapat, serta saling membantu satu sama lain.

Pada gadget juga terdapat hiburan dan game dimana anak bisa mendengarkan musik menonton video melihat gambar dan bermain game bersama teman seumurannya atau pun sendiri. Dengan bermain game lewat gadget anak memunculkan motivasi untuk memenangkan dan mengalahkan rintangan, menaati peraturan permainan yang telah ditetapkan, dan berkomunikasi dengan permainan itu sendiri. Hiburan dan game ini juga memban-

⁶ Bandi utama, Pembentukan Karakter Anak Melalui aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani." Jurnal pendidikan jasmani indonesia 8.1 (2011) h. 6

tu anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

Pandemi virus Covid-19 yang menimpa dunia, tak terkecuali Indonesia, karena pandemi itu pula berdampak kepada kebijakan pendidikan di seluruh Indonesia, dengan mewajibkan pembelajaran dari rumah, atau yang biasa disebut dengan pembelajaran berbasis sistem online. Hal ini tentunya mengubah cara belajar anak yang dulunya langsung datang ke sekolah, hadir ke sekolah masing-masing dari awal sampai selesai, bertemu teman dan bertatap muka langsung dengan guru dalam proses belajarnya dengan berbagai macam metode, strategi, model model pembelajaran yang di sajikan oleh guru di sekolah.

Dalam kondisi pandemi, anak harus beradaptasi dengan metode dan gaya belajar yang baru, tidak hanya anak-anak, para guru juga dituntut untuk beradaptasi dan lebih paham dalam pembelajaran secara online ini, karena seorang guru harus menyampaikan pembelajarannya dengan fasilitas online tersebut, dengan berbagai metode dan ragam variasi media. Guru-guru menggunakan berbagai aplikasi seperti WhastsApp, Google Classroom, Zoom. hingga YouTube dan berbagai media online lain yang dapat membantu menunjang pembelajaran secara online.

Media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang memiliki fungsi membantu dalam menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerimanya, di dalam alat tersebut terdapat informasi pembelajaran yang dibawa dan dikemas dengan sedemikian rupa agar menggugah minat serta motivasi dan gairah murid dalam melakukan proses belajar mengajar⁷

Dimana dalam praktiknya sebagian besar guru membuat sebuah media pembelajaran terkait materi yang akan di sampaikan kepada murid dengan model pembelajaran jarak jauh, materi tersebut kemudian dibagikan ke group whatsapp, Goggle classroom dan YouTube serta media sosial lainnya melalui jaringan internet, kemudian selanjutnya guru menjelaskan terkait materi yang di bagikan sebelumnya, setelah itu para murid disuruh menyimak dan setelah itu murid diberikan soal terkait materi yang telah di sampaikan kemudian pada tahap akhir pengumpulan tugas.

Dalam penelitian ini temuan data yang didapat, menunjukkan bahwa selama proses kegiatan belajar melalui gadget, jenis media pembelajaran yang digunakan guru dan murid berbasis audio, visual dan audio visual. Yang mana media pembelajaran tersebut dibagikan melalui media sosial lewat jaringan internet. Hal tersebut menunjukkan salah satu nilai positif terhadap penggunaan ponsel bagi anak, di sisi lain nilai penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran adalah efek dari pandemi Covid-19. Ini menunjukkan sebuah pelajaran

⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019) h. 3

tersendiri dibalik virus yang melanda dunia berakibat terhadap penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran namun tidak meninggalkan kebiasaan lama mereka yaitu tetap menggunakan gadget untuk bermain.

Gadget diciptakan bertujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya, sebagai sarana penunjang yang mendukung dan membantu kegiatan manusia. Namun, walau demikian, gadget selain berpengaruh positif terhadap kehidupan manusia tetapi gadget juga menimbulkan pengaruh negatif. Pengaruh tersebut tentunya tergantung pada setiap pengguna. Apakah pengguna ingin menggunakan dalam hal positif atau negatif.

Dalam penggunaan gadget untuk anak-anak tentunya dua pengaruh tersebut tetap ada. Penggunaan gadget oleh anak juga memiliki pengaruh positif dan juga negative. Oleh karena itu sangat perlu adanya pendampingan dari orang tua ketika anak-anak menggunakan gadget. Gadget dapat berpengaruh dalam perkembangan anak-anak, baik dari sisi psikologis, kognitif, interaksi sosial, karakter dan lainnya. Hal ini lah yang perlu menjadi perhatian dan perlu ditekankan bahwa peran orang tua begitu penting dalam pendampingan dan pengawasan dalam pemanfaatan gadget itu sendiri.

Berdasarkan data yang didapat, peneliti mengelompokkan menjadi 3 kategori terkait peran orang tua dalam pemanfaatan gadget oleh anak dilingkungan keluarga Dusun Daleman II, Desa Batarsari:

- a. Orang Tua yang melakukan pendampingan saat menggunakan gadget
- b. Orang tua yang hanya kadang-kadang Melakukan pendampingan saat menggunakan gadget
- c. Orang tua yang tidak Melakukan pendampingan saat menggunakan gadget

Pada kategori pertama, yaitu orang tua aktif dalam mendampingi dan membimbing anak ketika menggunakan gadget, artinya masih ada orang tua yang melibatkan diri secara sadar dan penuh tanggung jawab dalam membimbing anak mereka ketika menggunakan gadget, kesadaran ini penting sebagai pendorong utama bagi orang tua, agar senantiasa memonitor anak mereka dalam penggunaan gadget, sehingga anak dapat mempergunakan gadget nya sesuai dengan kebutuhan anak dan se keperluan anak, anak tidak larut dalam euforia gadget yang tidak terkontrol.

Orang tua harus mampu mendorong anak untuk memanfaatkan gadget sesuai dengan fungsi awalnya, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual, audio dan audio visual maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku bacaan yang diinginkan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui

banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Namun praktiknya tidak demikian. Kebanyakan anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca

Pada kategori kedua, yaitu orang tua yang tidak melakukan pendampingan dan pengawasan terhadap anak, bahwa mereka hanya sewaktu-waktu atau kadangkadang melakukan pendampingan dan membimbing anak mereka ketika menggunakan gadget diluar peruntukan pembelajaran, hal ini terjadi karena orang tua yang memiliki kesibukan, baik itu ayah atau ibunya, dikarenakan bekerja atau kesibukan yang tidak dapat ditinggal-kan oleh mereka.

Banyak hal yang menjadikan orang tua tidak dapat dengan maksimal menemani anak saat menggunakan gadget diluar pembelajaran, dalam hal ini peneliti memikirkan sebuah solusi yaitu menurut peneliti, bagi orang tua yang tidak dapat sepenuhnya mendampingi anaknya dalam menggunakan gadget diluar jam pembelajaran, harus membuat kesepakatan atau perjanjian dengan anak, orang tua harus bresikap tegas kepada anak untuk menggunakan gadget nya dengan hal yang bermanfaat dan sehat, atau jika pun menggunakan untuk permainan harus permainan yang dipilih pada permainan yang memberikan manfaat dan cocok dengan umurnya, pada opsi ini orang tua ikut membantu anak dalam memilih permainan yang cocok dengan anak anak. Orang tua juga dapat memberikan tenggat waktu maksimal untuk anak dalam menggunakan gadget, hal ini bisa dilakukan dengan melakukan setting terkunci pada gadget nya jika sudah melebihi batas waktu yang ditentukan, sikap tegas ini sangat penting guna melindungi anak dari bahaya kecanduan terhadap gadget yang berakibat sangat fatal dalam kehidupan mereka.

Peran orang tua dalam pemanfaatan gadget oleh anak ketika pembelajaran secara online juga sangat penting, peran orang tua disini adalah membimbing anak dalam pembelajaran menggunakan gadget, membantu anak memahami instruksi tugas yang diperintahkan oleh guru di sekolah melalui gadget yang seringkali sulit dipahami, peran orang tua yang selalu mendampingi anak dalam penggunaan gadget ketika jam atau waktu pembelajaran. Pendampingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak di lingkungan Banjarmasin selatan aktif melibatkan diri pada saat anak menggunakan gadget untuk keperluan pembelajaran dari sekolah, disadari betul bahwa banyak anak yang belum mahir dalam penggunaan gadget, terlebih anak yang memang tidak diberikan gadget diluar pembelajaran, maka orang tua sangat berperan pada saat tersebut.

Kategori ketiga yaitu orang tua yang tidak mendampingi anak-anak ketika menggunakan gadget, hal ini sangat disayangkan melihat peran orang tua yang seharusnya

sangat penting dalam mengawasi pertumbuhan anak dimasa pertumbuhan mereka. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran orang tua atas perannya terhadap proses pertumbuhan anak-anak. Orang tua menganggap remeh atau tidak terlalu serius memperhatikan kegiatan yang dilakukan anak-anak dengan gadget mereka. Dampak kepada anak-anak terhadap hal ini adalah rawannya tumbuh kembang anak ke arah yang negatif, atau dapat dikatakan bahwa anak lebih banyak mendapatkan dampak negatif dari gadget dibandingkan manfaatnya. Sehingga anak memiliki kemungkinan besar untuk kecanduan bermain gadget, berperilaku malas, bahkan sampe berperilaku yang menyimpang.

Perlu diingat juga konsep orang tua dalam Al-quran bahwa Allah memerintahkan kepada seluruh orang tua untuk senantiasa membimbing keluarganya, karena awal mula pendidikan berasal dari rumah itu sendiri yang meliputi pemberian pendidikan, perhatian tulus, pembimbingan diri, serta memberikan perlindungan hinga perhatian. Dari sinilah tanggungan orang tua untuk tidak melalaikan perannya dalam memberikan tuntunan dan pendidikan kepada anaknya. Lebih dari itu, orang tua hendaknya juga bisa mengawasi anak sampai benar-benar bisa hidup secara mandiri, karena anak adalah pemberian dari Allah SWT yang diamanatkan kepada kita sehingga nantinya akan diminta pertanggung jawabannya⁸

Orang tua perlu memiliki kesadaran akan peran mereka terhadap anak terutama pada masa pertumbuhan anak karena orang tua memiliki tanggung jawab secara penuh atas anaknya, hal ini terntunya termasuk pada saat anak menggunakan gadget, orang tua harus berada di sampingnya untuk melakukan pengawasan dan bimbingan terhadap anak agar anak menggunakan gadget nya dengan bijak dan baik, orang tua harus memberikan perhatian lebih kepada anak ketika menggunakan gadget nya mengontrol setiap konten yang ada pada gadget anak adalah cara yang baik dan efektif. Semakin sering orang tua mengajak anak untuk bermain, berdiskusi, dan menemani anak pada setiap kegiatan maka semakin meminimalisir penggunaan gadget bagi anak. Orang tua harus mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak hal tersebut juga dapat mencegah anak untuk larut dalam penggunaan gadget. Sehingga dengan demikan anak anak dapat mendapatkan manfaat dari gadget secara maksimal dan meminimalisir resiko negative dari penggunaan gadget.

Ketika melakukan penelitian, peneliti mendapat keluhan dari orang tua yang mana mereka menganggap bahwa gadget memberikan dampak yang buruk untuk anak-anak, menjadikan anak sering begadang, malas untuk belajar dan pergi ke masjid, serta seringkali membantah perkataan orang tua ketika sedang bermain gadget. Setelah ditelusuri ternyata

⁸ M. Quraish Shihab, Tafsir AL-Misbah, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 327

orang tua dari anak tersebut tidak memenuhi perannya dalam mendampingi anak karena adanya kesibukan lain. Perlu menjadi catatan disini bahwasannya perlu diingat bahwa gadget sendiri adalah sebuah alat, yang mana ada manfaat dan juga dampak negatif yang bisa disebabkan ketika menggunakan gadget. Hal tersebut yang menyebabkan perlunya peran orang tua ketika anak menggunakan gadget. Jangan selalu menyalahkan faktor eksternal seperti gadget atau lingkungan pendidikan, karena sering kali hal hal negatif pada anak terjadi karena kesalahan dan kekurangan orangtua dalam memenuhi perannya sebagai orang tua, kurangnya perhatian atau kasih sayang orang tua terhadap anak, menjadikan anak memiliki kecenderungan untuk menjaga jarak dari orang tua, tidak mendengarkan orang tua hingga berperilaku buruk di masyarakat.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah oleh karena adanya pandemi Covid-19 yang sangat berdampak dalam bidang pendidikan dimana banyak menimbulkan problema bagi para siswa terkhusus jenjang SD, maka digunakan sebuah metode pendampingan pembelajaran secara luring yang dilaksanakan di Posko KKN oleh para mahasiswa.

Anak-anak dalam masa perkembangannya yaitu rentang usia 7-12 tahun memerlukan bantuan orang yang lebih dewasa. Tak hanya itu, lingkungan pendidikan dan lingkungan bermain dapat juga membantu proses tumbuh kembang mereka meskipun saat ini terdapat adanya perkembangan teknologi yang merubah jenis dan aktivitas berkembangnya anak karena adanya penggunaan gadget.

Pengaruh penggunaan gadget yang saat ini sudah berkembang luas dapat membawa dampak yang baik maupun dampak buruk bagi perkembangan anak, oleh karena itu perlu adanya perhatian khusus dalam pendampingan kepada anak terutama bagi orang tua anak karena dengan adanya gadget dapat mempengaruhi anak-anak dari sisi segala sisi baik itu sisi psikologis, kognitif, interaksi sosial, karakter, ataupun yang lainnya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan pula dimasa pandemi Covid-19 yang tentunya masih ada sampai sekarang yang menyebabkan perubahan yang signifikan pada dunia pendidikan dan berkembangnya teknologi dengan munculnya gadget yang dapat mempengaruhi anak dalam hal ini justru peran orang tua yang sangat penting dalam pengawasan dan pendampingan anak karena seringkali munculnya perilaku dan hal yang negatif pada anak ditimbulkan oleh adanya kesalahan dalam pemenuhan peran sebagai orang tua dan kurangnya kasih sayang orang tua dalam membimbing dan mengawasi anak-anak mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Eka. (2019). Mengatasi Kecanduan gadget Pada Anak. Jakarta: Serayu Publishing.
- Arsyad, Azhar. (2019). Media Pembelajaran. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Jannah, Miftahul. (2015). Tugas-tugas perkembangan pada usia kanak-kanak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies* 1(2), 73-87.
- Komari, Noor. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1 (2). 1-13.
- Pahmi, Samsul. (2021). Samsul dkk. Pendampingan Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di Desa Gegerbitung. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4 (1), 48-60
- Shihab, M. Quraish. (2002). Tafsir AL-Misbah. Jakarta: Lentera Hati.
- Utama, Bandi. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*. 8(1), 1-10
- W., Hartanto. (2016) Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10 (1), 1-13.