

Pendampingan Bimbel Sebagai upaya untuk Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Tambaksawah Waru Sidoarjo

Mufaizah¹, Nur 'Aisyatir Rodliyah², Zuhrotul Khoiroh³

^{1,2,3} Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nur 'Aisyatir Rodliyah

E-mail: aisya0153@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan membantu sosialisasi dampak negatif gadget bertujuan untuk mencegah dampak negatif yang timbul akibat penggunaan gadget secara berlebihan dan mengurangi penggunaannya pada anak-anak di Desa Tambaksawah Waru Sidoarjo. Metode yang digunakan adalah Asset Based Community Development (ABCD). Hasil yang dicapai dari pengabdian ini adalah anak-anak dapat meminimalisir aktivitas bermain gadget, terlihat dari anak-anak lebih memilih bermain dengan teman sebaya di lingkungan tempat tinggalnya dari pada bermain gadget. Terdapat pemanfaatan waktu sepulang sekolah, terlihat dari anak-anak lebih aktif mengikuti kegiatan madin, mengaji iqro' al-qur'an, juz amma. mengoptimalkan minat belajar anak terlihat saat mereka mengikuti bimbingan belajar bersama tim pengabdian kepada masyarakat di sore hari atau pagi hari disaat mereka libur Sekolah hari dengan fokus, tidak menggunakan smartphone untuk bermain game atau melihat konten-konten youtube dan bermain Tik-Tok.

Kata kunci - pendampingan, bimbel, anak usia dini

Abstract

The community service carried out by helping socialize the negative impacts of gadgets aims to prevent negative impacts arising from excessive use of gadgets and reduce their use among children in Tambaksawah Waru Village, Sidoarjo. The method used is Asset Based Community Development (ABCD). The results achieved from this service are that children can minimize their gadget playing activities, as can be seen from the children preferring to play with peers in their neighborhood rather than playing with gadgets. There is a use of time after school, which can be seen from the children being more active in participating in Madin activities, reciting the Iqro' al-qur'an, Juz Amma. optimizing children's interest in learning which can be seen when they take part in tutoring with the community service team in the afternoon or morning when they are on school holidays with focus, not using smartphones to play games or watch YouTube content and play Tik-Tok.

Keywords - mentoring, tutoring, early childhood

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang luar biasa di zaman modern saat ini memberikan pengaruh yang signifikan bagi semua kalangan masyarakat, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Internet menjadi salah satu representasi kemajuan teknologi yang paling memikat perhatian, khususnya di kalangan remaja dan anak-anak. Di zaman *genzi* ini banyak sekali anak-anak dan juga para remaja yang sudah memiliki smartphone dan banyak dari mereka yang kecanduan game, salah satunya di Desa Tambaksawah ini dimana banyak sekali anak-anak yang setelah pulang sekolah atau di saat mereka libur sekolah memilih untuk main game bersama teman sebayanya, anak-anak menghabiskan waktunya dengan bermain game online dan kurangnya sosialisasi dengan teman, orang lain karena mereka hanya befokus pada smartphonenya yang dimana sebagian dari mereka kurang perhatian orang tuanya karena sibuk bekerja. (Agustina et al., n.d.).

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak semakin memprihatinkan dan pasti berdampak negatif pada pertumbuhan mereka. Anak-anak jelas lebih cepat menyesuaikan diri dengan teknologi saat ini karena kecanggihan *gadget* dan berbagai fiturnya, anak-anak sering terpengaruh. disebabkan itu anak-anak mudah lupa dengan lingkungan sekitarnya akibat sering menggunakan gadget. Tidak seperti bermain dengan teman sebayanya, pengaruh negatif dari penggunaan gadget di usia dini termasuk efek buruk pancaran radiasi, kecanduan *gadget*, penundaan belajar, dan pengaruh pada pertumbuhan psikologis anak. Bagi kesehatan anak, pancaran sinar dari gadget berdampak negatif, dan banyak kita lihat anak-anak saat ini terkena dampak negatif dari paparan sinar radiasi. (Lelloltery et al., 2023).

Keadaan kerukunan Di Desa Tambaksawah ditandai oleh tingginya rasa kebersamaan para pemuda salah satunya yang menjabat sebagai pengurus harian di karang taruna Desa Tambaksawah, oleh karena itu para pemuda memiliki inisiatif dan ide untuk mendirikan bimbingan belajar yang diadakan di Balai Desa yang dinamai Teras Pelajar yang didirikan untuk mendampingi para anak-anak yang ingin belajar dan menambah ilmunya selain di sekolah juga guna untuk mengisi waktu luang dan juga waktu libur mereka untuk belajar.

Pengadaan program Teras Pelajar di desa Tambaksawah bertujuan untuk memwadahi anak-anak agar waktunya terpakai dengan manfaat dan menambah ilmu mereka, juga secara tidak langsung mengajarkan anak-anak agar bersosial dengan teman-temannya dan tujuan utamanya adalah mengalihkan mereka dari *gadget*. (Sidabutar et al., 2022)

METODE

Perencanaan pendirian Teras Pelajar dimulai dengan rapat pengurus harian karang taruna bersama para beberapa pemuda-pemudi yang sudah ditunjuk untuk mengajari anak-anak nantinya, dimana para pemuda - pemudi itu yang sudah menjadi guru sekolah, guru ngaji, yang masih duduk di bangku perkuliahan ataupun yang berminat dan mau untuk mengajari anak-anak tiap minggunya.

Dalam merancang kegiatan ini, penulis mengadopsi pendekatan ABCD (*Asset Based Community Development*), sebuah pendekatan yang menekankan pada pemberdayaan masyarakat dengan memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar. Dengan pendekatan ini, karang taruna dapat menggali dan memanfaatkan kekuatan lokal dalam menyelenggarakan acara, sehingga tidak hanya berfokus pada sumber daya eksternal, tetapi juga memberdayakan masyarakat untuk berperan aktif.

Pelaksanaan bimbingan belajar ini dimulai pada hari Minggu, pada hari tersebut anak-anak libur sekolah, dan sebelum dimulai bimbel yang akan dilaksanakan pertama-tama penyelenggara membeli jajan snack dan mineral untuk konsumsi anak-anak agar semangat belajar yang akan diberikan ketika bimbel telah selesai atau pada waktu mereka pulang, selain membeli snack juga membeli nasi kotak untuk konsumsi para pengajar yang terdiri dari 2-5 orang, setelah itu membuat pamflet untuk mengingatkan anak-anak bahwasannya minggu ini ada bimbel dan akan dibuat status *Whatsap* agar para anak-anak yang belum tau atau belum bergabung bisa ikut serta pada minggu waktu pelaksanaan. (Kurniawan & Ningsih, 2021).

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan bimbingan belajar (bimbel) yang dilaksanakan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Desa Tambaksawah Waru Sidoarjo menunjukkan hasil yang signifikan dalam mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap penggunaan *gadget*, khususnya di waktu luang mereka setelah pulang sekolah atau saat hari libur. Program ini dilaksanakan menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), yaitu sebuah pendekatan yang menitikberatkan pada pemanfaatan potensi dan sumber daya lokal dalam pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat.

Sebelum program dijalankan, banyak anak-anak di desa tersebut menghabiskan waktu mereka dengan bermain game online, menonton YouTube, atau menggunakan aplikasi hiburan seperti TikTok melalui smartphone mereka. Aktivitas ini bukan hanya mengganggu waktu belajar, tetapi juga berdampak pada kurangnya interaksi sosial, menurunnya minat belajar, hingga gangguan kesehatan akibat radiasi layar gadget. Namun, setelah kegiatan bimbel rutin dilakukan setiap hari Minggu, terjadi perubahan perilaku yang cukup menonjol. Anak-anak mulai antusias datang ke balai desa untuk mengikuti bimbel. Mereka bahkan menanti-nanti jadwal belajar tersebut dan mengajak teman-teman sebayanya untuk ikut bergabung. Dalam kegiatan ini, anak-anak terlihat fokus mengikuti pelajaran, aktif bertanya, serta menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat dan suasana belajar yang menyenangkan, ketergantungan anak terhadap gadget dapat dikurangi secara signifikan.

Selain dampak kognitif, kegiatan bimbel juga berperan penting dalam aspek sosial dan emosional pada anak. Mereka menjadi lebih terbuka, berani berbicara di depan umum, serta mampu bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung (Khadijah & Jf, 2021). Hal ini sangat penting mengingat masa kanak-kanak adalah fase perkembangan sosial yang krusial. Anak-anak tidak hanya belajar secara akademik, tetapi juga mendapatkan pembelajaran karakter, seperti tanggung jawab, disiplin, kerjasama, dan empati (Aprilutfi, et al, 2024). Kegiatan ini juga turut mempererat hubungan antara pemuda desa, orang tua, dan anak-anak. Para pemuda yang menjadi relawan pengajar merasa memiliki kontribusi nyata dalam membangun generasi muda di desa mereka, sementara para orang tua menjadi lebih peduli terhadap kegiatan anak-anaknya dan merasa terbantu dengan adanya wadah belajar tambahan tersebut.

Keberhasilan kegiatan ini juga tidak lepas dari partisipasi aktif masyarakat desa, khususnya Karang Taruna yang berinisiatif menginisiasi program *Teras Pelajar*. Para pemuda yang menjadi pengajar berasal dari latar belakang pendidikan yang berbeda mulai dari mahasiswa, guru, hingga guru ngaji yang memiliki semangat untuk berkontribusi tanpa pamrih. Ini menunjukkan bahwa potensi lokal yang dimiliki desa dapat menjadi modal sosial yang besar untuk mengatasi permasalahan global seperti kecanduan gadget di kalangan anak-anak.



Gambar 1.

Kegiatan doa bersama sebelum memulai pembelajaran.

Gambar ini mencerminkan bahwa kegiatan bimbingan belajar tidak hanya berfokus pada aspek kognitif atau akademik semata, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai intelektual dan kedisiplinan pada anak sejak kecil. Doa bersama sebelum pembelajaran menunjukkan adanya pendekatan holistik dalam proses belajar, yang melibatkan aspek religius, emosional, dan social (Fauziah et al., 2023). Hal ini penting untuk menanamkan karakter pada anak agar mereka tidak hanya unggul dalam kecerdasan, tetapi juga memiliki landasan moral dan etika yang kuat. Kesimpulannya, gambar ini menegaskan bahwa nilai-nilai keagamaan dan kebersamaan menjadi fondasi awal yang penting dalam setiap proses pendidikan.



Gambar 2.

Peneliti sedang mengasil soal kepada anak-anak di desa Tambaksawah Waru

Gambar ini mengilustrasikan adanya proses pembelajaran yang aktif, di mana anak-anak diajak untuk terlibat langsung dalam latihan dan evaluasi kemampuan akademik mereka. Pembagian soal menjadi bagian penting dalam kegiatan bimbel karena memberikan anak kesempatan untuk

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

mengasah logika dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Parwati et al., 2023). Kesimpulan dari gambar ini adalah bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan bimbel bersifat terstruktur dan berorientasi pada pengembangan keterampilan dasar anak dalam membaca, menulis, dan berhitung, yang menjadi bekal utama dalam pendidikan formal mereka.



Gambar 3.

Peneliti memberitahu kepada anak-anak tentang soal yang belum dipahami

Gambar ini memperlihatkan adanya interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Anak-anak yang belum memahami soal diberikan penjelasan secara langsung dan personal oleh pengajar. Hal ini menunjukkan pendekatan pembelajaran yang partisipatif dan empatik, di mana anak-anak didorong untuk tidak takut bertanya dan berani mengungkapkan ketidaktahuan mereka. Kesimpulannya, gambar ini menggambarkan suasana belajar yang kondusif dan inklusif, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, ketiga gambar tersebut memberikan gambaran menyeluruh tentang keberhasilan pendekatan edukatif yang diterapkan: mulai dari penguatan karakter (Gambar 1), pemberian materi yang sesuai dengan usia anak (Gambar 2), hingga interaksi pembelajaran yang mendalam dan penuh empati (Gambar 3). Ketiganya menjadi bukti konkret bahwa kegiatan bimbel di Desa Tambaksawah terbukti tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga membentuk suasana belajar yang positif, suportif, dan menggembirakan bagi para siswa. Secara keseluruhan, kegiatan yang tercermin dari ketiga gambar tersebut menunjukkan bahwa program pendampingan bimbel berhasil mencapai tujuannya. Tidak hanya mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang membangun nilai-nilai religius, meningkatkan kompetensi akademik, serta memperkuat interaksi sosial dan emosional anak.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan bimbingan belajar (bimbel) yang dilakukan oleh tim PKM di Desa Tambaksawah Waru Sidoarjo telah berhasil memberikan kontribusi nyata dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Melalui pendekatan *Asset Based Community Development (ABCD)*, kegiatan ini mampu memberdayakan potensi lokal, khususnya para pemuda desa yang berperan sebagai relawan pengajar. Program ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar anak-anak, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan nilai-nilai keagamaan melalui kegiatan doa bersama dan pembelajaran yang interaktif.

Hasil kegiatan ini membawa dampak positif yang luas bagi masyarakat. Pertama, anak-anak menjadi lebih aktif secara sosial dan akademik, serta terhindar dari kecanduan gadget. Kedua, kegiatan

ini memperlambat hubungan antara generasi muda dengan masyarakat, khususnya orang tua dan pengurus desa. Ketiga, masyarakat mulai menyadari pentingnya kolaborasi dalam membangun lingkungan belajar yang sehat dan produktif bagi anak-anak mereka. Kegiatan ini juga menjadi contoh konkret bagaimana desa dapat mengelola dan mengoptimalkan sumber daya manusia lokal untuk menjawab permasalahan sosial yang sedang dihadapi. Untuk keberlanjutan dan peningkatan efektivitas program ini, beberapa hal dapat direkomendasikan:

1. Peningkatan Frekuensi Kegiatan: Kegiatan bimbel sebaiknya dilakukan lebih dari satu kali dalam seminggu agar dampaknya lebih maksimal.
2. Pengembangan Materi: Materi pembelajaran dapat diperluas, tidak hanya pelajaran sekolah, tetapi juga keterampilan hidup seperti menggambar, menulis kreatif, hingga pengenalan teknologi yang positif.
3. Pelibatan Orang Tua: Kegiatan parenting atau penyuluhan kepada orang tua juga perlu dilakukan agar sinergi antara rumah dan lingkungan belajar bisa tercipta.
4. Penguatan Fasilitas: Dibutuhkan dukungan fasilitas belajar seperti papan tulis, alat tulis, dan buku-buku pelengkap untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik.
5. Monitoring dan Evaluasi Berkala: Penting untuk melakukan evaluasi rutin terhadap perkembangan anak dan efektivitas kegiatan, sehingga program ini bisa terus disesuaikan dengan kebutuhan.

Dengan adanya kesinambungan dan dukungan dari berbagai pihak, program bimbingan belajar seperti ini diharapkan dapat menjadi solusi berkelanjutan untuk membentuk generasi muda yang cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., Afifah, N., Pendidikan, S., Indonesia, S., Keguruan, F., & Baturaja, U. (2024). Penyuluhan bimbingan belajar membaca bagi anak sekolah dasar di desa fajar jaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (ABDIMAS) Universitas Baturaja*, 21–28.
- Aprilutfi, D. N., Rachmadyanti, P., & Alfiyah, U. (2024). Analisis Pendidikan Karakter di Dalam Kelas untuk Peserta Didik Kelas 1 SDN Pepelegi II Waru. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(2), 303-314.
- Fauziah, S. U., Qomariyah, S., Babullah, R., Rizki, N. J., & Natadireja, U. (2023). Konsep Pendidikan Holistik di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Assajidin Sukabumi. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 33-44.
- Khadijah, M. A., & Jf, N. Z. (2021). *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Merdeka kreasi group.
- Kurniawan, H., & Ningsih, Y. T. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 52–63. <https://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/view/28/9>
- Lelloltery, Y., Kanety, D. H., Nanulaita, M., Warsoy, L., Lico, G. J., Mauday, F., Mehmorliay, B., Porloy, C., Pooroe, D. F., Kilikily, C. C., Kurniati MA, R., & Sugiarto, S. (2023). Pengabdian Mahasiswa Melalui Program Bimbingan Belajar Pada Siswa SD Inpres Werwaru. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 221–227. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.106>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Sidabutar, U., Hutagalung, H. G., Gaol, D. S. L., Purba, D. N., Sihotang, S. D., & Purba, I. A. (2022). Program Bimbingan Belajar Gratis Bahasa Indonesia, Matematika, IPS, dan Bahasa Inggris di SD Negeri 035950 Silencer. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(2), 586–597. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i2.360>
- Sigiro, M., Lubis, J. F., Simanjuntak, Y. A., Simamora, R. F., Sinaga, N. E., Hutagalung, Y. A., & Simatupang, A. R. (2022). *Pelayanan Kursus Bimbingan Belajar Gratis Di SD*. 6(1).