

Edukasi Penggunaan Media Digital yang Baik dan Benar Serta Pelatihan Potensi Minat Bakat Anak-Anak di Kampung Cikoneng Rw 03 Desa Cibiru Wetan Dalam Situasi Pandemi Covid-19

Sri Handayani¹, Tasya Aisyah Khumaero², Abdul Syukur³.

¹ Hukum Pidana Islam, Syariah dan Hukum, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: Srihanday24@gmail.com

² Manajemen Keuangan Syariah, Ekonomi dan Bisnis, UIN Sunan Gunung Djati;
e-mail: tasyaaisyahk@gmail.com

³ Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: asyukur217@gmail.com

Abstrak

Dalam situasi pandemic global virus covid-19 yang telah melanda hampir seluruh negara didunia khususnya Indonesia mendapatkan dampak yang cukup signifikan diberbagai bidang khususnya Pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang seharusnya dimaksimalkan dalam bentuk tatap muka harus digantikan dengan daring lewat media teknologi gadget. Hal ini berimplikasi kepada peningkatan penggunaan teknologi gadget bagi anak-anak usia dini, karena pada usia 5-11 rentan terhadap konten-konten yang dapat merusak sendi-sendi kehidupan anak diusianya. Anak-anak yang sudah belajar teknologi sedari kecil tanpa adanya edukasi dan bimbingan yang benar dari pihak yang lebih paham dikhawatirkan akan cenderung tidak peduli dengan sekitar. Dengan begitu, rasa malas dan jiwa individualisasi yang telah terbentuk di usia dini akan menghambat pengembangan potensi minat dan bakat di setiap anak-anak. Tujuan diadakan nya penelitian ini yaitu guna membantu masyarakat yang kesulitan dalam memberikan edukasi kepada anak-anaknya. Dengan begitu metode yang digunakan dalam masalah ini yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, terjun kelapangan dengan memberikan pembinaan kepada setiap anak-anak. Pengedukasian dan pengembangan minat bakat ditengah pandemic ini dilakukan dengan cara pembentukan sebuah program kerja yang didalamnya memuat pertunjukan short movie yang berisi motivasi untuk sekolah dan meraih cita cita, penyampaian power poin yang isinya tentang cara memanfaatkan smartpone yang tepat, penulisan cita cita masing-masing anak disebuah kertas, pembuatan origami, dan pemberian cap tangan sebagai media pengingat mereka dalam mengejar cita-cita.

Kata Kunci: Edukasi, Potensi, Covid-19.

Abstract

In the global pandemic situation of the covid-19 virus that has hit almost all countries in the world, especially Indonesia, it has had a significant impact in various fields, especially education. Teaching and learning activities that should be maximized in the form of face-to-face must be replaced by online through gadget technology media. This has an impact on increasing the use of gadget technology for early childhood, because at the age of 5-11 they are vulnerable to content that can damage the joints of children's lives at their age. Children who have studied technology since childhood without proper education and guidance from those who are more knowledgeable are feared that they will tend not to care about their surroundings. That way, the feeling of laziness and the spirit of individualization that has been formed at the age of Golden Age will hinder the development of potential interests and talents in every child. The purpose of this research is to help people who have difficulty in providing education to their children. That way the method used in this problem is to conduct interviews, observations, plunge into the field by providing guidance to each child. Education and development of talent interests in the midst of this pandemic is carried out by establishing a work program which includes a short film show containing motivation for school and achieving goals, delivering power points which contain the right way to use a smartphone, writing down the goals of each child. on a piece of paper, making origami, and giving hand stamps as a reminder for them to pursue their dreams.

Keywords: *article, content, formatting.*

A. PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan para generasi yang harus dibentuk sedemikian rupa agar menjadi generasi penerus yang baik. Perlu diakui bahwa setiap manusia lahir dengan kemampuannya sendiri dan mereka hidup dengan kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya.

Saat ini hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana caranya memunculkan potensi minat dan bakat yang ada didalam setiap anak. Karena tanpa mereka sadari bahwa potensi itu sudah ada sejak lahir.

Menurut Nurhasanah (2017:1) Pada dasarnya setiap individu itu memiliki keunikan dan kekhususan pada dirinya masing-masing, sebagai salah satu ciri untuk membedakan antara individu satu dengan individu lainnya. Kekhususan itu bentuknya berupa potensi.

Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak mereka diharuskan untuk memahami dan mengetahui apa yang menjadi potensi dirinya. Untuk memberikan pemahaman dan perkembangan potensi anak-anak diperlukan

adanya bimbingan dari pihak luar baik itu dari orang tua nya sendiri, guru, dan pembimbing dari pihak yang lebih paham.

Factor yang mendukung terbentuknya minat anak diantaranya yaitu pergaulan, lingkungan Pendidikan, lingkungan keluarga, lingkungan rumah dan pola pertemanan.

Mohammad Surya menggolongkan minat menjadi tiga jenis berdasarkan sebab musabab atau alasan timbulnya minat antara lain: 1) Minat volunter adalah minat yang timbul dari dalam diri anak tanpa adanya pengaruh dari luar. 2) Minat involunter adalah minat yang timbul daari dalam diri anak dengan adanya pengaruh situasi yang diciptakan oleh orang tua. 3) Minat Nonvolunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa secara paksa atau dihapuskan.

Dihadapkan ditengah situasi pandemic covid-19 ini banyak memberikan dampak buruk di berbagai aspek salah satunya Pendidikan yang berimbas kepada pengembangan potensi minat bakat bagi anak-anak.

Dengan adanya pandemic seperti ini keberlangsungan belajar mengajar menjadi terganggu sehingga anak dipaksa untuk terus belajar dirumah menggunakan teknologi. Hal ini akan berimbas kepada candu nya seorang anak terhadap gadget.

Anak usia dini yang seharusnya belum cukup umur dalam menggunakan teknologi khususnya gadget tetapi keadaan mengharuskan anak-anak melakukan hal tersebut.

Di zaman sekarang tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sangatlah pesat. Untuk itu media digital menjadi unsur terpenting dalam pengambilan informasi dari berbagai kalangan tak terkecuali anak-anak.

Sebagaimana telah dijelaskan dalam konvensi Hak Anak 1989, yaitu hak menyatakan pendapat, hak untuk di dengar, kebebasan berekspresi, termasuk untuk mencari, menerima, dan memberi informasi. Untuk itu pemanfaatan bahan-bahan sebagai media pembelajaran yang disebarluaskan dalam bentuk digital sudah menjadi hak setiap anak dalam mendapatkannya.

Terlepas dari itu semua akses anak terhadap informasi media digital harus diupayakan sedemikian rupa. Karena walaupun media digital merupakan Gudang ilmu yang dapat mempermuah mendapatkan informasi tetapi didalamnya pun terdapat efek yang dapat berdampak buruk bagi keberlangsungan pertumbuhan setiap anak.

Permasalahan yang banyak terjadi sekarang ini yaitu ketika seorang anak dibawah usia bermain media social tanpa bimbingan dari orang dewasa khususnya

orang tua. Karena tidak sedikit pula orang tua yang sebenarnya belum paham akan media digital. Maka mereka cenderung membiarkan anaknya untuk menggunakan media digital tanpa dibimbing.

Adanya fasilitas digital yang banyak diminati oleh berbagai kalangan khususnya anak-anak yaitu media social youtube, youtube memang bisa dikatakan sebagai media penyedia informasi yang baik untuk anak-anak. Namun disamping itu tanpa bimbingan dan edukasi anak-anak akan sangat rentan terhadap konten-konten buruk yang tersaji pula dalam media social youtube.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari adanya penelitian ini untuk membantu masyarakat dalam membimbing dan mengedukasi anak-anak nya untuk dapat menyikapi perkembangan teknologi ini dengan baik. Selain itu tujuan lain diadakan pembimbingan ini adalah membantu anak-anak dalam mengembangkan potensi minat dan bakat ditengah masa pandemic dan kemajuan teknologi.

B. METODOLOGI PENGABDIAN

Secara umum pengabdian yang dilakukan oleh mahasiswa KKN-DR UIN Sunan Gunung Djati dilaksanakan melalui berbagai tahapan diantaranya yaitu observasi, dan kunjungan ke lokasi guna mendapatkan informasi potensi yang dapat dikembangkan dan permasalahan yang harus diselesaikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan masyarakat setempat dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat di kampung Cikoneng RW 03 Desa Cibiru Wetan yaitu :

Dengan adanya pandemic covid-19 sekarang ini tidak sedikit anak-anak yang belum paham akan teknologi penggunaan gadget pada saat penyelesaian tugas nya yang berbentuk daring. Sehingga penggunaan gadget menjadi meningkat dari musim sebelumnya, hal ini menjadi perhatian khusus untuk dicari jalan keluarnya.

Permasalahan lain yang muncul yaitu kurangnya edukasi penggunaan media digital yang baik hingga berpotensi menghambat minat dan bakat anak-anak di Kampung Cikoneng RW 03 Desa Cibiru Wetan. Kurangnya edukasi tentang media digital pun dapat berakibat terhadap tumbuh kembang setiap anak.

Metodologi pengabdian lain nya yaitu dengan cara pembinaan, pelatihan, dan terjun langsung ke lapangan untuk mengedukasi dan membimbing anak-anak yang ada di RW 03 Cikoneng.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini berupaya membantu untuk membina anak-anak yang ada disana untuk memberikan edukasi disertai dengan bimbingan pengembangan potensi minat dan bakat nya.

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan pun dilakukan dengan cara penyampaian materi dalam bentuk short movie, sedangkan untuk pengembangan potensinya yaitu dengan cara menuliskan cita-cita yang dimiliki oleh setiap anak di atas kertas origami yang kemudian mereka dituntut untuk mengeluarkan kekreatifan, dan ketelitian dalam membuat suatu kreasi dari kertas tersebut.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Dalam hal pelaksanaan kegiatan ini diimplementasikan dalam bentuk program-program kerja yang kemudian disusun sebagai upaya memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat khususnya dalam bidang social dan kemasyarakatan yang menjadi topik bahasannya seperti dibawah ini :

Dalam bidang kemasyarakatan ini program kerja yang kami ambil yaitu edukasi penggunaan media digital yang baik dan benar beserta pelatihan hard skill masing-masing anak yang ada di RW 03 Cikoneng.

Untuk program kerja pembinaan media digital yang disertai dengan pelatihan hard skill untuk anak-anak dilakukan dengan cara diinformasikan secara langsung dengan bantuan berbagai pihak mahasiswa KKN lewat kegiatan lain yang sedang berlangsung seperti belajar mengajar, mengaji, dll.

Isi dari kegiatannya pun beragam, seperti menonton film dokumentasi yang berisi motivasi untuk sekolah dan meraih cita-cita, penyampaian power poin yang isinya tentang cara memanfaatkan smartphone yang tepat, penulisan cita-cita masing-masing anak di sebuah kertas, pembuatan origami, pembuatan pohon harapan, dan masih banyak lagi.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 26 agustus tepatnya jam 13.00 . acara ini berlangsung cukup lama karena didalamnya memuat kegiatan lain juga. Peserta anak-anak yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 25 orang.

Acara ini dimulai dengan pendataan dan pendaftaran para peserta anak-anak yang mengikuti pelatihan. Pendaftaran ini perlu dilakukan sebagai syarat untuk masuk kedalam ruangan yang telah disiapkan. Dalam proses pendaftaran anak-anak akan ditanya perihal nama, kelas, dan cita-citanya. Kemudian anak-anak diizinkan untuk menuliskan cita-citanya dalam kertas origami yang nantinya akan dipakai untuk membuat suatu kreasi.

Setelah melewati proses pendaftaran anak-anak diarahkan kedalam ruangan yang telah disediakan, didalam ruangan itu dibuat seperti mini bioskop karena memang mereka diajak untuk menonton short movie yang berisi motivasi dan

bersikap jujur. Didalam ruangan pun disediakan makanan dan minuman untuk menemani anak-anak ketika menonton agar tidak merasa bosan.

Di ruangan yang sama setelah pertunjukan movie telah selesai anak-anak diberikan edukasi mengenai pentingnya penggunaan digital dengan baik dan benar, cara berkomentar di media social, dan bersikap sesuai dengan usia nya.

Selanjutnya, setelah diberikan edukasi dan pemahaman mereka diminta untuk mempersiapkan kertas origami yang telah diterima sebelumnya. Setelah itu mereka dibimbing dan diajari cara melipat kertas origami menjadi sebuah burung yang tujuannya bahwa cita-cita harus bisa dibawa terbang setinggi-tingginya seperti burung.

Kemudian setelah selesai membuat origami, mereka diarahkan untuk keluar ruangan dan menuju lapangan yang telah disediakan. Dilapangan itu telah tersedia sebuah papan yang nantinya akan dibuat alas cap tangan para anak-anak di RW 03 Cikoneng. Hal ini dimaksudkan agar mereka mengingat kenangan ketika mereka mengikuti kegiatan program ini.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kerja dibuat dan dilaksanakan guna memecahkan permasalahan yang ada ditengah masyarakat. Terjun nya peserta KKN ditujukan agar dapat membantu atau meminimalisir permasalahan-permasalahan dengan dilaksanakannya suatu program kerja. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di Kampung Cikoneng, Desa Cibiru Wetan, Kabupaten Bandung telah dilaksanakan sampai selesai dan terlaksana dengan baik.

Permasalahan yang diangkat hingga terwujudnya sebuah program kerja dalam hal ini khususnya dalam bidang kemasyarakatan adalah mengenai edukasi penggunaan media digital yang baik dan benar serta pelatihan potensi minat bakat anak-anak di kampung cikoneng rw 03.

Penggunaan gadget di usia dini memang sudah sangat penting untuk dilakukan namun juga terlalu beresiko jika terlalu dibiarkan tanpa adanya edukasi dan bimbingan untuk anak tersebut. Media social merupakan Gudang informasi dari segala literasi yang ada, tidak heran jika pada saat ini media social dijadikan salah satu litelisasi yang paling sering digunakan dan dipakai diberbagai kalangan.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Khasanah & Herina, 2019). Merebaknya penggunaan digital tanpa adanya edukasi dikhawatirkan anak-anak hanya akan terfokus pada

dunianya sendiri dan potensi yang seharusnya digali dan dikembangkan menjadi terhambat.

Adapun kami selaku bidang sosial kemasyarakatan di Kampung Cikoneng RW 03 mempunyai perhatian dalam hal ini. Peranan kami dapat dikatakan sebagai pembimbing dan fasilitator kreatifitas anak-anak yang ada disana. Sebagian besar disana memang belum semuanya paham dan mengerti akan internet. Namun disituasi sekarang yang mengharuskan mereka menggunakan teknologi gadget lebih cepat dari yang biasanya menjadi suatu perhatian khusus bagi kami untuk mengedukasi terlebih dahulu.

Memanfaatkan masa kecil yang dimiliki oleh setiap anak-anak disana program kegiatan ini berupaya untuk menumbuhkan dan mengaktifkan hasrat mereka untuk mencari potensi yang ada didalam dirinya salah satu caranya dengan menyebutkan cita-cita. Dengan menyebutkan cita-cita yang dimiliki oleh setiap anak di RW 03 Cikoneng, diharapkan bahwa itu ternyata merupakan minat yang sebenarnya.

Andik Asmara dan Haryanto berpendapat dalam "Jurnal Pendidikan Vokasi" (2015) Bahwa Proses peminatan bertujuan untuk menempatkan siswa sesuai bidang keahlian yang tepat, sehingga menimbulkan motivasi dan keyamanan dalam proses pembelajaran.

Selain itu hal ini bertujuan untuk membangun rasa semangat pada setiap anak untuk mewujudkan apa yang telah menjadi mimpinya. Terlepas dari itu semua mereka secara tidak sadar telah mengembangkan potensi alami yang dimilikinya.

Pemanfaatan media origami pun menjadi pilihan yang kami pilih untuk membangun kreatifitas dan ketelitian para anak. Karena pada dasarnya usia anak-anak dalam rentang 5-11 tahun masih suka akan hal-hal permainan. Cara pengedukasian yang kami berikan pun dalam bentuk short movie, alasan kami memilih media movie untuk dijadikan sebagai cara penyampaian edukasi karena agar para anak-anak tidak merasa bosan dan jenuh jika diberi materi secara langsung. Briggs (1970) dalam Mutmainnah (2013: 373) bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar, misalnya buku, film, kaset, film bingkai dan sebagainya.

Dengan begitu setiap media yang kami pilih disesuaikan dengan tingkat kebutuhan yang biasanya diperlukan diusia tersebut. Selain itu, hal ini juga akan membantu mempercepat penyerapan materi oleh setiap anak karena pada dasarnya saat ini media seperti ini banyak diminati oleh berbagai kalangan khususnya anak-anak.

Kegiatan ini pun cukup mendapatkan perhatian dari masyarakat khususnya para orang tua dan guru PAUD yang ikut berpartisipasi dalam menyukseskan acara ini. Diharapkan Cap tangan yang diabadikan dalam bentuk hiasan dinding menjadi cikal bakal kenangan mereka dalam mengingat apa yang telah menjadi cita-cita nya dan bentuk origami yang telah mereka buat.



Gambar 1. Pendaftaran dan pengkoordinasian anak-anak



Gambar 2. Nonton film bersama



Gambar 3. Membuat burung dari kertas origami



Gambar 4. Menempelkan cap tangan



Gambar 5. Foto bersama anak-anak

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terlaksananya kegiatan KKN-DR, kami ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu mensukseskan pelaksanaan KKN-DR meskipun dalam situasi pandemi covid-19.

Pertama, terimakasih kepada pihak LP2M yang sudah bekerja keras dalam penyusunan kelompok , DPL dan lainnya.

Kedua, terimakasih kepada Bapak DPL , Bapak Dr. Abdul Syukur, MA yang sudah mbingbing, memberikan pengarahan mengenai pelaksanaan KKN-DR 2021, dan sudah memberikan keringanan bolehnya bergabung dengan kelompok lain.

Ketiga, kepada ketua kelompok 76 yang sudah memberikan informasi-informasi yang membantu kami, lalu terimakasih kepada ketua kelompok 98 yang telah mengizinkan kami bergabung bersama dengan kelompoknya untuk melaksanakan kegiatan KKN – DR.

Keempat, Terimakasih kepada segenap jajaran Desa Cibiru Wetan yang sudah mengizinkan untuk melaksanakan program KKN-DR 2021.

Kelima, terimakasih kepada masyarakat Kampung Cikoneng RW 03 yang sudah menerima , menyediakan tempat , dan membantu dalam kelancaran KKN-DR 2021.

Keenam, Terimakasih kepada teman – teman KKN -DR kelompok 98 atas kerjasamanya khususnya bidang Pendidikan dan kemasyarakatan disamping kerja kerasnya , juga kekompakan dan keseruan nya selama berjalannya kegiatan ini, tanpa adanya kalian maka akan terasa hampa dan tak berwarna , terimakasih untuk warna baru dan pengalaman barunya. Dan terakhir mohon maaf selama berjalannya kegiatan atas kesalahan dan kekurangannya

F. KESIMPULAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berbasis pemberdayaan masyarakat (sisdamas) yang mana selaku bidang kemasyarakatan kami memberikan perhatian terhadap pengedukasian media digital yang baik dan benar serta pelatihan potensi minat bakat anak-anak di RW 03 Cikoneng.

Situasi pandemic yang mendorong proses pembelajaran berbentuk daring menyebabkan penggunaan gadget terus meningkat, hal ini menjadi perhatian khusus untuk kami dengan melihat permasalahan yang ada dilapangan bahwa kurangnya pemahaman anak-anak terhadap internet.

Merebaknya penggunaan digital tanpa adanya edukasi dikhawatirkan anak-anak hanya akan terfokus pada dunianya sendiri dan potensi yang seharusnya digali kemudian dikembangkan menjadi terhambat. Untuk itu pentingnya pelatihan pengembangan potensi minat bakat di usia nya diharapkan dapat membantu para anak-anak yang ada di RW 03 Cikoneng menemukan bakatnya.

Selain itu program kegiatan juga ini berupaya untuk menumbuhkan dan mengaktifkan hasrat mereka untuk mencari potensi yang ada didalam dirinya salah satu caranya dengan menyebutkan cita-cita. Cita-cita merupakan salah satu cara diambil untuk melihat seberapa besar anak itu memiliki keinginan untuk terus menekuninya, dan diharapkan potensi yang dimilikinya adalah cita-citanya sendiri.

G. DAFTAR PUSTAKA

Husna, Tanura. 2021. Optimalisasi Potensi, Minat dan Bakat Anak-Anak Desa Kinciran Untuk Kemajuan Potensi SDM di Desa Kinciran. *Jurnal Griya dan Cendekia*. Vol 6. No 1

<https://juma.umko.ac.id/index.php/griya-cendekia/article/download/28/7/>

Karman. 2012, Pola Penggunaan Media Digital Di Kalangan Anak Dan Remaja (Kasus Di Kota Jayapura Provinsi Papua), *Jurnal Penelitian Pos dan Informatika*, Vol 2. No 1

<https://www.neliti.com/publications/123627/pola-penggunaan-media-digital-di-kalangan-anak-dan-remaja-kasus-di-kota-jayapura#cite>

Muhasim. 2017 Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol 5, No 2

<https://media.neliti.com/media/publications/223789-the-influence-of-digital-technology-agai.pdf>

Nihayah, ulin. 2015. Pengembangan Potensi Anak: Antara Mengembangkan Bakat dan Eksploitasi. Vol 10. No 2

<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/sawwa/article/download/1429/1048>

salehudin. 2020. Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. Vol 5. No 2

<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/10259>

[Chicago Manual of Style 17th edition \(full note\)](#)

INLINE CITATION John L. Campbell and Ove K. Pedersen, "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success," *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32, <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.

BIBLIOGRAPHY Campbell, John L., and Ove K. Pedersen. "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success." *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.