

## Literasi Media Digital Melalui Pendampingan Ranting Aisyiyah Jetis Mojokerto

**Cholifah<sup>1</sup>, Rohman Dijaya<sup>2</sup>, Nur Cholifah<sup>3</sup>, Dwi Ajeng Kartika Sari<sup>4</sup>, Umi Khoirun Nisak<sup>5\*</sup>.**

<sup>1,3,5</sup>Manajemen Informasi Kesehatan/Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>2,4</sup>Informatika/Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

\*Korespondensi: Umi Khoirun Nisak, [umikhoirun@umsida.ac.id](mailto:umikhoirun@umsida.ac.id)

**ABSTRAK.** Desa Paringan berada di Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto, jarak desa dengan pemerintahan Kabupaten Mojokerto sekitar 15 Km. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa ibu yang bekerja selama Pandemi Covid anak-anak mereka bersekolah secara daring yang menuntut pendampingan penuh dari orang tua namun mereka kurang bisa melakukan pendampingan. Selain permasalahan Gadget yang dikeluarkan oleh ibu-ibu adanya pertumbuhan warkop-warkop sekitar kampung yang menyediakan akses wifi yang sangat mudah di akses oleh anak-anak dengan uang 2 ribu rupiah sudah bisa menikmati wifi selama 2 jam. Tujuan kegiatan yang akan dicapai pada kegiatan ini diantaranya untuk mengurangi dampak akibat penggunaan gadget, meningkatkan minat anak untuk bermain selain gadget, meningkatkan minat baca dan meningkatkan kontrol orang tua untuk penggunaan gadget pada anak. Pendidikan Masyarakat melalui permainan edukatif. Permainan edukatif ini bertujuan untuk melatih konsentrasi anak-anak agar bisa mengurangi dampak gadget yang itu salah satunya adalah penurunan konsentrasi belajar pada anak. Dari kegiatan Pendidikan Masyarakat baik kepada sasaran orangtua maupun anak-anak, cenderung menyadari bahwa gadget merupakan pisau bermata 2 yang memiliki efek ganda yaitu negatife dan positif.

**Kata kunci:** Permainan, Literasi, Aisyiyah

**ABSTRACT.** Paringan Village is located in Jetis District, Mojokerto Regency. The distance from the village to the Mojokerto Regency government is about 15 Km. Based on the results of interviews from several mothers who worked during the Covid Pandemic, their children went to online schools that demanded full assistance from parents but were unable to assist. In addition to the Gadget problem that mothers complain about, there is the growth of cafe around the village that provides wifi access which is very easy to access by children with 2 thousand rupiahs of money. They can enjoy wifi for 2 hours. The activities to be achieved in this activity include reducing the impact of using gadgets, increasing children's interest in playing other than gadgets, increasing interest in reading, and increasing parental control for the use of gadgets in children. This educational game aims to train children's concentration to reduce the impact of gadgets, one of which is a decrease in learning concentration in children. From Community Education activities, both targeting parents and children, they tend to realize that gadgets are a double-edged knife that has a double effect, namely negative and positive.

**Keywords:** Game, Literacy, Aisyiyah

### PENDAHULUAN

Desa Paringan berada di Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto, jarak desa dengan pemerintahan Kabupaten Mojokerto sekitar 15 Km. Desa Paringan berada di dekat pabrik sehingga sebagian penduduk bekerja di pabrik begitu pula dengan ibu-ibu juga bekerja sebagai buruh pabrik. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa ibu yang bekerja selama Pandemi Covid anak-anak mereka bersekolah secara daring yang menuntut pendampingan penuh dari orang tua namun mereka kurang bisa melakukan pendampingan. Pendampingan terutama dalam penggunaan Gadget sebagai sarana belajar anak-anak, hal

ini sangat mempengaruhi anak-anak yang riskan untuk menyalahgunakan gadget untuk bermain game secara online. Sesuai dengan hasil penelitian menunjukkan bahaya penggunaan gadget sebagian besar bisa menyebabkan anak sulit untuk berkomunikasi, kurang konsentrasi dan bahkan anak cenderung untuk berkepribadian introvert (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019) .

Selain permasalahan Gadget yang dikeluarkan oleh ibu-ibu adanya pertumbuhan warkop-warkop sekitar kampung yang menyediakan akses wifi yang sangat mudah di akses oleh anak-anak dengan uang 2 ribu rupiah sudah bisa menikmati wifi selama 2 jam.



Gambar 1.

Warkop Dengan Wifi Hanya Bayar 2 Ribu



Gambar 2.

Arena Bermain Yang Tidak terawat

Hasil diskusi yang dilakukan dengan mitra telah menghasilkan beberapa masalah prioritas dengan dampak yang ditimbulkan. Kampung literasi yang digagas oleh mitra diantaranya yaitu : a) Tidak terdapatnya fasilitas permainan tradisional yang menunjang untuk kegiatan bermain anak sehingga anak-anak lebih sering bermain dengan gadget terutama game online. b) Tidak terdapatnya sarana Mini library yang bisa digunakan anak – anak untuk menumbuhkan minat baca. c) Belum adanya pelatihan yang pernah dilakukan kepada orang tua tentang penggunaan gadget untuk anak – anak.

Tujuan kegiatan yang akan dicapai pada kegiatan ini diantaranya untuk mengurangi dampak akibat penggunaan gadget, meningkatkan minat anak untuk bermain selain gadget, meningkatkan minat baca dan meningkatkan kontrol orang tua untuk penggunaan gadget pada anak. (Hasnawati, 2021).

## METODE

Pemecahan masalah yang ditawarkan pada mitra dengan menggunakan teknik Pendidikan masyarakat melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

### 1. Persiapan

- a. Persiapan kegiatan dilakukan koordinasi dengan berbagai pihak yang terkait diantaranya yaitu Ketua Ranting Aisyiyah dan Perangkat Desa.
- b. Observasi juga dilakukan untuk pengkajian kondisi wilayah sekitar untuk menentukan kegiatan yang sesuai dengan permasalahan mitra.
- c. Memilih kepustakaan untuk mendukung kegiatan yang akan dilakukan.

### 2. Pelaksanaan

- a. Permainan edukatif untuk anak
- b. Sosialisasi bahaya penggunaan gadget untuk orang tua dan tokoh masyarakat
- c. Pembuatan pojok baca untuk anak anak

### 3. Evaluasi keberhasilan kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama kegiatan koordinasi dengan ranting aisyiyah untuk pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan secara bersama-sama sehingga pelaksanaan bisa berjalan dengan lancar, koordinasi ini diikuti oleh seluruh anggota pengabdian dan seluruh jajaran pengurus ranting aisyiyah di kecamatan jetis.



Gambar 3.

Koordinasi Dengan Ranting Aisyiyah

Sesuai dengan hasil koordinasi kegiatan literasi digital ini salah satu dilakukan dengan memberikan pendidikan pada anak-anak usia sekolah melalui pengenalan permainan edukatif. Permainan edukatif ini bertujuan untuk melatih konsentrasi anak-anak agar bisa mengurangi dampak gadget salah satunya adalah penurunan konsentrasi belajar pada anak (Hasnawati, 2021).



Gambar 3. Foto Kegiatan Pendidikan Masyarakat dengan anak-anak

Permainan edukatif yang sudah dilatihkan pada kegiatan tersebut sebanyak 3 kali kegiatan untuk melatih anak-anak bercerita. Dengan bercerita ini dapat melatih anak-anak untuk mengembangkan bahasa, daya nalar, dan mengekspresikan perasaan. (Gilar Gandana, 2018). Selain itu dilakukan permainan berhitung, permainan berhitung ini dimulai dengan bermain secara individu kemudian kelompok. Permainan berhitung ini merupakan dasar untuk anak bisa berfikir sistematis dan logis (Hariani and Fitri, 2019)



Gambar 4. Edukasi Permainan Edukatif melatih Konsentrasi

Selain melatih anak-anak untuk bermain edukatif juga dilakukan pendidikan kesehatan kepada orang tua dengan bahaya penggunaan gadget serta bagaimana peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak-anak.

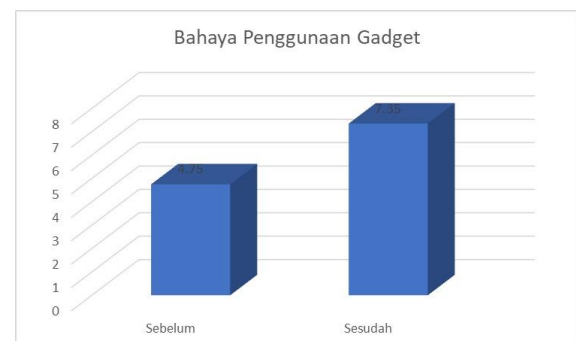


Gambar 5. Pendidikan Pemberdayaan Masyarakat mengenai Bahaya Gadget



Gambar 6. Pendidikan Pemberdayaan Masyarakat mengenai Bahaya Gadget

Keberhasilan kegiatan pendidikan Pendidikan Pemberdayaan Masyarakat mengenai Bahaya Gadget dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 7. Evaluasi pemahaman bahaya penggunaan gadget

Gambar diatas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman orang tua tentang bahaya penggunaan gadget sebelum diberikan pendidikan rata-rata 4.75 benar dalam menjawab pertanyaan dan sesudah diberikan pendidikan rata-rata sebesar 7.35 dalam menjawab pertanyaan tentang bahaya penggunaan gadget. Sehingga dengan semakin banyaknya informasi yang terpapar ke orang tua diharapkan orang tua bisa secara selektif terhadap anak dalam penggunaan gadget (Iswidharmanjaya and Agency, 2014).

## SIMPULAN

Dari kegiatan Pendidikan Masyarakat baik kepada sasaran orangtua maupun anak-anak, cenderung menyadari bahwa gadget merupakan pisau bermata 2 yang memiliki efek ganda yaitu negatife dan positif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah yang telah memberikan dana untuk kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gilar Gandana (2018) *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.
- Hariani, I. and Fitri, N. (2019) 'Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Fingermathic pada Anak Usia Dini', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6, pp. 101–108.  
doi:10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i2.6151.
- Hasnawati, H. (2021) 'Aktivitas Digital: Dampak Penerapan Pembelajaran Daring', *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), pp. 148–154.
- Iswidharmanjaya, D. and Agency, B. (2014) *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Bisakimia.
- Syifa, L., Setianingsih, E.S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), pp. 527–533.  
doi:10.23887/jisd.v3i4.22310.