



Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua

Diah Andika Sari¹, Oktaviana Purnamasari², Luthfia Zulhaini³

^{1,3} PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

ABSTRAK. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua tentang penggunaan gadget yang ramah anak. Pengabdian masyarakat ini menggunakan model ADDIE dari Dick and Carry, yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap analisa kondisi pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget gadget yang ramah anak kepada orangtua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun. Tahap perancangan dirancang materi pelatihan berupa materi pengetahuan gadget yang ramah anak, sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi demografi. Tahap *Development* mengembangkan materi pelatihan, berupa praktek penggunaan gadget yang ramah anak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dari orangtua, serta angket untuk mengukur validitas dan respon subjek penelitian. Tahap implementasi adalah tahap pelatihan penggunaan modul yang terdiri dari 47 orang peserta. Tahap evaluasi, dilakukan setelah pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan evaluasi didapatkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pengetahuan setelah mendapatkan pelatihan sebesar 33% dari nilai rata-rata Pre test 47,1 mejadi 70,3 pada saat post tes. Sedangkan pada prakteknya, peserta mampu untuk memilih dan menggunakan aplikasi gadget yang ramah anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan model Addie ini sesuai digunakan untuk pemberian pengetahuan pada kegiatan masyarakat.

Kata Kunci: Model ADDIE; Gadget Ramah Anak Usia Dini; Orang Tua

ABSTRACT. This community service aims to provide knowledge to parents about using child-friendly gadgets. This community service used the ADDIE model, from Dick and Carry, which consists of *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Stage Analysis of the condition of parental knowledge about using of friendly gadgets in early childhood for parents who had children aged 5-6 years. Design Stage training materials are designed in the form of gadget knowledge material that is child-friendly, according to needs and demographic conditions. The Development Stage develops training materials, in the form of child-friendly gadget use practices in accordance with the competencies expected of parents, as well as questionnaires to measure the validity and response of research subjects. Implementation Stage is the stage of training in the use of modules consisting of 47 participants. Stage evaluation, carried out after the implementation of the training. Based on the evaluation, it was found that the training participants experienced had an increase in knowledge after getting 33% of the pre-test average score of 47,1 becoming 70,3 during the post-test. Whereas in practice, participants are able to choose and use gadget applications that are friendly for early childhood. So it can be concluded that the use of Addie's model is suitable for providing knowledge to community activities.

Keyword : Addie's model; Early Childhood friendly gadget; Parent's

PENDAHULUAN

Saat ini banyak orang tua yang memberikan pengasuhan kepada anaknya dengan cara memberi gadget. Gadget membuat anak-anak dapat duduk tenang dan tidak rewel, sehingga gadget dapat menjadi teman bermain bagi anak-anak. Orang tua perlu memahami dan memperhatikan kebutuhan anak dengan cara melakukan kesesuaian program pada gadget dengan usia dan perkembangan anak. Di daerah perkotaan mungkin hal ini masih bisa teratasi karena pada umumnya orangtua sudah familiar dengan penggunaan gadget. Tapi bagaimana dengan orangtua yang berada di pedesaan yang pada umumnya bekerja sebagai petani dan tidak terlalu akrab dengan penggunaan gadget. Sementara penggunaan gadget sudah merambah ke tingkat pedesaan dengan cepat. Menurut Surajiyo, pengetahuan ialah kata yang digunakan untuk menjelaskan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu hal yang diketahui, mengetahui, dan kesadaran tentang hal yang ingin diketahui tentang subjeknya [1]. Pengetahuan berarti: mengenal sesuatu, mengenal dari pengalaman actual, Menghasilkan Persepsi yang dipandang sebagai fakta, kebenaran, atau informasi dan pelajaran yang dipelihara dan diteruskan oleh peradaban [2]. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah: Pendidikan, Informasi/media massa, Sosial, budaya, Status ekonomi; Lingkungan, Pengalaman, dan Usia [3].

Pengetahuan orang tua dalam pengasuhan terhadap tumbuh kembang anak usia dini sangat penting. Orang tua memiliki peran penting dalam menjaga dan membina perkembangan anak dari fase ke fase, yaitu pada awal perkembangan dan pertumbuhan anak atau pada masa golden age [4]. Dalam keluarga, peranan orang-tua maupun saudara berpengaruh dalam membentuk kepribadian anak [5]. Pola asuh dari orang-tua yang baik akan melahirkan perilaku yang baik pula bagi anak [6]. Perkembangan teknologi saat ini turut mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan seorang anak dalam keluarga. Orang tua yang sibuk dengan urusan pekerjaan mereka berinisiatif untuk memberikan gadget kepada anaknya untuk bermain game, sarana untuk belajar dan hiburan [7]. Karena itu orang tua perlu mempunyai pengetahuan terkait apa dampak penggunaan gadget, dan bagaimana penggunaan gadget yang ramah bagi perkembangan anak usia dini. Orang tua disini memiliki peran penting dalam pendidikan anak, karena madrasah pertama seorang anak adalah dalam lingkungan keluarganya terutama anak mendapatkan pengajaran dan pembelajaran yang utama adalah dari pihak orang tua [8].

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua di desa Cibadak, Kecamatan Sukaresmi, Kabupaten Cianjur tentang penggunaan gadget yang ramah anak. Pengabdian ini merupakan bagian dari road map pengabdian masyarakat peneliti pada tema: Teknologi pada Pendidikan anak usia dini. Pengabdian ini juga merupakan bagian dari penelitian peneliti tentang Hubungan pengetahuan orangtua tentang gadget dengan perilaku anak usia 5-6 tahun, yang juga merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya, yaitu hubungan game online dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Pengabdian masyarakat ini menggunakan model ADDIE, dari Dick and Carry, yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahapan model ADDIE ini sesuai digunakan karena pendekatannya sistematis untuk pengembangan instruksional pelatihan. Tahap Analisa yang dilakukan antara lain analisis kondisi pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget. Pada tahap ini dilakukan kegiatan identifikasi pengetahuan orangtua mengenai positif negatif penggunaan gadget pada anak usia dini, bagaimana menggunakan gadget yang sesuai untuk anak usia dini, serta penggunaan aplikasi gadget yang sesuai untuk anak usia dini. Tahap ini menggunakan instrument angket yang diberikan kepada orangtua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun di desa Cibadak, Kecamatan Sukaresmi, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Berdasarkan hasil angket tersebut dibuatlah analisis kebutuhan (need analysis) yang bertujuan untuk melakukan analisa kebutuhan pengetahuan yang diperlukan (materi pelatihan) bagi orangtua untuk mendampingi anaknya saat melakukan kegiatan dengan gadget. Setelah didapatkan kebutuhan yang diperlukan masuk pada tahap Tahap *Design* (perancangan) yang terdiri dari perancangan materi pelatihan, media pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi demografi dilapangan. Tahap *Development* (pengembangan meliputi beberapa kegiatan, seperti: mengembangkan materi pelatihan, media pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi demografi dilapangan. Hasil pada tahap *development* ini adalah sebuah produk modul ajar dan e-modul yang sudah terstruktur sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dari orangtua, serta angket untuk mengukur validitas dan respon subjek penelitian. Tahap Tahap *Implementation* (implementasi) penggunaan modul, dan e-modul pelatihan. Tahap evaluasi dilakukan terhadap pelatihan yang sudah dilakukan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa orang tua memerlukan pengetahuan terkait dengan dampak penggunaan gadget, dan bagaimana penggunaan gadget yang ramah bagi perkembangan anak usia dini. Untuk itu Tim pengabdian masyarakat yang berkolaborasi dengan mitranya di desa Cibadak, kabupaten Cianjur diharapkan dapat mengatasi permasalahan akibat dampak dari gadget untuk perkembangan anak usia dini.

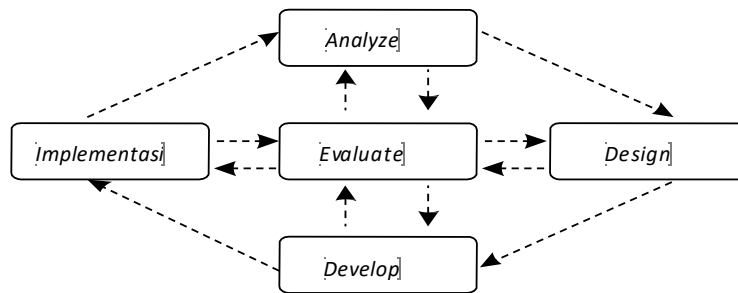
METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan model ADDIE, dari Dick and Carry, yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahapan model ADDIE ini sesuai digunakan karena pendekatannya sistematis untuk pengembangan instruksional pelatihan [9].



Gambar 1. Alur Pengabdian Masyarakat

Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tahapan Model ADDIE

Tahapan analisis penelitian dilakukan dengan 5 tahapan. Pertama tahap analisis, hal yang dilakukan antara lain : Analisis kondisi pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget. Pada tahap ini dilakukan kegiatan identifikasi pengetahuan orangtua mengenai positif negatif penggunaan gadget pada anak usia dini, bagaimana menggunakan gadget yang sesuai untuk anak usia dini, serta penggunaan aplikasi gadget yang sesuai untuk anak usia dini. Pada tahap ini menggunakan instrument angket yang diberikan kepada orang tua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun di desa Cibadak, Kecamatan Sukaresmi, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Analisis Kebutuhan materi yang diperlukan orang tua, berdasarkan hasil angket diatas dibuatlah analisis kebutuhan (need analysis) yang bertujuan untuk melakukan analisa kebutuhan pengetahuan yang diperlukan (materi pelatihan) oleh orangtua untuk mendampingi anaknya saat melakukan kegiatan dengan gadget.

Kedua, tahap perancangan, kegiatan pada tahap design atau perancangan ini terdiri dari perancangan materi pelatihan, media pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi demografi dilapangan. Ketiga, tahap pengembangan, Langkah pengembangan pada tahap ini meliputi beberapa kegiatan, diantaranya: mengembangkan materi pelatihan penggunaan gadget yang ramah anak, media pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi demografi dilapangan. Hasil pada tahap *development* ini adalah sebuah produk modul ajar dan e-modul yang sudah terstruktur sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dari orangtua, serta angket untuk mengukur validitas dan respon subjek penelitian. Materi pelatihan meliputi: penggunaan gadget yang ramah anak teori mengenai manfaat gadget, dampak/pengaruh gadget, penggunaan gadget yang baik. Sedangkan aplikasinya/praktek: menggunakan aplikasi gadget yang sesuai untuk anak usia dini. Media pelatihan: adalah aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk praktek, seperti youtube.

Keempat, Tahap implementasi, dalam melakukan implementasi penggunaan modul, adapun beberapa spesifikasi minimal perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk e-modul Kurikulum pelatihan, yaitu sebagai berikut: Kebutuhan software (Perangkat Lunak) Operating System: Windows XP Service Pack 3, Internet Browser : Firefox, Google Chrome. Kebutuhan minimal Perangkat Keras (hardware) yang dibutuhkan, meliputi: LCD, Laptop, Speakers, dan Smart phone. Peranan Mitra adalah didalam tahap pelaksanaan kegiatan pengambilan data pengabdian masyarakat.

Kelima, Tahap evaluasi, Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah sistem pelatihan yang sedang dilakukan berhasil, serta kesesuaiannya dengan tujuan pengembangan diawal. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada tiap akhir tahapan pada keempat fase di atas (evaluasi formatif), yang bertujuan untuk melakukan perbaikan secepatnya. Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE yang bertujuan untuk menilai program pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi pelatihan yang dilakukan, agar pelatihan nantinya lebih efektif dan efisien.

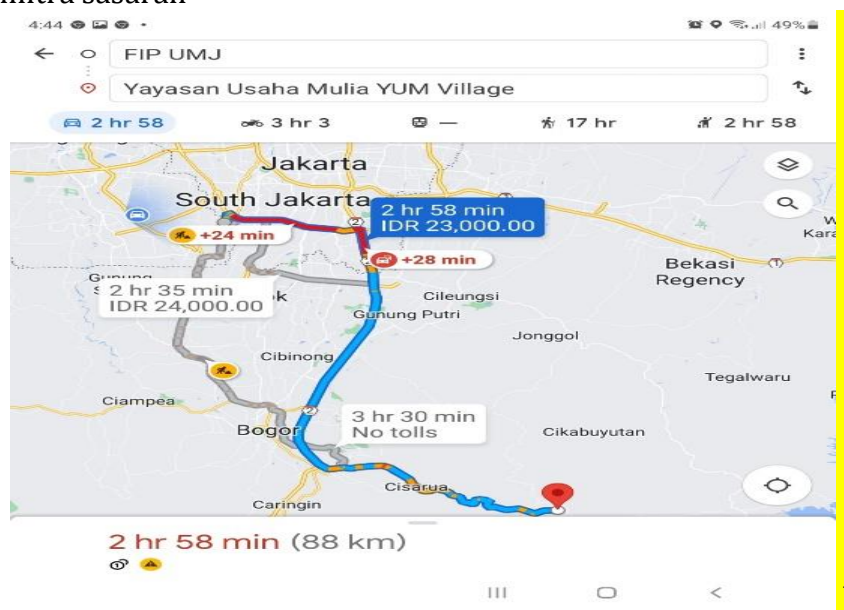
Setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli maka akan dilanjutkan ke tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Apabila dalam uji coba tersebut masih ditemukan kekurangan, maka perlu dilakukan tahap evaluasi kembali untuk melakukan penyempurnaan materi modul yang dikembangkan.



Gambar 3. Alur Kerja Tim

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi mitra sasaran



Gambar 4. Lokasi Pengabdian.

Lokasi YUM berjarak 88 km dari FIP UMJ. Diperlukan 1 mobil yang bisa digunakan secara bersama oleh anggota tim pengabdian masyarakat (3 orang), dan perlu menginap dilokasi pengabdian masyarakat selama pelatihan. Yang nantinya penginapan di desa Cibadak akan dikoordinir oleh YUM. Undangan berjumlah 50 orang. Peserta yang hadir 42 orang. Awalnya peserta ditujukan kepada orangtua pada anak usia 5-6 tahun. Tapi berdasarkan diskusi mitra, sebaiknya peserta adalah orang tua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun yang juga berprofesi guru TK/PAUD. Pertimbangannya adalah nantinya para orang tua sekaligus guru ini dapat mentransfer kembali materi yang diberikan pada pelatihan selama 2 hari.

Data peserta pelatihan ini terdiri dari guru kelompok A sebanyak 21 %, Kelompok B sebanyak 52% dan kelompok PAUD sebanyak 5%. Dilihat dari segi usia peserta pelatihan terdiri dari usia <20 tahun sebanyak 5%, usia 20-25 tahun sebanyak 7%, usia 25-30 tahun sebanyak 10%, usia 30-35 tahun sebanyak 17% dan usia >35 tahun sebanyak 52%. Peserta yang hadir didominasi oleh perempuan sebanyak 88% dan laki-laki sebanyak 2% saja. Peserta pelatihan masih didominasi yang memiliki pendidikan terakhir adalah strata SMA atau sederajat, data ini dapat dilihat dari pendidikan terakhir peserta SMA sebanyak 69%, S1 PAUD sebanyak 10% dan S1 Non PAUD sebanyak 12%. Dari lama mengajarnya rata-rata peserta telah mengajar selama >4 tahun, data ini dapat dilihat dari lama mengajar <1 tahun sebanyak 12%, 1-2 tahun sebanyak 2%, 2-3 tahun sebanyak 7% dan >4 tahun sebanyak 67%.

Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik dengan narasumber yang kompeten dibidangnya masing-masing. Peserta terlihat sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dengan mendengarkan materi secara langsung dan beberapa peserta antusias untuk bertanya kepada narasumber. Setelah pelaksanaan kegiatan dilaksanakan maka kami menyebarkan angket kepada peserta terkait dengan evaluasi pelaksanaan pelatihan. Dari hasil angket yang diisi oleh peserta, peneliti mendapatkan data bahwa materi yang diberikan baik dengan jawaban 64% peserta menjawab sangat setuju, 21% peserta menjawab setuju, 2% peserta menjawab kurang setuju dan 0% peserta menjawab tidak setuju. Untuk angket dengan pertanyaan materi yang diberikan mudah dipahami, peneliti mendapatkan data bahwa 54,8% peserta menjawab sangat setuju, 33,3% peserta menjawab setuju, 0,0% peserta menjawab kurang setuju dan 2,4% peserta menjawab tidak setuju. Untuk angket dengan pertanyaan kemampuan peserta untuk mengajarkan kembali, peneliti mendapatkan data bahwa 43% peserta menjawab sangat setuju, 48% peserta menjawab setuju, 0% peserta menjawab kurang setuju dan 0% peserta menjawab tidak setuju. Untuk angket dengan pertanyaan kesediaan peserta untuk mengajarkan kembali, peneliti mendapatkan data bahwa 26% peserta menjawab sangat setuju, 64% peserta menjawab setuju, 0% peserta menjawab kurang setuju dan 0% peserta menjawab tidak setuju.

Untuk evaluasi narasumber kegiatan, peneliti menyebarkan angket kepada peserta terkait dengan kompetensi narasumber pada kegiatan pengabdian ini. Untuk angket dengan pertanyaan kompetensi narasumber dengan materi seusia, peneliti mendapatkan data bahwa 64% peserta menjawab sangat setuju, 26% peserta menjawab setuju, 0,0% peserta menjawab kurang setuju dan 0% peserta menjawab tidak setuju. Untuk angket dengan pertanyaan cara penyampaian paparan oleh narasumber menarik, peneliti mendapatkan data bahwa 57% peserta menjawab sangat setuju, 33% peserta menjawab setuju, 0% peserta menjawab kurang setuju dan 0% peserta menjawab tidak setuju. Untuk evaluasi penyelenggara, peneliti juga menyebarkan angket kepada para peserta. Untuk angket dengan pertanyaan konsumsi yang disediakan, peneliti

mendapatkan data bahwa 36% peserta menjawab sangat setuju, 52% peserta menjawab setuju, 2% peserta menjawab kurang setuju dan 0% peserta menjawab tidak setuju. Untuk angket dengan pertanyaan layanan dan fasilitas penyelenggaraan latihan, peneliti mendapatkan data bahwa 64% peserta menjawab sangat setuju, 36% peserta menjawab setuju, 0% peserta menjawab kurang setuju dan 0% peserta menjawab tidak setuju.

Mengukur tingkat pengetahuan peserta mengenai gadget yang ramah anak, Peneliti menggunakan pre test dan post test. Sedangkan peserta yang mengisi dengan lengkap pre tes dan post test nya ada 38 orang. Hasil tes pengetahuan orang tua sebelum dan sesudah diberikan pelatihan dapat dilihat pada tabel 1:

No	Nama	Pre test	Post test	Kenaikan
1	Neng A Martini	50	80	30
2	Siti Sarah	60	70	10
3	Enna Listia	50	50	0
4	Jamilah Saidah	70	80	10
5	Dewi Kartika	70	90	20
6	Devy	80	90	10
7	Tia Hadiyanti	70	70	0
8	Eulis Kania Ayu	70	80	10
9	Ai Umas	40	70	30
10	Nurul Rizka	70	80	10
11	Dewi Astuti Indartin	50	80	30
12	Reni Nuraeni	60	70	10
13	Neni Nurmalasari	50	60	10
14	Ruhanah	40	40	0
15	Ani M	40	80	30
16	Nunung Nurjanah	10	70	60
17	Ela Nurkodanah	60	60	0
18	N Nahsobina	0	30	0
19	Yasni	40	80	40
20	Febriyanti	70	80	10
21	Nunung Siti S	60	90	30
22	Ai Wasilatul Alpiyah Jamal	0	70	0
23	Lisnawati	50	60	10
24	Eli Solihah	80	80	0
25	Siti Mulyati	40	50	10
26	Aan Siti M	0	70	0
27	Purna	0	60	0
28	Anna Mulyani	70	80	10
29	Lili Sumiyati	0	60	0
30	Dewi Untari	50	90	40
31	Abdul Latif	60	60	0
32	Yaya Nurmaya	40	60	20
33	Dede Maesaroh	50	40	-10
34	Cucu Sumiyati	90	100	10
35	Ai Tini Rustiani	0	70	0

36	Ade Rahmawati	60	90	30
37	Nani K	30	70	40
38	Dede Siti Aisah	60	60	0
39	Nurul	50	0	0
40	Mulyanudin	60	0	0
41	Desy	50	0	0
42	Rika Ayatina	60	0	0
Jumlah		2010	2670	510
Rata-rata		47.1	70.3	13.4
Persentase kenaikan				33%

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test

Tabel 1 terlihat pada saat sebelum melakukan pelatihan, pengetahuan peserta mengenai gadget yang ramah anak berjumlah 2010 namun setelah peserta mengikuti pelatihan, pengetahuan peserta mengenai gadget yang ramah anak berjumlah 2670. Ada kenaikan pengetahuan peserta sebanyak 510 atau sebanyak 33%. Pengetahuan orang tua mengenai gadget harus terus dikembangkan, karena setiap tahun gadget selalu berkembang baik dari segi fungsi maupun dari segi manfaat. Menurut Hijriyani, keberadaan gadget di zaman sekarang antara lain: Manfaat Sosial, Sarana Komunikasi, dan Sarana Pendidikan. Kondisi sekarang mendesak para orang tua untuk memberikan anaknya gadget untuk belajar secara online [10]. Disisi lain anak usia dini belum terlalu mengetahui yang benar dan salah jika diberikan informasi yang sangat bebas dari internet [11]. Menurut Marpaung Gadget memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Orang tua perlu mengenalkan gadget pada anak, tetapi orang tua harus memahami dampak positif dan dampak negatif dari gadget tersebut. Efek radiasi gadget berbahaya jika penggunaannya tidak dikontrol [12].

Pengetahuan orang tua juga harus terus dikembangkan dalam melihat dampak gadget terhadap perkembangan anak. Menurut kamil ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan gadget, dimana komunikasi gadget menyebabkan: menurunkan minat baca masyarakat, memunculkan berbagai macam praktik ilegal, dan penggunaan gadget di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi [13]. Dampak positif dari gadget antara lain: mempermudah komunikasi; dapat mencari informasi dimana saja; Memperbanyak jaringan pertemanan; dan menambah kreatifitas anak; sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain : anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; anak malas aktifitas; anak mudah marah; Tergangunya konsentrasi; dan dapat merusak mata [14]. Keluhan orang tua mengenai dampak negatif dari gadget adalah perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi [15]. Menurut psikolog dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget [16].

Untuk mengatasi dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak, maka orang tua harus memiliki pengetahuan untuk mendapatkan solusi. Hasil penelitian Nugroho menyimpulkan bahwa Orang tua telah memberikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan gadget agar anak tidak lupa dengan waktu yang dibutuhkan dalam dirinya. Selain itu pemberian arahan atau memilihkan konten yang sesuai dengan usia

anak dengan diimbangi penggunaan gadget dengan aktivitas anak, yaitu orang tua yang selalu mengalihkan anak dengan aktivitas secara fisik ataupun memberikan edukasi melalui gadget agar anak tidak selalu bermain gadget dengan diluar konten usia anak. Pemberian aturan yang jelas dalam penggunaan gadget bagi anak. agar anak dapat menjalankan aktivitas sesuai kebutuhan anak dan disiplin dalam tanggung jawabnya [17]. Peran orang tua juga harus bisa mengalihkan kesibukan anak bermain gadget dengan bermain bersama. Peran orang tua untuk bermain bersama anak lebih kepada kegiatan pendampingan bagi orangtua selama melakukan kegiatan dirumah [18]. Peran orang tua dan pendidik dalam perkembangan anak usia dini yaitu sebagai fasilitator yang bertanggung jawab menyediakan diri untuk terlibat dalam membantu proses pembelajaran anak [19].

KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi didapatkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pengetahuan setelah mendapatkan pelatihan sebesar 33% dari Nilai rata-rata Pre test 47,1 mejadi 70,3 pada saat post. Peserta juga mampu untuk memilih dan menggunakan aplikasi yang ramah anak usia dini. Peserta juga merasa mampu dan juga bersedia untuk melakukan transfer pengetahuan kepada orang tua lainnya di desa sekitar. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan model Addie ini sesuai digunakan untuk pemberian pengetahuan pada kegiatan masyarakat di desa Cibadak, Kecamatan Sukaresmi, Cianjur, Jawa Barat.

PENGHARGAAN

Terimakasih kami tujukan kepada Rektor UMJ, LPPM UMJ atas pendanaan dan sudah memfasilitasi kegiatan ini. Juga terima kasih atas dukungan fasilitasnya yang sudah diberikan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi PG PAUD sehingga pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik.

REFERENSI

- [1] K. Kasmiati, "Perencanaan Pembelajaran Nilai Multikultural Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 492–504, Jun. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1274.
- [2] K. H. Timotius, *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Manajemen Pengetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan*. Penerbit Andi, 2017.
- [3] W. Eduan, "Influence of study abroad factors on international research collaboration: evidence from higher education academics in sub-Saharan Africa," *Stud. High. Educ.*, vol. 44, no. 4, pp. 774–785, Apr. 2019, doi: 10.1080/03075079.2017.1401060.
- [4] W. Trisnawati and S. Sugito, "Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 823–831, Aug. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.710.
- [5] H. Herman and L. Anhusadar, "Pendidikan Islam Anak Suku Bajo: Penelitian Lapangan pada Suku Bajo," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 2665–2676, Jan. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2266.
- [6] H. Machmud, "Membingkai Kepribadian Anak dengan Pola Asuh pada Masa Covid 19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 1, pp. 44–55, Mar. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i1.24.

- [7] A. Prasetyaningsih, "Dampak Penyertaan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Kehidupan Keluarga," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 4, no. 2, pp. 159–168, 2018, doi: 10.29062/seling.v4i2.304.
- [8] N. Anisyah, Indrawati, L. Hafizotun, S. Marwah, V. Yumarni, and N. Annisa DN, "Orang Tua Kreatif untuk Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Kegiatan Parenting," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 1, pp. 34–43, Mar. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i1.26.
- [9] N. Sugihartini and K. Yudiana, "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 15, no. 2, pp. 277–286, Aug. 2018, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892.
- [10] Y. Salis Hijriyani and R. Astuti, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1, p. 015, May 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i1.6636.
- [11] A. S. Maulana, H. Fadhila, and Supriyono, "Pengaruh Gawai Terhadap Moral Pada Anak Usia Dini," *EDUKASI J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 47–53, 2021, doi: 10.29406/jepaud.v9i2.2830.
- [12] J. Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan," *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 55–64, Dec. 2018, doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.
- [13] R. Hidayati, "Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka dalam Mengawal Dampak Gadget pada Masa Golden Age," *SOURCE J. Ilmu Komun.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, Feb. 2020, doi: 10.35308/source.v5i2.1396.
- [14] M. I. Al Ulil Amri, R. S. Bahtiar, and D. E. Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19," *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 02, p. 14, Dec. 2020, doi: 10.30742/tpd.v2i2.933.
- [15] L. Asmawati, "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 82–96, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1170.
- [16] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, p. 538, Nov. 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.
- [17] R. Nugroho, I. K. A. J. Artha, W. Nusantara, A. D. Cahyani, and M. Y. P. Patrama, "Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 5425–5436, Aug. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2980.
- [18] D. A. S. Jasmidalis, T. Astari, I. Yulianingsih, N. N. Cahyanti, and S. Sarah, "Evaluasi Seminar Nasional Online, Program Bermain Bersama Anak Selama Masa Pandemi Covid 19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 65–78, Jul. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i1.7.
- [19] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.