

PENGENALAN DAN MANFAAT TEKNOLOGI SDM TERHADAP ANAK USIA DINI DI PONDOK PESANTREN DARUL FURQON RAMADHAN GUNUNG SIDUR BOGOR

^{1*}Hermawan, ²Iin Halimatus Sadiah, ³Galuh Mei REXSA, ⁴Pitri Yuliza,
⁵Muhammad Rizky Maulana

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

hermawan120117@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Teknologi adalah penerapan pengetahuan ilmiah untuk tujuan praktis dalam kehidupan manusia atau pada perubahan dan manipulasi lingkungan manusia. Dan tidak disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Penggunaan televisi, telepon, fax, *cellular phone (handphone)* dan sekarang internet sudah bukan menjadi hal yang aneh dan baru, khususnya untuk Anak usia dini. Sekarang ini perlu dilihat bagaimana pemanfaatan untuk memudahkan hidup manusia, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi saran efektif untuk melakukan kejahatan. Hal ini berakibat kejahatan memiliki dimensi khusus yang beraneka ragam bentuknya. Yang semula bersifat konvensional seperti pengancaman, pencurian, penipuan dan perjudian menjadi lebih canggih, dan lain-lain.

Kata Kunci: Pengenalan, Manfaat, Teknologi

Abstract

The development of technology has been so fast that it affects every aspect of human life. Technology is the application of scientific knowledge for practical purposes in human life or in changing and manipulating the human environment. And not realizing that technology products have become daily necessities. The use of television, telephone, fax, cellular phone (mobile phone) and now the internet is not something strange and new, especially for early childhood. Now it is necessary to see how to use it to facilitate human life, because in addition to contributing to the improvement of human welfare, progress and civilization, it is also an effective suggestion for committing crimes. This results in crime having a special dimension that takes various forms. What was originally conventional such as threats, theft, fraud and gambling has become more sophisticated, and others.

Keywords: Introduction, Benefits, Technology

PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi bagi anak-anak usia dini baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekolah. Dikarenakan teknologi tidak terlepas dari kehidupan anak di era yang semakin canggih ini. Keberadaan teknologi tidak dapat dipungkiri dan bagaimanapun anak tidak dapat dicegah ataupun dilarang menggunakannya, namun kontrol dan pendampingan yang tepat dapat menjadi solusi yang tepat bagi anak. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini menjawab permasalahan yang sering dihadapi oleh

orangtua atau ketua Yayasan Darul Furqon Ramadhan.

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi *gadget*, seperti *iPad*, *tablet*, *smartphone*, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki *gadget* banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata (Chusna, 2017). Teknologi adalah suatu jaringan komputer yang terdiri atas berbagai

komponen pemrosesan informasi yang menggunakan berbagai jenis *hardware*, *software*, manajemen data, dan teknologi jaringan informasi (O'Brien, 2006:28) dalam Ridhlo Fahrudin (2013).

Teknologi juga merupakan suatu tubuh dari ilmu pengetahuan dan rekayasa yang dapat diaplikasikan pada perancangan produk, proses, dan penelitian untuk mendapatkan pengetahuan baru (Simarmata, 2012:3). Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera, meskipun istilah teknologi belum dikenal. 2 Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun (Fauziddin, 2016). Sejalan dengan pendapat Prastiti (2008) bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Namun berbeda pendapat Salvin (2008) mengungkapkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia kisaran 3-5 tahun. Sedangkan menurut Patmonodewo (2003) bahwa anak usia dini berusia antara 3-6 tahun. Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Saat ini masyarakat ataupun anak usia dini sudah menikmati banyak manfaat yang merupakan dampak dari inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan. Berdasarkan latar belakang ini, panitia PKM bertujuan untuk menjadikan peserta menjadi kreatif dan mampu mengolah teknologi sebaik mungkin agar tidak salah dipergunakan.

Handphone/gadget merupakan hal yang sering di perkenalkan orang tua kepada anak, jika salah dalam pemanfaatannya anak dapat terpengaruh dan goyah dalam bersosial. Tidak hanya berawal dari rumah, lingkungan sekolah juga tak luput dari pengaruh teknologi, mudahnya mengakses informasi membuat manusia terutama anak bisa mengakses informasi dengan mudah.

Teknologi memiliki dampak bagi anak usia dini ketika teknologi memberikan pengalaman yang konkret, anak-anak bebas menggunakan dan mengontrol pengalaman

belajar tersebut. Banyak yang bilang bahwa teknologi memiliki mamfaat bagi anak usia dini untuk mengembangkan potensinya, tidak ada salahnya jika teknologi menjadi salah satu alternatif tanpa mengesampingkan bahan-bahan tradisional lainnya terhadap anak usia dini. Karena usia dini merupakan usia kritis untuk mengembangkan potensi sehingga perlu difasilitasi agar memperoleh hasil yang optimal.

Pembelajaran tentang teknologi pada anak usia dini hanya sebatas mengenal saja, tetapi rasa ingin tahu pada ada anak usia dini sangat besar, anak tersebut selalu dan selalu ingin mengakses apa yang ingin dia ketahui tanpa memikirkan dampaknya. Pada teknologi internet banyak sekali halhal yang negatif seperti contoh pornografi, disinilah pengawasan orangtua harus lebih di perketat, serta memberi pengetahuan mendasar tentang dampak negatif dari internet itu sendiri. Tidak hanya orang tua, pemerintahpun juga turut berperan aktif dalam membendung arus teknologi, pemerintah dapat memblokir situs situs yang negatif yaitu situs pornografi, sehingga moral anak usia dini dapat terjamin kemapanannya untuk masa depannya kelak, dan dapat menjadi generasi - generasi penerus bangsa, Oleh karena itu hal tersebut berdampak langsung pada kemajuan negara sehingga perkembangan negara dan kualitas sumber daya manusia dapat bersaing dengan negaranegara asia bahkan dunia.

Pikiran manusia itu sangat luar biasa, dimana ide yang dihasilkan lebih banyak daripada molekul yang ada di alam semesta. Hanya dengan memfokuskan kekuatan pikiran di kepala masing-masing, dengan target dan keinginan yang diharapkan halhal luar biasa bisa digapai dengan cepat dari yang diperkirakan. Terbukti dengan perkembangan teknologi yang begitu pesatnya, orang-orang bergerak dan berlomba-lomba membuat sesuatu yang memudahkan hidup umat manusia. Begitupula dengan inovasi yang tiada hentinya, kreativitas dan produktiftas yang terus dikembangkan dari hari ke hari. Berbagai penemuan dimunculkan, bahkan hal yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya. Tetapi apakah perkembangan teknologi ini, bisa diimbangi dengan

kemampuan manusianya sendiri? Pada kenyataannya masih banyak yang, tidak tahu menahu soal teknologi.

Manfaat Pentingnya Teknologi Bagi Anak Usia Dini

1. Bisa melatih logika Ketika anak-anak bermain games, ada strategi yang harus dijalankan agar permainan bisa dimenangkan. Hal inilah yang akan membuat logika anak-anak, bisa menganalisa dan memecahkan masalah permainan yang mereka hadapi.
2. Bisa melatih kemampuan visual spasial Kemampuan visual spasial ini berhubungan dengan kecerdasan soal gambar dan bervisualisasi. Contohnya adalah anak bawah lima tahun, yang mampu menghafal jalan di sekitarnya padahal baru pertama kali mereka lewat.
3. Melatih kemampuan membaca Beberapa games ada yang memiliki sifat edukasi, membantu agar anak bisa belajar lebih asyik. Biasanya mereka diharuskan membaca lebih dulu perintah, untuk memulai ke tahap selanjutnya. Hal ini membuat anak secara tidak langsung, belajar mengeja dan membaca.
4. Melatih stimulasi otak Dengan bermain olah otak ini, ternyata dapat menstimulasi otak dengan proses berpikir menciptakan skenarionya sendiri. Dengan kata lain, games menjadi semacam perantara, yang nantinya membuat kreativitas mereka berkembang.
5. Melatih berkembangnya imajinasi Keponakan saya sering menunjukkan gambar yang dibuatnya, ketika saya menanyakan mengapa tiba-tiba dia bisa menggambar seperti itu. "Dipermainan

itu ada tante, aku tambahkan pepohonan", begitu ungkapnya.

6. Melatih penggunaan bahasa Inggris Tidak semua permainan menggunakan bahasa Indonesia, banyak juga menggunakan bahasa Inggris. Hal ini justru bagus, secara tidak langsung anak bisa belajar mengerti dengan bahasa Inggris dan perintah permainannya. Dengan pendampingan orangtuanya, saya melihat keponakan saya berkembang lebih cepat dari kebanyakan anak usianya.

Melihat dari perkembangan teknologi sekarang ini, perkembangan teknologi telah berpengaruh bagi kehidupan anak sehari-hari, peran orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi dewasa ini, kenapa peran orang tua yang berpengaruh terhadap pendidikan anak dengan adanya teknologi yang berkembang.

Mungkin tanpa kita sadari bahwa anak-anak sekarang sangat bergantung dengan teknologi seperti adanya laptop, android, tablet, hampir seluruh anak-anak sudah bisa memaikannya, bahkan anak yang dibawah umur tiga tahun mereka sudah terbiasa dan bahkan mereka cenderung permainannya adalah Laptop/Komputer, Tablet ataupun Android.

METODE

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu metode presentasi atau edukasi seluruh peserta anak yatim di Pondok Pesantren Darul Furqon Ramadhan Gunung Sindur Bogor dengan menjelaskan materi menggunakan metode digital.



Gambar 1. Pelaksanaan PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Yayasan Darul Furqon Ramadhan Bogor Kampung Bulak Segar RT 002/07 Desa Cibandung ,Kecamatan Gunung Sindur Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.



Gambar 2. Foto Bersama

PENUTUP

Setelah melakukan dan menganalisis data maka kami dalam tahapan ini akan menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengenalan dan manfaat teknologi SDM terhadap anak usia dini di Pondok Pesantren Darul Furqon Ramadhan Gunung Sindur Bogor sangatlah memiliki dampak yang cukup baik, sebab Indonesia termasuk pengguna aktif dalam hal penggunaan teknologi, berdasarkan hal tersebut maka anak-anak usia dini sangat memerlukan arahan serta pengetahuan mengenai tata cara penggunaan yang baik dan benar agar bermanfaat baik bagi kalangan anak-anak seusianya. Manfaat tersebut seperti membantu berjalannya pembelajaran di masa pandemi seperti ini, membantu anak-anak lebih kreatif lagi dalam melakukan pembelajaran, serta menambah wawasan lebih luas
2. Kendala yang dihadapi dalam menjelaskan tentang teknologi kepada anak usia dini di pesantren yaitu terdapat beberapa seperti Kurangnya dukungan, seperti penyediaan sarana teknologinya, beberapa dari anakanak kurang aktif dalam menjelaskan tentang teknologi, serta kondisi tempat yang kurang luas membuat penyampaian yang kita berikan kurang maksimal
3. Pengenalan dan manfaat teknologi SDM terhadap anak usia dini di Pondok Pesantren Darul Furqon Ramadhan Gunung Sindur Bogor haruslah selalu di sosialisasikan untuk memberi wawasan dan arahan yang baik dalam hal penggunaan teknologi tersebut agar

memiliki dampak yang baik bagi pembelajaran dirinya sehari-hari.

4. Yayasan pesantren berikut seluruh jajarannya haruslah membantu menyediakan fasilitas-fasilitas pendukung untuk anak-anak tersebut agar dapat melakukan pembelajaran teknologi dengan baik, benar, dan sesuai dengan keperluan atau pemanfaatannya.

DAFTAR PUSAKA

- Dewanti, R. N., et al. (2021). Penyuluhan Dan Pelatihan Keterampilan Sablon Pigment Pasta Manual Di Karang Taruna 03 Desa Cisauk. *Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat*, 1(1).
- Eka, P. D., et al. (2020). Pengelolaan Keuangan Ponpes Dalam Rangka Peningkatan Masyarakat Mandiri Di Panti Asuhan Ikhwaniyah Cinta Yatim Dan Dhuafa. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 35-40.
- Sunarsi, D. (2019). Penerapan MSDM Strategis Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Organisasi dalam menyongsong Revolusi 4.0. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 221-233.
- Suwanto, S., et al. (2020). Menggali Potensi, Memotivasi Dan Mengarahkan Generasi Muda Menyongsong Dunia Kerja Pada PKBM Cipta Tunas Karya Cipondoh Kota Tangerang. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 2(2), 132-136.
- [https://alfairuz69.wordpress.com/kemajuan-teknologi/file:///C:/Users/USER/Downloads/6283-25409-1-PB%20\(1\).pdf](https://alfairuz69.wordpress.com/kemajuan-teknologi/file:///C:/Users/USER/Downloads/6283-25409-1-PB%20(1).pdf)