



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus B : Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400341, 8403683, Fax. (021) 8411531
Website : www.fkip.uhamka.ac.id Home page : www.uhamka.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 2628/ F.03.08/ 2022

Bismillahirrahmanirrahim,

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, memberi tugas kepada:

- Nama : **Martriwati, M.Pd.**
- Tugas : Narasumber Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Judul "Kegiatan Literasi Media Melalui Ekopounding Sebagai Pengalihan Aktivitas Anak dari Gadget"
- Waktu : 30 Desember 2022
- Tempat : RPTRA Edelweis Srengseng, Jakarta Barat
- Lain-lain : Setelah melaksanakan tugas agar membuat laporan tertulis kepada Pimpinan FKIP UHAMKA

Demikian surat tugas ini dibuat, agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sebagai amanah.



Jakarta, 28 Desember 2022

Dekan.

Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.



Nomor : 036/H.04.02/2022
Tanggal : 10 Desember 2022

Pada hari ini Sabtu Tanggal Sepuluh Desember Dua Ribu Dua Puluh Dua (10-12-2022) telah dilaksanakan kegiatan perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat antara:

1. **Dr. Gufron Amirullah, M.Pd.** bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**
2. **MARTRIWATI S.Pd, M.Pd** bertindak untuk dan atas nama penerima bantuan biaya pelaksanaan Pengabdian dan Pemberdayaan Pada Masyarakat yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Kedua belah pihak bersama-sama telah sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA bersedia menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul *Kegiatan Literasi Media Melalui Ecopounding Sebagai Pengalihan Aktivitas Anak dari Gadget pada RPTRA Edelweis Srengseng Jakarta Bara*. Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut berisi luaran wajib dan tambahan yang telah disampaikan dalam laman simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi bantuan biaya Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 sebesar 3.300.000 (Tiga Juta Tiga Ratus Ribu). Pembayaran bantuan tersebut pada ayat (1) dilakukan dua tahap, yaitu :

1. Tahap pertama sebesar Rp2.000.000 (Dua Juta Rupiah) dibayarkan setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.
2. Tahap kedua sebesar Rp1.300.000 (Satu Juta Tiga Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat seperti tersebut pada pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
2. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (Tiga) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagaimana tersebut pada pasal 1 di laman simakip.uhamka.ac.id

3. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan sebagaimana disebutkan pada pasal 1.
4. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan pengabdian pada masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan terhitung sejak surat perjanjian ini ditandatangani.
5. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, luaran wajib, dan tambahan paling lambat tanggal 10 Maret 2023.
6. Jika PIHAK KEDUA terlambat menyerahkan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari dari nilai surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.
7. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh biaya yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 4

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.



PIHAK PERTAMA
Dr. Gufron Amirulah, M.Pd



PIHAK KEDUA
MARTRIWATI S.Pd, M.Pd



 Mengetahui,
 Wakil Rektor II,
Dr. Zamah Sari, M.Ag



GADGET PADA ANAK





Uhamka
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

MANFAAT GADGET?



Connect with us,
@kipuhamka



linktr.ee/kipuhamka

Ada
Bahaya mengintai
dibalik **beragam manfaat**
gadget





Seorang Associate Professor of Paediatrics di Bangkok, Dr. Rawat Sichangsirikarn mengatakan bahwa ponsel memang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan *gadget*, kita dapat memperoleh informasi baru dan berkomunikasi dengan cepat. Namun di sisi lain, mereka punya efek samping yang berbahaya.

Dampak tersebut begitu serius ketika para orangtua mengizinkan anak-anak mereka menggunakan teknologi *gadget*, termasuk ponsel atau tablet untuk jangka waktu yang lama. Hal tersebut akan menimbulkan bahaya *gadget* bagi anak. *Screen time* yang berlebihan dapat menimbulkan risiko serius pada kesehatan fisik maupun mental anak.





Kesehatan fisik

1. Menatap layar ponsel pintar dan *gadget* untuk jangka waktu yang lama meningkatkan risiko gangguan mata, seperti miopia dan mata lelah.
2. Anak-anak dapat mengalami kurang tidur dan kurang bisa fokus. Hal ini mengarah pada siklus tidur yang tidak sehat karena anak-anak lebih mengantuk pada siang hari dan kurang tidur di malam hari. Bahkan, jika setiap 15 menit anak menggunakan perangkat pintar, artinya mereka kehilangan 60 menit waktu tidur.
3. Anak-anak yang usianya lebih kecil bisa mengembangkan gangguan keterlambatan bicara yang lebih lama seiring dengan meningkatnya *screen time*.
4. Anak-anak dapat mengalami berbagai masalah fisik, seperti peningkatan berat badan karena kurang gerak, insomnia, sakit kepala, nutrisi yang buruk, dan masalah penglihatan.





Kesehatan mental

1. Bahaya *gadget* bagi anak dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan perubahan perilaku, hingga depresi.
2. Mereka mungkin juga menjadi agresif dan mudah tersinggung jika orangtua tidak memberi mereka akses menggunakan ponsel atau tablet. Iritabilitas juga akan mempengaruhi keterampilan lainnya, khususnya dalam hal menahan diri, berpikir, dan mengendalikan emosi. Padahal, keterampilan ini membentuk dasar untuk kesuksesan di masa depan.
3. Anak-anak dapat mengembangkan berbagai masalah mental, seperti kecemasan, kesepian, rasa bersalah, isolasi diri, depresi, dan perubahan suasana hati. Paparan terhadap gadget juga dapat meningkatkan risiko ADHD dan autisme pada anak-anak.





Keterampilan Umum

Anak-anak yang terpapar gadget pintar untuk waktu yang lama bisa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dasar penting lainnya.

Misalnya, mereka tidak belajar bermain secara mandiri atau dengan teman sebaya mereka, mereka kehilangan kesempatan belajar untuk berpikir secara mandiri, kehilangan waktu membaca dan menulis. Ini adalah keterampilan sosial yang sangat penting untuk pertumbuhan di masa depan.



Waspadai

Ciri-ciri Anak Kecanduan Gadget



- **Anak itu mudah marah atau sangat cemas** ketika gadget tertinggal, ketika tidak mendapat sinyal, atau ketika baterai habis.
- **Berbohong tentang kegiatan main gadget.** Misalnya mengatakan baru mulai padahal sudah berjam-jam main.

- **Anak selalu bersama dengan gadgetnya,** dan tidak tertarik pada hal lain.
- **Ada gejala-gejala** semacam pusing, cemas, bingung, merasa tak berenergi **ketika terpisah dari gadget.**



INI BAHAYA GADGET BAGI ANAK

1 Gangguan Kesehatan Mata

Paparan yang berlebihan dari layar dapat memicu penglihatan yang buruk

2 Masalah Tidur

Dapat terjadi akibat terlalu lama melihat layar, dampak isi media digital

3 Kesulitan Konsentrasi

Gelisah dan sulit berkonsentrasi

4 Menurunnya Prestasi Belajar

5 Perkembangan Fisik

Anak membutuhkan aktivitas fisik untuk tumbuh kembang optimal

6 Perkembangan Sosial

Sulit bergaul secara langsung, sulit mengenali emosi

7 Perkembangan Otak dan hubungannya dengan penggunaan media digital

8 Menghambat Perkembangan Bahasa

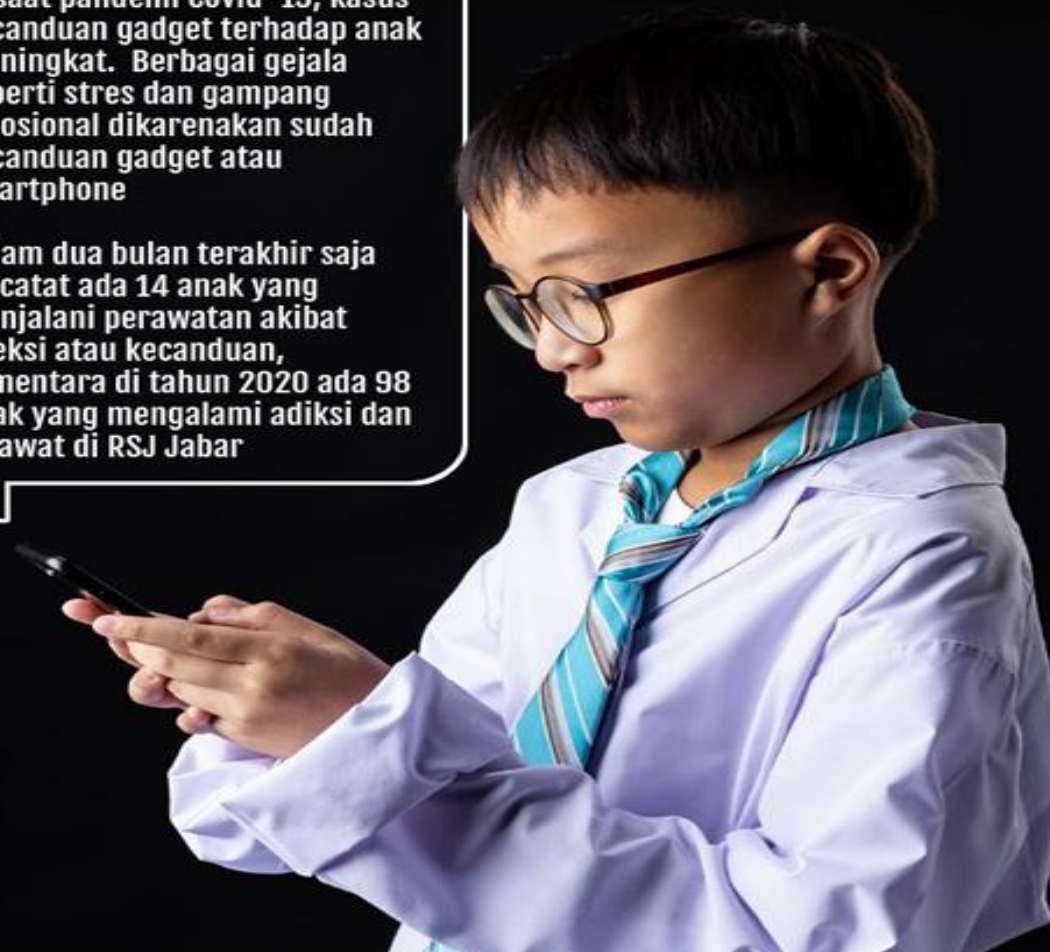


Gadget hanya alat, orangtua yang punya kontrol untuk menjadikannya bermanfaat !



BAHAYA KECANDUAN GADGET PADA ANAK

- Di saat pandemi Covid-19, kasus kecanduan gadget terhadap anak meningkat. Berbagai gejala seperti stres dan gampang emosional dikarenakan sudah kecanduan gadget atau smartphone
- Dalam dua bulan terakhir saja tercatat ada 14 anak yang menjalani perawatan akibat adiksi atau kecanduan, sementara di tahun 2020 ada 98 anak yang mengalami adiksi dan dirawat di RSJ Jabar



Tanda-Tanda Anak Anda Kecanduan Gadget

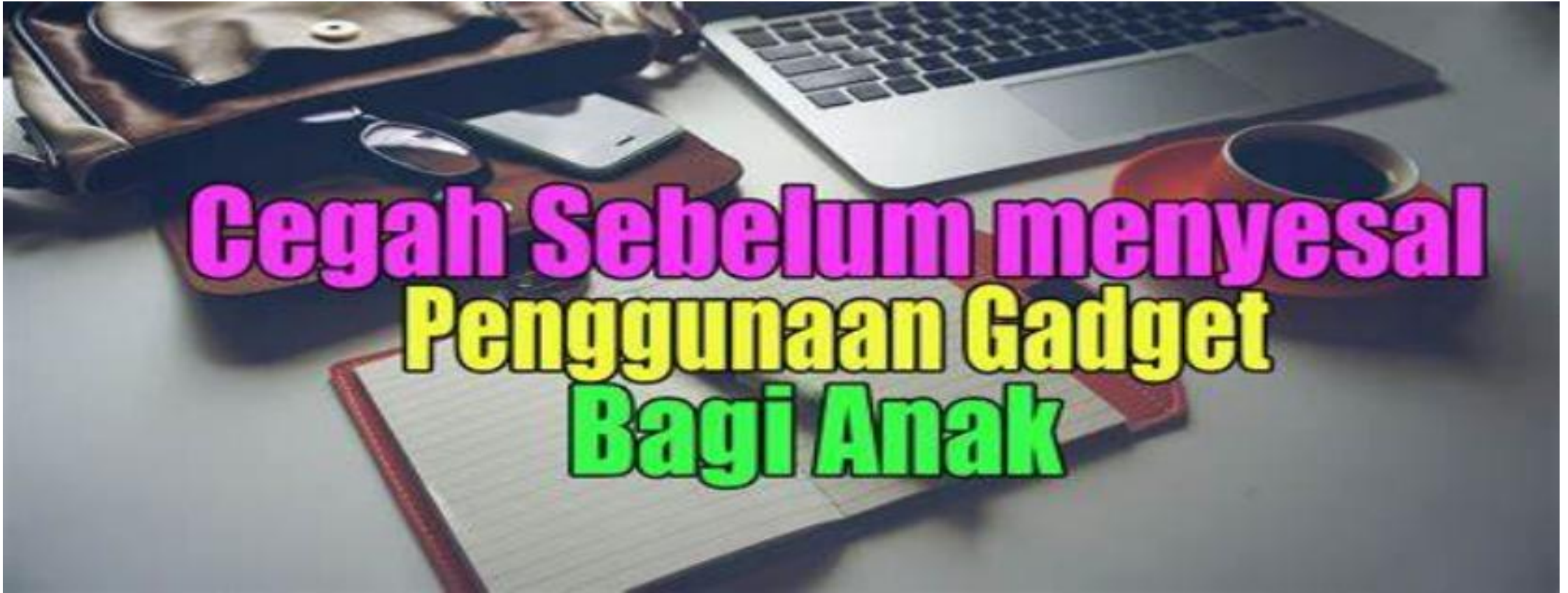
- Menggunakan gadget di setiap waktu luang
- Terlihat gelisah bila tidak sedang menggunakan gadget
- Tidak tertarik dengan aktivitas lain, selain bermain dengan gadget
- Enggan bepergian ke luar rumah
- Mengalami kesulitan untuk tidur di malam hari
- Menggunakan gadget secara sembunyi-Sembunyi
- Tidak mampu konsentrasi dengan baik di sekolah

Cara mengatasi kecanduan gadget pada anak

- Usahakan untuk tidak sibuk dengan gadget saat sedang bersama anak
- Batasi dan awasi penggunaan gadget pada anak
- Buatlah aktivitas menyenangkan agar pikiran Si Kecil teralihkan dari gadget
- Tetapkan wilayah bebas gadget di rumah seperti ruang keluarga, atau kamar tidur
- Beri tahu anak bahaya menggunakan gadget terlalu lama



Uhamka
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



Connect with us,
@fkipuhamka



linktr.ee/fkipuhamka

Kegiatan Literasi Media Melalui Ecopounding Sebagai Pengalihan Aktivitas Anak dari Gadget di RPTRA Edelweis Srengseng Jakarta Barat

Martriwati¹, Burhayani²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka
Jl.Tanah Merdeka Ps.Rebo Kp.Rambutan Jakarta Timur
E-mail:martriwati_uhm@uhamka.ac.id

Received: Tanggal dikirim; Revision: Tanggal diputuskan revisi; Accepted: Tanggal accepted (9pt)

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bermitra dengan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Edelweis Srengseng Jakarta Barat dengan jumlah anak secara keseluruhan 20 orang dengan didampingi oleh salah satu orang tuanya. Permasalahan yang dihadapi oleh anak di RPTRA ini adalah kurangnya aktivitas fisik yang menyenangkan bagi mereka selain bermain gadget berupa handphone. Dampak dari seringnya mereka bermain handphone ini sangat besar seperti kurangnya interaksi sosial, kurangnya rasa peduli kepada sesama teman bermain serta renggangnya hubungan komunikasi atau kedekatan anak dengan orang tua di rumah. Melihat hal ini maka perlu adanya pengalihan aktivitas anak dari yang seringnya menggunakan gadget kepada aktivitas yang lebih bermanfaat dan memaksimalkan kedekatan hubungan anak dengan orang tua khususnya di rumah. Kegiatan ini difokuskan pada kegiatan literasi media melalui ecopounding sebagai pengalihan aktivitas anak dari gadget. Peserta diberikan pendampingan bagaimana memanfaatkan kemampuan literasi anak ke dalam proses ecopounding pada berbagai media. Aktivitas pelatihan ini juga dilakukan secara kolaborasi antara anak dengan orangtua dimana orang tua akan mengarahkan bentuk seni yang akan dibuat dan memberikan penyelesaian akhir agar tampak lebih rapi. Melalui kegiatan literasi ini perhatian anak menjadi teralih dari intensitasnya dalam menggunakan gadget pada aktivitas yang penuh dengan kreativitas yaitu menciptakan karya seni yang lebih bermanfaat. Dari hasil angket yang terkumpul memperlihatkan semua peserta baik anak dan orangtua menjadi sangat terkesan akan adanya kegiatan yang tidak biasanya di RPTRA Edelweis Srengseng Jakarta Barat. Semua peserta merasa takjub akan karya yang dihasilkan padahal prosesnya sangat mudah dan bahan alam yang dibutuhkan ada disekitar lingkungan. Harapannya melalui kegiatan literasi dengan teknik ecopounding ini anak akan lebih peduli pada lingkungan, menyayangi alam yang ada khususnya tanaman, lebih kreatif dan semangat untuk berkarya serta terjaga hubungan yang lebih erat dengan orangtua.

Kata Kunci Literasi Media; Ecopounding; Gadget; RPTRA Edelweis

Abstract

This Community Service Activity (PKM) is in collaboration with Child-friendly Integrated Public Space (RPTRA) Edelweis Srengseng, West Jakarta with a total of 20 children accompanied by one of their parents. The problem faced by children in RPTRA is they have lack of fun physical activity instead they prefer more to playing gadgets or mobile phones. The impact of their frequent use of mobile phones is enormous, such as a lack of social interaction, a lack of concern for fellow playmates and the lack of communication or closeness between children and parents at home. Seeing this, it is necessary to divert children's activities from those who frequently use gadgets to activities that are more useful and maximize the close relationship between children and parents, especially at home. This activity is focused on media literacy activities through eco-pounding as a diversion of children's activities from gadgets. Participants gave assistance on how to utilize children's literacy skills in the eco-pounding process in various media. This training activity was also carried out in collaboration between children and parents where parents will direct the art form to be made and provide a final solution to make it look neater. Through this literacy activity, children's attention is diverted from their intensity in using gadgets to activities that are full of creativity, namely creating more useful works of art. The results of the questionnaire collected showed that all participants, both children and parents, were very impressed by the unusual activities at RPTRA Edelweis Srengseng, West Jakarta. All participants were amazed at the work produced even though the process was very easy and the natural materials needed were around the environment. closer relationship with parents.

Keywords: Media loiteration; Ecopounding; Gadget; RPTRA Edelweis

How to Cite: Martriwati, Burhayani (2023). Kegiatan Literasi Media Melalui Ecopounding Sebagai Pengalihan Aktivitas Anak dari Gadget pada RPTRA Edelweis Srengseng Jakarta Barat . *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 1(1), 1-4. doi:<https://doi.org/10.30874/MAYADANI.v1i1.00001>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut gadget sehingga memudahkan kegiatan manusia dengan cepat. Menurut Syahudin (2019) gadget adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti handphone, komputer dan lainnya. Pada awalnya penggunaan gadget hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di zaman modern ini gadget banyak juga digunakan oleh anak-anak.

Penggunaan gadget untuk anak usia Sekolah Dasar tersebut bisa berdampak positif maupun negatif. Dari sisi positif anak dapat mencari materi pembelajaran dengan mudah dan dapat berkomunikasi jarak jauh namun gadget juga bisa memberikan efek negatif pada anak seperti anak lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain gadget daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sekitar. Hal ini bisa menyebabkan anak menjadi seorang individualis, kurang peka pada lingkungan atau dengan kata lain anak punya kelemahan pada sosial inteligensinya. Setiap orang tua seharusnya prihatin sehingga orang tua harus mengawasi anak saat bermain gadget.

Kecanduan gadget juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon *dopamine* yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu kontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya akan mengalami gangguan. Selain itu kecanduan gadget dapat menimbulkan gangguan pemusat perhatian dan hiperaktivitas.

RPTRA sebagai ruang publik yang ramah anak dan hampir tersedia di setiap kecamatan di Jakarta saat ini sudah menjadi salah satu alternatif bagi anak untuk bermain, berolahraga dan belajar secara non formal. Hal ini sejalan dengan apa yang diamanatkan oleh gubernur DKI Jakarta dalam peraturan no 123 tahun 2017 yang menyebutkan bahwa RPTRA berfungsi sebagai tempat interaksi masyarakat segala umur, mulai dari dalam kandungan sampai dengan usia lansia sebagai wahana permainan dan tumbuh kembang anak. Namun pada kenyataannya pemanfaatan RPTRA tersebut belum secara maksimal digunakan oleh anak untuk kegiatan fisik, jikapun ada itupun jumlahnya belum sesuai dengan harapan. Anak memerlukan agen sebagai media sosialisasi dan agen sosialisai yang dimaksud bagi anak adalah keluarga, teman, sekolah dan media (Handayani, 2019). RPTRA merupakan salah satu agen yang dapat dimanfaatkan anak untuk bersosialisasi dengan yang lainnya. Selain itu, keberadaan RPTRA juga diharapkan dapat berfungsi untuk menambah ruang terbuka hijau di Jakarta, dan juga sebagai ruang terbuka umum sebagai pusat kegiatan, komunikasi, dan sosialisasi masyarakat sekitar RPTRA. Keberadaan ruang terbuka umum yang memfasilitasi warga untuk berekspresi, berkomunikasi, berbudaya, berorganisasi, kemasyarakatan, dan berkomitmen mutlak diperlukan untuk meningkatkan solidaritas, dan kepedulian warga (Widyawati, Ernawati, & Dewi, 2011)

Mengingat bahayanya pengaruh gadget terhadap anak maka perlu adanya pengalihan aktivitas mereka dari gadget ke arah aktivitas yang lebih positif. Salah satunya adalah pemanfaatan kemampuan literasi anak ke dalam aktivitas ecopounding di berbagai media sehingga menghasilkan karya yang menarik dan merangsang kreativitas anak. Ecopounding berasal dari kata "Eco" yang berarti ekosistem dan "Pounding" yang berarti pukul. Cara pembuatan ecopounding yaitu dengan cara mencetak motif daun atau bunga yang bahan-bahannya terdapat di alam dengan cara di pukul. Agar proses pemukulan daun dapat menghasilkan cetakan motif yang bagus dan rapi di media kain tentunya membutuhkan energi yang memadai dari anak. Harapannya kemampuan memanfaatkan energi positif dari anak tadi dapat mengalihkan perhatian anak dari kesibukannya bermain gadget. Dari hasil penelusuran ke berbagai jurnal

yang ada belum ditemukan tulisan yang membahas pemanfaatan teknik ecopounding ini sebagai salah satu strategi pengalihan aktivitas anak dari gadget sekaligus pemanfaatan RPTRA secara maksimal bagi anak dan orangtua.

Melihat pentingnya pemberian aktivitas yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget maka Tim PKM kami melalui komunikasi dengan pihak kelurahan Srengseng Jakarta Barat berkolaborasi melakukan kegiatan pemanfaatan literasi melalui ecopounding sebagai pengalihan aktifitas anak dari gadget. Kegiatan ini diwadahi oleh Lembaga Pemberdayaan Masyarakat UHAMKA dalam rangka memenuhi Catur Darma Perguruan Tinggi.

METODE

Pendekatan pelatihan menggunakan pendekatan interaktif-komunikatif yang tercermin baik pada tahap penyampaian materi, maupun praktek. Pelaksanaan pada kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara luring dalam bentuk tanya jawab, dan praktek. Materi diskusi berkaitan dengan pengenalan tanaman, pengenalan literasi bahasa Inggris serta pengenalan ecopounding, dimana semua anak dengan didampingi orang tua (Ibu) dilatih dan dibimbing membuat suatu produk dengan teknik ecopounding yang sudah dipahami dalam sesi diskusi. Mitra PKM adalah RPTRA Edelweis Kelurahan Srengseng Jakarta Barat yang beralamat di Jln. Marwah Rt.12/01 Komplek PQT Kelurahan Srengseng Kecamatan Kembangan Jakarta Barat. Anak yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah 20 orang dengan rentang usia antara 4-13 tahun dengan didampingi oleh ibunya masing-masing. Diharapkan dengan keterlibatan orangtua dalam kegiatan literasi melalui ecopounding hubungan emosional anak akan semakin dekat dengan orangtuanya dan pekerjaan juga akan lebih cepat dan rapi.

Kegiatan pelatihan terdiri dari beberapa tahap:

1. Kegiatan pertama: Survei pengetahuan awal

Kegiatan pertama diawali dengan memberikan angket untuk mengetahui aktivitas sehari-hari anak-anak setelah pulang sekolah, intensitas dan alasan penggunaan gadget serta kelekatan hubungan anak dengan orang tua.

2. Kegiatan kedua: Penyajian Materi

Kegiatan kedua pemaparan materi oleh pemateri. Materi yang disampaikan adalah mengenai perlunya kedekatan hubungan antara anak dan orangtua, dampak penggunaan gadget yang terlalu berlebihan, serta pemahaman konsep ecopounding melalui pemanfaatan literasi. Para pesertapelatihan diberikan juga waktu untuk bertanya bagi yang belum paham agar memiliki pengetahuan yang cukup mengenai materi yang disajikan.

3. Kegiatan ketiga: Pembimbingan

Pada kesempatan ini dilakukan pelatihan dan pembimbingan dalam pemanfaatan literasi, ecopounding dan kerjasama anak dengan orangtua. Disini para peserta dalam hal ini anak-anak dan orangtua akan memperlihatkan hubungan kedekatan yang erat agar hasil produk yang dihasilkan dapat diselesaikan dengan cepat, menarik dan kreatif.

4. Kegiatan keempat: Penampilan Karya terbaik

Pada kegiatan ini semua peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk memperlihatkan hasil karya masing-masing baik secara langsung di lokasi maupun berbagi dengan menuliskan review singkat di google map yang dapat meningkatkan popularitas RPTRA Edelweis nantinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan yang sudah dilaksanakan pada anak-anak yang ada di lingkungan RPTRA Edelweis Jakarta Barat, maka dapat dijelaskan beberapa hal sebagai berikut:

Pengabdian masyarakat ini dilakukan secara luring yang diikuti oleh 20 anak SD dan dari hasil survey yang dilakukan:

1. Sejumlah 60 % sudah bisa menggunakan gadget atau gawai dalam kesahariannya
2. 75% orangtua meminjamkan gadget pada anak untuk menghindari anak keluar rumah
3. Sejumlah 36 % (usia 4-13) sudah memiliki HP sendiri

4. Sejumlah 82% sering memanfaatkan RPTRA sebagai tempat bermain
5. Seluruh peserta kegiatan (100%) kegiatan pada saat itu sangat menarik, mendapatkan ilmu baru dan keterampilan baru, menyenangkan dan berjanji untuk belajar lagi di rumah agar hasil lebih bagus dan berkembang lebih banyak

Kegiatan literasi media media melalui ecopounding sebagai pengalihan aktivitas anak dari gadget pada RPTRA Edelweis Srengseng Jakarta Barat yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Masyarakat UHAMKA dan berkolaborasi RPTRA Edelweis Srengseng telah memberikan hasil yang cukup signifikan bagi para peserta khususnya anak-anak berupa peningkatan pengetahuan, dan keterampilan menciptakan hasil karya seni ecopounding di atas media totebag dengan percaya diri. Peningkatan-peningkatan tersebut terwujud karena semua peserta dibekali dengan pemberian pelatihan secara langsung setelah menerima pengetahuan bersifat teori apa dampak dari gadget yang berlebihan, kegiatan apa yang lebih bermanfaat daripada bermain gadget serta apa dan bagaimana memanfaatkan ecopounding dalam meningkatkan keterampilan literasi media sebagai sebuah seni. Konsep ecopounding tersebut disampaikan dengan sangat detail dan menarik serta diselingi dengan teknik permainan oleh pemateri sehingga peserta mendapatkan pemahaman yang cepat, jelas dan menyenangkan. Selama penyampaian materi semua peserta terlihat sangat tidak sabar untuk segera melakukan praktek pembuatan ecopounding tersebut.

Sesi pelatihan dilanjutkan dengan praktek pembuatan ecopounding dengan dipandu oleh tim pelaksana lainnya dan mahasiswa. Peserta utamanya yang berupa anak-anak berumur antara 4 sampai 13 tahun juga didampingi oleh orang tua masing-masing. Kegiatan pada tahap praktek ini merupakan kegiatan inti dari seluruh rangkaian yang direncanakan. Semua peserta sudah disiapkan alat dan bahan praktek mulai dari palu, plastik, talenan, daun, dan media kain totebag. Kegiatan dilapangan ini juga merupakan kegiatan yang sangat ditunggu-tunggu oleh semua peserta karena akan memperlihatkan hasil ecopounding yang sungguh di luar dugaan setiap orang.

Berikut ditampilkan beberapa aktifitas proses pembuatan dan hasil literasi media melalui ecopounding yang tercipta dari tangan-tangan mungil anak-anak usia 4-13 tahun:



Gambar 1. Aktivitas Anak sedang Ecopounding didampingi orang tua



Gambar 2. Peserta yang terpilih memiliki karya terbaik



Gambar 3. Keseluruhan peserta dengan hasil karya

SIMPULAN

Anak-anak di lingkungan RPTRA Edelweis sebanyak 20 peserta dimana pada awalnya mereka belum begitu paham sekali apa dampak dari gadget bagi kesehatan dan prestasi akademik setelah mendengarkan penyampaian materi dengan cara yang menarik dan membujuk menjadi lebih memilih untuk memanfaatkan aktifitasnya ke arah yang lebih menyehatkan dan berguna. Kegiatan ini juga menambah pengetahuan dan kesadaran mereka akan rasa peduli pada lingkungan atau tanaman sekitar, serta menambah keterampilan terkait ecopounding. Mereka yang belum tahu sama sekali apa itu ecopounding dan bagaimana membuatnya setelah diberikan pelatihan pada akhirnya menimbulkan rasa takjub melihat karya sendiri.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih kami ucapkan kepada unit LPPM UHAMKA yang memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian ini, serta tidak lupa untuk FKIP dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UHAMKA yang memberikankemudahan dan kelancaran dalam pembiayaan pengabdian yang dijalankan oleh tim Abdimas.

DAFTAR PUSTAKA

- Flint, I. (2008) *Eco Colour: Botanical Dyes for Beautiful Textiles*. United States: InterweavePress Publisher
- Handayani. Okta Dian (2019) Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) sebagai Sarana Sosialisasi bagi AnakPAUDIA Volume 8, No. 2 , November 2019, 7 4-81
- Jenny Gabriela, Belinda Mau, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*: Vol. 5 No. 1 Juni 2021
- Luh De Suriyani, Mudahnya Ecoprint, Warna Warni Flora Di Baju Dan Buku, <https://www.mongabay.co.id/2019/06/30/mudahnya-ecoprint-warna-warni-flora-di-baju-dan-buku/>
- Muhammad Iqbal dkk (2020) *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19*, *Jurnal Pendidikan Dasar* | p-ISSN 2685-7642 | e-ISSN 2685-8207 Vol.2 No.2 Desember 2020 | 14-23

- Syahudin (2021) Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian dalam Pendidikan* 14_2 127-136
- Widyawati, K., Ernawati, A., & Dewi, F. (2011). *Peranan Ruang Terbuka Publik Terhadap Tingkat Solidaritas dan Kepedulian Penghuni Kawasan Perumahan di Jakarta* *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*, Vol.4 No. 3 September 2011, 246-26
- Wirawan, B. D. S. and Alvin, M. (2019) „Teknik Pewarnaan Alam Eco Print Daun Ubi Dengan Penggunaan Fiksator Kapur, Tawas dan Tunjung“, *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*, 17, 1–5.