

Pendampingan Aplikasi Sorogan Kitab Jawi di Majelis Ta'lim Baetul Wasilah Desa Sindangpanon Kecamatan Bojong Purwakarta

Irna Kania*¹, Dede Supendi*²

¹Mahasiswa Sarjana PAI STAI DR. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta

²Dosen Progam Studi PAI STAI DR. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta

*e-mail: irnakania228@gmail.com¹ dede.supendi82@gmail.com²

DOI: doi.org/10.52593/svs.04-1-03

Naskah diterima: 3 Juni 2022, direvisi: 28 Januari 2024, disetujui: 29 Januari 2024

Abstract

Keywords:

Book Highlights,
Gadgets, Children

The research was carried out during a pandemic so that teaching and learning activities were carried out online, this resulted in children, especially at elementary school age, tending to overuse gadgets. Apart from that, it also effects the recitation lesson. Effort to reduce excessive use of gadgets are carried out in the form of applications to recite books through community service activities. Action research methods used with Participatory Action Research (PAR) design. Starting with looking at the problem, interpreting and analyzing it, then action/ action is carried out as an alleviation of existing problems. Based on these actions gradually underwent changes, where children began to reduce their use on gadgets. In addition, they can take the time to start target in the recitation lesson, starting with understanding the book that will be read through sorogan and hopefully in the future it can have a positive impact on other lessons such as memorization.

Abstrak

Kata kunci:

Sorogan Kitab,
Gadget, Anak-anak

Penelitian dilaksanakan saat terjadi pandemic sehingga aktivitas belajar mengajar dilakukan melalui online, hal ini mengakibatkan anak-anak terutama pada usia sekolah dasar cenderung berlebihan dalam menggunakan gadget. Selain dari itu juga berpengaruh pada pelajaran mengaji. Upaya mengurangi penggunaan gadget berlebih dilakukan tindakan berupa aplikasi mengaji sorogan kitab melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Metode penelitian tindakan yang digunakan dengan desain Participatory Action Research (PAR). Dimulai dengan melihat masalah, menafsirkan dan menganalisisnya, selanjutnya dilakukan action/ tindakan sebagai pengentasan masalah yang ada. Berdasar tindakan tersebut secara bertahap mengalami perubahan, dimana anak-anak mulai mengurangi penggunaannya pada gadget. Selain itu mereka dapat meluangkan waktunya untuk memulai target pada pelajaran mengaji, diawali dengan memahami kitab yang akan dibaca melalui sorogan serta diharapkan kedepannya dapat berdampak positif pada pelajaran lainnya seperti hafalan-hafalan.

1. PENDAHULUAN

Pada 2020 lalu, Indonesia sedang dilanda musibah yang mengharuskan semua orang untuk tetap berada di rumah guna memutus mata rantai *covid-19*. Hal ini berdasar pada peraturan Menteri Kesehatan Indonesia nomor 9 (2020) terkait pembatasan sosial berskala besar dalam rangka penanganan *covid-19*. Sehingga ada beberapa dari mereka terutama di daerah yang sudah masuk zona merah agar melakukan kegiatan dari rumah baik bekerja, sekolah maupun aktivitas lainnya. Di zaman modern ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat juga semakin canggih yang terbukti dengan adanya gadget semacam *android* maupun *smartphone*. Hal ini menunjukkan fungsi *gadget* yang sangat

bermanfaat baik untuk berkomunikasi terutama bagi mereka yang sedang menjalankan urusan bisnis, pekerjaan, mencari informasi, belajar dan lainnya.

Fakta yang didapat bahwa gadget tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa saja, melainkan juga anak-anak dan remaja. Apalagi disaat pandemi terutama lembaga sekolah yang melaksanakan pembelajaran online, anak-anak mulai dari SD sampai tingkat menengah yang secara otomatis setiap anak sudah menggunakan gadget. Anggraeni & Hendrizal (2018) mengemukakan, bukan sekedar pekerja yang menggunakan *gadget*, namun hampir semua kalangan menggunakannya pada keseharian mereka yakni dengan menghabiskan waktunya untuk penggunaan *gadget*.

Adapun perihal bermanfaat tidaknya *gadget* tergantung pada penggunaannya. *Gadget* bisa bermanfaat jika digunakan untuk belajar, sebagai alat komunikasi dan hal bermanfaat lainnya. Selain itu *gadget* kurang bermanfaat jika penggunaannya hanya untuk hal yang menyita waktu semacam berlama-lama dengan sosial media yang tidak pasti tujuan memainkannya, bermain *game online* dan semacamnya. Bisa saja *game* bermanfaat untuk hiburan ataupun melatih kefokuskan, namun bisa menjadi kurang bermanfaat bila penggunaannya berlebihan hingga pusing.

Berdasar pengamatan yang terlihat, rata-rata orang menggunakan *gadget* hanya untuk membuka tutup sosial media tanpa ada kejenuhan, bermain *game*, *tiktok*, dan melihat *youtube*. Adapun berlebihan dalam penggunaan *gadget* membuat malas untuk melakukan hal lain karena secara terus menerus muncul rasa tidak ingin jauh dari *gadget*. Selain itu penggunaan *gadget* berlebih dapat mengurangi konsentrasi, mengubah perilaku dan lain sebagainya.

Pada masa pandemi kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah, sehingga mengharuskan anak sekolah mulai dari SD, SMP maupun SMA belajar secara daring melalui *gadget*. Terdapat beberapa siswa terutama anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang melaksanakan pembelajaran tatap muka satu minggu satu kali secara berkelompok, untuk sisa harinya melalui daring (*whatsapp group*). Juga ada yang melaksanakan pembelajaran selain tatap muka, namun siswa hanya diberikan tugas saja. Adapun kondisi yang terlihat dari anak-anak yang melaksanakan aktivitas belajar dari rumah rata-rata anak tidak mengetahui waktu kapan pembelajaran tersebut. Selain itu anak-anak jarang belajar sebab tidak ada pengawasan ketat juga tidak ada yang membimbing untuk belajar sehingga anteng-anteng saja.

Perihal pembelajaran online ada beberapa informan yang MPP wawancara, mereka menginginkan kegiatan sekolah seperti biasa yakni belajar mengajar secara tatap muka. Dikarenakan kondisi yang belum memungkinkan jika semua serentak masuk sekolah secara tatap muka, sehingga pembelajaran dominan dilaksanakan secara *online* melalui *gadget*. Terlihat anak-anak memegang *gadget* lumayan sering serta lama durasi anak-anak dalam penggunaan *gadget* bukan untuk belajar namun sebaliknya, sebab untuk belajar dapat diperkirakan sekitar beberapa menit saja. Maka dari itu, orang tua beranggapan bahwa pembelajaran melalui *gadget* terasa merugikan.

Gadget memang dapat membantu tugas sekolah, tetapi semenjak *pandemic* dan pembelajaran dilaksanakan melalui *gadget* anak-anak lebih dalam penggunaan *gadget* untuk hal yang kurang bermanfaat, sehingga mereka terlihat malas dan kurang konsentrasi pada pelajaran terutama pelajaran mengaji. Pada saat orang tua memanggil maupun memerintah malah harus menunggu beberapa saat setelahnya baru menyaut. Berbeda dengan sebelumnya anak-anak belum mengenal jauh *gadget*, ketika orang tua memanggil pun ada jawaban dan langsung dilaksanakan kemudian.

Mendengar anggapan beberapa orang tua yang diwawancara serta melihat anak-anak sedang asyik bermain gadget. Beberapa anak berkumpul sambil memainkan *handphone*, bukan belajar ataupun menghafal pelajaran. Setelah penulis mengamati dan memperjelas kembali, hal tersebut memang benar terjadi. Selain itu pada saat anak-anak menginap di tempat mengaji, mereka membawa *handphone* bahkan sudah larut pun masih asyik

memainkan. Hal ini berdasarkan pernyataan dari pengasuh majlis. Oleh karena itu, beberapa orang tua dan tokoh lain yang peneliti wawancara berkeinginan agar mengadakan kegiatan yang berguna untuk meminimalisir penggunaan *gadget* berlebih pada anak-anak.

Beranjak pada hasil observasi di lapangan serta wawancara dengan beberapa informan, didapat beberapa masalah yang dapat diketahui permasalahan bagi masyarakat layak angkat. Diantara permasalahannya yaitu: anak-anak tidak mengetahui waktu pembelajaran dari rumah; selama pembelajaran di rumah anak-anak jarang belajar karena tidak ada yang membimbing; setelah pembelajaran dilaksanakan secara daring, anak-anak lebih dalam menggunakan *gadget* untuk hal lain. Dari uraian tersebut, penelitian dilaksanakan di desa Sindangpanon Kecamatan Bojong Kabupaten Purwakarta. Hal ini mengacu pada teknik APKL (Aktual, Problematik, Khalayak, layak) untuk mengetahui masalah yang layak diangkat berdasar pada data yang dikumpulkan melalui angket pun didukung dengan observasi serta wawancara dengan beberapa informan. Dengan hasil masalah yang terangkat adalah terkait penggunaan *gadget* berlebih pada anak-anak setelah adanya pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Tujuan penelitian dan pengabdian ini agar anak-anak dapat meminimalisir penggunaan *gadget* secara berlebihan serta mereka dapat menggunakan waktunya untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, selain itu mereka juga bisa mempunyai target dalam memahami pelajaran.

Kajian Literatur

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Attamimi et al., 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Edukasi Literasi Lingkungan dalam Upaya Mengurangi Kecenderungan Adiksi Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD IT Insan Qurani Sumbawa”. Dengan hasil kecenderungan adiksi gawai pada anak usia SD di SD IT Insan Qurani Sumbawa dapat menurun dengan mengaplikasikan edukasi literasi lingkungan. Adapun persamaannya dengan penelitian yang diteliti saat ini yaitu sama-sama meneliti tentang gawai/ *gadget*, subjek penelitiannya serupa yakni anak usia sekolah dasar. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah: a. penelitian sebelumnya meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan menerapkan edukasi literasi lingkungan, penelitian ini memberikan solusi berupa implementasi kegiatan sorogan kitab; b. penelitiannya menggunakan desain penelitian tindakan dengan prosesnya dilakukan sebanyak tiga siklus dan pada tiap siklusnya memiliki empat tahapan dimulai dari perencanaan sampai refleksi, penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan partisipatif.

Penelitian selanjutnya oleh (Yunara, 2021) dengan judul “Program Literasi Digital, Pengadaan Perpustakaan Mini dan Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Anak-anak terhadap Gadget di Wonokitri”. Alhasil melalui kegiatan pengabdian masyarakat, adanya pelatihan literasi digital, perpustakaan mini yang disediakan begitupun pengenalan mainan tradisional dapat terlaksana dengan baik serta memberikan dampak positif bagi anak-anak. Penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini bertujuan untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak-anak. Perbedaannya dapat dilihat dari tindakan yang diberikan, sebelumnya diketahui berdasar pembahasan hasil sedangkan penelitian ini dengan menerapkan aktivitas sorogan kitab.

2. METODE

Metode dalam penelitian dan pengabdian menggunakan desain *Participatory Action Research* (PAR). Menurut Wadsworth (1998) dalam (Kendon et al., 2007) *Participatory Action Research* yaitu sebutan umum yang mencakup berbagai teknik partisipatif untuk menangani penelitian yang diatur kegiatan. Sederhananya PAR mencakup penelaah dan anggota yang bekerjasama untuk menganalisis hal yang sedang terjadi atau aktivitas untuk memperbaikinya.

Penelitian ini diadakan di Kp. Kerajan 1, Sindangpanon, Bojong, Purwakarta, Jawa Barat. Subjek penelitiannya berfokus pada anak-anak Majelis Ta'lim Baetul Wasilah putri. Selain itu, pelaksanaannya dilakukan selama bulan November 2020 pada saat kegiatan PBP (Pengabdian Berbasis Penelitian). Guna tercapainya keberhasilan dalam menyelesaikan masalah tersebut, maka dilakukan beberapa langkah: 1) Melihat permasalahan melalui observasi, wawancara maupun angket; 2) Menafsirkan dan menganalisa masalah untuk mengetahui solusi bakal diberikan dalam sebuah tindakan; 3) Mewujudkan program melalui tindakan yang dilaksanakan dengan pihak terkait.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Kegiatan Sorogan di Majelis Ta'lim Baetul Wasilah

Sorogan atau bantuan individu adalah suatu jenis pendidikan dan pembelajaran dimana guru hanya berhadapan dengan murid atau kumpulan kecil murid yang saat ini berada pada tingkat dasar (Alam, 2011). Asal kata sorogan yaitu sorog atau menyorongkan, hal ini karena tiap individu di hadapan gurunya silih bergantian untuk menyorongkan kitab (Afif, 2019). Dapat diketahui bahwa sorogan ialah suatu pembelajaran dilakukan dengan murid yang berada ditingkat dasar menyodorkan kitab dihadapan gurunya.

Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran sorogan di majlis ta'lim Baetul Wasilah yang dihadiri murid-murid pengajian putri dilaksanakan sebagaimana mestinya. Kitab yang disodorkan tersebut yakni kitab jawi (tulisan berbahasa melayu) serta disundakan dalam membacanya. Adapun tekniknya dilakukan dengan masing murid bergiliran menghadapi pengajar untuk menyorogkan kitab yang dikajinya, di samping itu pengajar membacakan terlebih dahulu kemudian diulangi oleh murid tersebut sampai terbaca dengan baik. Namun jika belum menguasai bacaannya maka diulang pada pertemuan berikutnya. Selain itu, pengajar menyarankan untuk membaca kembali di rumah dari kitab yang telah disorogkan.

2) Dampak Penggunaan Gadget pada Anak-anak

Gadget dalam bahasa Indonesia berarti gawai merupakan alat elektronik dengan fungsi praktis bagi penggunanya. Hana Pebriana dalam (Andriyani et al., 2021), *smartphone* maupun *notebook* ialah komponen elektronik kecil dirancang dengan fungsi tertentu yang dinamakan dengan *gadget*. *Gadget* mampu memberikan dampak bagi penggunanya, baik positif ataupun negatif. Dampak positifnya menurut Witarsa et al (2018) dalam (Amri et al., 2020) diantaranya:

- a. Mudah berkomunikasi antarteman,
- b. Dapat memperluas pertemanan melalui sosial media dalam *gadget*,
- c. Menambah rasa percaya diri untuk dibawa kemanapun.

Pernyataan Sinta terkait dampak negative menggunakan gadget dalam (Amri et al.,2020):

- a. Cahaya radiasi menyebabkan bahayanya bagi indera penglihatan,
- b. Kebiasaan untuk membawa kemanapun,
- c. Kurang fokus dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Hidayati dalam (Amri et al., 2020) mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain seseorang menjadi lalai terhadap perintah karena lebih senang dengan *gadgetnya* serta dapat mengakibatkan kecanduan pada *gadget*.

Hasil Penelitian dan Pengabdian

Selama pelaksanaan penelitian, didapati permasalahan pada anak-anak di Desa Sindangpanon. Maka dari itu MPP membuat perencanaan dengan mengadakan aktivitas

mengaji tambahan berupa sorogan kitab jawi berdasar hasil diskusi dengan pengasuh majlis serta orang tua murid, dengan tujuan penggunaan *gadget* berlebih pada anak-anak dapat berkurang. Selain dari pada itu, setidaknya mereka konsentrasi terhadap pelajaran di pengajiannya.

1) Pra Tindakan

Berawal dari melihat permasalahan melalui observasi, wawancara serta angket dengan teknik APKL, maka didapati masalah bagi masyarakat layak angkat yaitu setelah adanya pembelajaran dari rumah melalui *gadget*, anak-anak berlebihan dalam penggunaannya. Sehingga diperoleh indikator masalah sebagai berikut:

- a. Anak-anak lebih senang bermain *gadget* daripada belajar,
- b. Anak-anak tidak menggunakan *gadget* dengan baik dan malah sebaliknya,
- c. Tidak ada batasan pada anak-anak dalam memegang *gadget*, sehingga mereka merasa leluasa dalam penggunaannya,
- d. Akibat terus memainkan *gadget*, anak-anak menjadi kurang fokus dan malas dalam belajar terutama ketika memahami pelajaran pengajian.

Sebelumnya kegiatan yang pernah diadakan oleh pengasuh majlis ialah kajian kitab, dengan pengasuh majlis membacakan lalu menerangkan maknanya, tetapi permasalahan tersebut belum terselesaikan. Sebab ketika penjelasan materi masih saja terdapat anak yang sambil memegang dan memainkan *gadget*-nya. Tindakan baru guna mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengadakan aktivitas mengaji berupa sorogan kitab, dikarenakan ini dapat menjadi sebuah tantangan bagi anak-anak untuk mendapati konsentrasinya dalam pelajaran. Sorogan kitab ini belum pernah diterapkan, maka yang menjadi tindakan utama pengentasan masalah tersebut dengan sorogan kitab. Adapun kitab yang nantinya hendak dibaca oleh anak-anak majlis untuk disorongkan kepada pengasuh majlis yaitu kitab *Hidayatus Salikin*.

Sebelum penerapan aktivitas sorogan kitab, tahapan perencanaan dari tindakannya yakni MPP mengumpulkan anak majlis terlebih dahulu. Hal ini untuk diberikan arahan juga masukkan agar tidak berlebihan dalam penggunaan *gadget*, kemudian diumumkannya perihal kegiatan yang bakal dilaksanakan. Oleh karena itu, dengan sorogan kitab rasa malas pada diri anak-anak dalam mengajinya dapat berkurang serta dapat fokus kembali.

2) Pasca Tindakan

Pada awal kegiatan dimulai anak-anak terlihat sedikit terbata-bata ketika mereka menyodorkan kitab kepada pengasuh majlis. Hal itu terjadi karena mereka tidak memahami dulu kitab yang disodorkannya. Oleh karena pengasuh majlis menyarankan agar sebelum memulai sorogan kitab mereka dapat memahami bacaannya terlebih dahulu. Setelah beberapa hari sedikit demi sedikit mereka mengalami peningkatan pada saat sorogan kitab, dimana anak-anak mulai lancar dalam membacanya walaupun masih terdapat satu dua kata yang kurang, maka dari itu langsung mengoreksi pembacaannya.

Di luar kegiatan MPP mengamati anak-anak yang sebelumnya sering berkumpul dengan membawa dan memainkan *gadget* apalagi di malam hari ketika menginap di pengajian, setelahnya mereka tidak memainkannya sebab hal itu kurang baik untuk diri mereka. Walaupun anak-anak tidak dapat terpisahkan sepenuhnya dengan *gadget*, namun sedikit demi sedikit penggunaan *gadget* pada anak-anak berkurang.

Setelah diadakannya kegiatan mengaji kitab dengan metode sorogan, anak-anak dapat meluangkan waktu untuk memulai target dalam pelajaran mengaji setidaknya memahami sedikit-sedikit dari kitab yang dibaca melalui sorogan, terutama berkaitan dengan hafalan. Berdasarkan tujuannya, dapat diketahui bahwa anak-anak dapat mengurangi penggunaan berlebihnya pada *gadget*. Selain itu mereka dapat mengikuti kegiatan dengan baik serta anak-anak meluangkan waktu dalam memahami pelajaran sebelum aktivitas sorogan kitab, maupun untuk materi mengaji lainnya. Berikut data anak-anak majlis ta'lim tercantum:

Tabel 1. Data Anak-anak Majelis Ta'lim Baetul Wasilah

No.	Nama	L/P
1	Agnia	P
2	Alya	P
3	Cucu	P
4	Desti	P
5	Dila	P
6	Jihan	P
7	Jilpira	P
8	Lika	P
9	Lilis	P
10	Marwah	P
11	Nayla	P
12	Nazwa	P
13	Novi	P
14	Rina	P
15	Ririn	P
16	Sindi	P

Tabel 2. Aktivitas PBP (Penelitian Berbasis Penelitian)

Tanggal	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Tema Kegiatan	Jumlah Peserta
Senin, 03/11/20 20	Mengunjungi kantor kelurahan Sindangpanon	Kantor Kelurahan Sindangpanon	Meminta perizinan dan berbincang sedikit terkait permasalahan yang ada	1 orang
04/11/20 20	Observasi dan menyusun identifikasi masalah	Kp. Kerajan 1 RT 03, Sindangpanon	Observasi dan menyusun identifikasi masalah	-
Kamis, 05/11/20 20	Menemui Pimpinan/Pengasuh Majelis Ta'lim	Majlis Ta'lim Baetul Wasilah, RT 03, Sindangpanon	Observasi anak-anak majlis sekaligus mwlakukan wawancara dengan pengasuh majlis	1 orang
Jum'at, 06/11/20 20	Menemui Bapak Ketua RT 03, Sindangpanon	Rumah bapak ketua RT 03, Sindangpanon	Meminta izin sekaligus wawancara	1 orang
Sabtu, 07/11/20 20	Bimbingan PBP	Luring (rumah Dosen Pembimbing, Bapak Dede Suspendi, M.Pd.I)	Identifikasi masalah	6 orang
Minggu, 08/11/20 20	Menemui tokoh pemudi	Rumah informan	wawancara	1 orang
	Menemui tokoh masyarakat/guru	Rumah informan	Wawancara	1 orang
	Menemui orang tua dari anak majlis	Rumah informan	Observasi sekaligus wawancara	1 orang
Senin, 09/11/20	Menemui orang tua dari anak majlis	Rumah informan	Observasi dan wawancara	1 orang

20	Menemui orang tua dari anak majlis yang sedang berkumpul	Rumah informan	Observasi dan wawancara	4 orang
12/11/2020	Menemui pimpinan/pengasuh majlis ta'lim	Majlis ta'lim baetul wasilah	Diskusi terkait perencanaan tindakan	2 orang
14/11/2020	Bimbingan PBP	Luring Dosen Pembimbing, Bapak Dede Supendi, M.Pd.I)	PDCA	6 orang
17/11/2020	Mengunjungi majlis ta'lim	Majlis ta'lim baetul wasilah	Pengarahan kepada anak-anak serta pengumuman program kegiatan yang akan dijalankan sekaligus mendata anak-anak	16 orang
19/11/2020	Membuat daftar hadir anak-anak majlis	Rumah MPP	Membuat daftar hadir	-
20/11/2020	Memulai program kegiatan PBP	Majlis ta'lim baetul wasilah	Kegiatan sorogan kitab mengaji	15 orang
21/11/2020	Kegiatan berlangsung	Majlis ta'lim baetul wasilah	Sorogan kitab	11 orang
24/11/2020	Kegiatan berlangsung	Majlis ta'lim baetul wasilah	Sorogan kitab	9 orang
25/11/2020	Kegiatan berlangsung	Majlis ta'lim baetul wasilah	Sorogan kitab	9 orang
26/11/2020	Kegiatan berlangsung	Majlis ta'lim baetul wasilah	Sorogan kitab	16 orang
27/11/2020	Kegiatan berlangsung	Majlis ta'lim baetul wasilah	Sorogan kitab	13 orang
01/12/2020	Penutupan kegiatan PBP	Majlis ta'lim baetul wasilah	Penutupan kegiatan pada pelaksanaan PBP	16 orang
	Mengunjungi kantor kelurahan Sindangpanon	Kantor Kelurahan Sindangpanon	Perpisahan setelah pelaksanaan PBP	-



Gambar 1. Wawancara dengan beberapa informan



Gambar 2. Pengarahan disertai masukkan kepada anak-anak mengenai penggunaan gadget



Gambar 3. Program kegiatan sorogan kitab jawi berlangsung

4. KESIMPULAN

Bepijk pada uraian di atas dari kegiatan yang MPP jalankan, sehingga diperoleh kesimpulan:

1. Pra-tindakan: dimulai dengan MPP mengunjungi informan, melaksanakan observasi, wawancara maupun angket yaitu setelah pembelajaran dari rumah melalui *gadget* anak-anak berlebihan dalam penggunaannya. Sebelum pelaksanaan kegiatan dilakukan pemberian arahan disertai masukkan mengenai penggunaan *gadget*, mengumumkan program kegiatan yang dilaksanakan kemudian. Melihat tindakan yang pernah diterapkan belum ada hasil, oleh karena guna tercapainya tujuan sebagai solusi pengentasan masalah yaitu dengan mengambil tindakan baru berupa program mengaji sistem sorogan pada kitab jawi (tulisan melayu).
2. Pasca-tindakan: beriringan dengan pelaksanaan sorogan kitab, MPP di luar aktivitas mengamati perubahan-perubahan yang terjadi selama adanya program pada anak-anak terkait penggunaan *gadget*nya. Sebelumnya mereka selalu berkumpul sambil memainkan alat tersebut, secara bertahap anak-anak mulai mengurangi penggunaannya pada *gadget*. Selain itu mereka dapat meluangkan waktunya untuk memulai target pada pelajaran mengaji, setidaknya diawali dengan memahami kitab

yang dibaca melalui sorogan. Semoga kedepannya dapat merembet pelajaran lainnya seperti hal yang berkaitan dengan hafalan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak terkait yang telah memberidukung dan membantu proses jalannya kegiatan pada pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, M. (2019). *Penerapan Metode Sorogan dalam Meningkatkan Baca Kitab di Pondok Pesantren Tarbiyatun Nasyi'in*. *Journal of Social Community*, 4(14).
- Alam, M. (2011). *Model Pesantren Modern (Sebagai Alternatif Pendidikan Masa Kini dan Mendatang)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Ambariah, A., Purnamasari, R., Kusnandar, E., & Supendi, D. (2023). *PENANAMAN NILAI-NILAI TOLERANSI PADA ANAK USIA DINI DI TK SEJAHTERA CITEKO KECAMATAN PLERED*. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 1(2), 105-111.
- Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19*. 2(2), 14-23.
- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). *Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. 13(1), 64-76.
- Attamimi, H. R., Lestari, Y., Ernawati, Rai'in, & Sari, A. (2021). *Penerapan Edukasi Literasi Lingkungan dalam Upaya Mengurangi Kecenderungan Adiksi Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar d SD IT Insan Qurani Sumbawa*. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1(4), 619-626.
- Gunawan, A., Tabroni, I., & Supendi, D. (2023). *Online Learning: The Widespread Use of Google Forms as a Learning Media for Students in the Midst of the Covid-19 Pandemic*. *Indonesian Journal of Applied and Industrial Sciences (ESA)*, 2(1), 119-132.
- Indonesia, P. (2020). *Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. Sekretariat Negara.
- Kindon, S., Pain, R., & Kesby, M. (2007). *Participatory Action Research Approaches and Methods: Connecting People, Participation and Place* (pp. 112-121). New York: Routledge.
- Octavia, V. S., Gussevi, S., & Supendi, D. (2023). *Pentingnya Peran Orang Tua Terhadap Kebersihan Gigi dan Mulut Anak Usia Dini*. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(1), 42-47.
- Riindiyani, R., Dharma, S. H., & Supendi, D. (2022). *Pemberdayaan Remaja Masjid dalam Meningkatkan Minat Mengaji Siswa Sekolah Dasar Desa Cipeundeuy*. *Jurnal INDONESIA RAYA (Pengabdian pada Masyarakat Bidang Sosial, Humaniora, Kesehatan, Ekonomi dan Umum)*, 3(1). 25-32.
- Rosmerry, R. F., & Supendi, D. (2022). *Penyuluhan terhadap Orang Tua dalam Mendidik Perilaku Beribadah Anak*. *Jurnal Abmas*, 22(1), 23-26.
- Samsuloh, M., Adriansyah, A., & Supendi, D. (2023). *Pendampingan Membangun Kesadaran Masyarakat dalam Mengelola Sampah di Sungai Cihanjawa*. *Khidmatul Ummah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(01).
- Supendi, D. (2022). *Balada Essay 21 Opini Catatan Kecil*. LPP Balai Insan Cendekia.
- Supendi, D. (2023). *Korelasi Pengembangan Nilai Karakter Pendidikan Kepramukaan dengan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(01), 49-64.
- Supendi, D. (2023). *PENDAMPINGAN PROGRAM BTQ SISWA-SISWI MDTA HIDAYATUSSIBYAN*. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 2(1), 16-25
- Supendi, D., & Bumi, A. R. (2023). *Pendampingan Menghafal Al-Qur'an dengan Menggunakan Metode Ummi di Pengajian Qurrata A'yun*. *Dedicate: Journal of Community Engagement in*

SIVITAS, Vol. 4. No. 1 Januari 2024, 17 – 26

Education, 2(01), 1-12.

Supendi, D., Supiana, P., & Ardiansyah, H. (2023). *Pendampingan Pembentukan IKROMAH sebagai Upaya Preventif Kenakalan Remaja di Kampung Pasir Benteng Desa Cihanjawa*.

JANKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 62-67.

Widyawati, W., Husna, A. I. N., & Supendi, D. (2023). *Parenting Pola Asuh Orang Tua untuk Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(1), 35-41.

Yunara, F. A. (2021). *Program Literasi Digital, Pengadaan Perpustakaan Mini dan Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Anak-anak terhadap Gadget di Wonokitri RW 02, Kelurahan Pakis, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945