

# Luaran Kegiatan Kukerta Tahun 2021





# **Luaran Kegiatan Kukerta Tahun 2021**

1

Publikasi media masa cetak/ elektronik dengan headline “pengabdian ...”

2

Buku yang disusun dalam rangka mendukung berjalannya program Kukerta

3

Video yang diunggah di youtube

4

Data monograf desa yang di-input-kan ke dalam Wikipedia

5

Artikel Pengabdian

# 1. Publikasi media masa cetak/elektronik

- Publikasi media masa cetak/ elektronik dengan headline “pengabdian ... ” (**tidak diposting di media online seperti blogspot, wordpress, kompasiana, tumblr, kaskus, dll.** Jika akan diposting pada media online, media online tersebut harus berbadan hukum.
- Isi berita mengikuti format publikasi sesuai kaidah jurnalistik 5W+1H, yaitu :
  - 1.Apa yang terjadi (**What**) ?
  - 2.Siapa yang terlibat (**Who**)?
  - 3.Di mana peristiwa terjadi (**Where**)?
  - 4.Kapan terjadi (**When**)?
  - 5.Kenapa peristiwa tersebut terjadi (**Why**)?
  - 6. Bagaimana peristiwa terjadi (**How**)?





<https://www.utusanriau.co/berita/44130/Tim-Pengabdian-Kukerta-Unri-Membuat-Gapura-di-Objek-Wisata-Arboretum-Gambut-di-Sungai-Pakning.html#.X0zPtYYQEJk.whatsapp>

Browser address bar: <https://www.utusanriau.co/berita/44130/Tim-Pengabdian-Kukerta-Unri-Membuat-Gapura-di-Objek-Wisata-Arboretum-Gambut-di-Sungai-Pakning.html#.X0zPtYYQEJk.whatsapp>

11 Rajab 1442 H / Selasa, 23 Februari 2021

Redaksi | Siber Media | Disclaimer | Privacy

**UTUSANRIAUCO**  
MEDIA INFORMASI DIGITAL

Cari...

Otonomi Pendidikan Ekonomi Nasional Olahraga Teknologi Hukum Lingkungan Religion Kesehatan Politik Kampus

## Tim Pengabdian Kukerta Unri Membuat Gapura di Objek Wisata Arboretum Gambut di Sungai Pakning

Kampus | Senin, 31 Agustus 2020



**Hukum**

Kapolda Riau Release Penangkapan Narkoba Jenis Cair dan Pemusnahan 20 Kg Sabu

**Polisi Menyelidiki Penyebab Tewasnya Korban Terbakar dari Komplek PTA Pekanbaru**

**Mayat Pria Terbakar di Temukan di Rumah Kosong Parit Indah Pekanbaru**

**Politik**

Andrizal Beami Jahat

UTUSANRIAUCO - Tim mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Terintegrasi Abdimas Universitas Riau 2020 Kelurahan Sungai Pakning, Kecamatan Bukit Batu, Kabupaten Bengkalis, membuat gapura untuk meningkatkan nilai objek wisata di Arboretum Gambut.

Pembuatan gapura ini berlangsung selama 9 hari, dimulai Minggu (19 s/d 27/7) lalu di Arboretum Gambut Marsawa Sungai Pakning.

Dalam mendirikan gapura ini, tim mahasiswa berkoordinasi dan dibantu langsung pihak pengelola Arboretum Gambut.

Pembuatan gapura dimulai dengan mencari kayu pondasi yang diperoleh dari pohon-pohon yang berada di area sekitar Arboretum Gambut.

Dilanjutkan dengan mengupas kulit kayu, lalu ditegakkan. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengecoran, di-vernish dan membuat tulisan serta lambang logo PT. Pertamina dan UNRI.

Ketua kelompok KKN Terintegrasi Abdimas UNRI yakni Muhammad Farabi Andrika berharap dengan adanya Gapura "Welcome to Arboretum Gambut Marsawa" ini dapat menjadi hal yang iconic dan bisa menjadi kenang-kenangan dari mahasiswa Kukerta untuk Arboretum Gambut satu-satunya di Pulau Sumatera ini.

"Semoga dengan didirikannya gapura ini dapat menambah nilai jual dari objek wisata edukasi Arboretum Gambut. Juga dapat menjadi nilai historis yang kami tinggalkan dan menjadi memori untuk kedepannya." ungkap Farabi.

Ketua pengelola Arboretum Gambut Marsawa, Sadikin, menyambut positif ide dalam mendirikan gapura tersebut. Hal ini terlihat dari kesiapan beliau yang membantu mengurus keperluan-keperluan dalam proses pembuatan gapura. Beliau sangat kooperatif membantu tim mahasiswa sedari pemrosesan awal pencarian kayu dan turun langsung dalam pengerjaannya.

Beliau juga mengungkapkan terimakasih atas ide-ide yang telah diberikan dari mahasiswa KKN sehingga dapat membantu prasarana demi kebaikan objek wisata edukasi ini kedepannya.

Sementara itu, H. Zulkarnaini, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) mahasiswa Kukerta menyambut baik terhadap ide kreatif mahasiswa bimbingannya.

“Mahasiswa Kukerta UNRI memang bagus-bagus idenya. Kami atas nama tim pengabdian tentu bangga karena mahasiswa telah membantu kami dalam mengembangkan ide-ide kreatif untuk merancang dan menambah fasilitas di Arboretum Gambut ini. Semoga dapat berguna kedepannya bagi pengelolaan Arboretum Gambut sebagai tujuan objek wisata yang bernuansa lingkungan,” ujarnya.

Selain mendirikan gapura, tim mahasiswa KKN Terintegrasi Abdimas UNRI juga membuat photobooth dengan template media sosial berupa youtube dan juga melakukan penamaan tanaman di beberapa tanaman yang terdapat di dalam Arboretum Gambut Marsawa.

Hal ini dilakukan agar dapat menambah nilai jual dari Arboretum Gambut Marsawa itu sendiri, dan dapat menjadi kenang-kenangan dari mahasiswa UNRI serta dapat menjadi spot foto dan daya tarik wisatawan ketika berkunjung ke Arboretum Gambut ini.\* Rls/red

## 2. Buku

Buku yang disusun dalam rangka mendukung berjalannya program Kukerta dengan kriteria sebagai berikut:

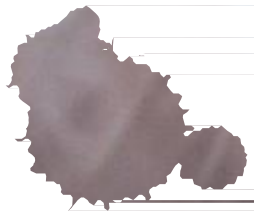
- Minimal 40 halaman
- Memenuhi unsur buku meliputi halaman judul, kata pengantar, daftar isi, isi, penutup
- Penulis pertama adalah DPL
- Terdaftar ISBN atau hak cipta





### 3. Video yang di unggah di youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=npd9mkXtK88>





## 4. Data monograf desa yang di-input-kan ke dalam Wikipedia

- [https://id.wikipedia.org/wiki/Sengon,\\_Subah,\\_Batang](https://id.wikipedia.org/wiki/Sengon,_Subah,_Batang)



**WIKIPEDIA**  
Ensiklopedia Bebas

[Halaman Utama](#)  
[Perubahan terbaru](#)  
[Artikel pilihan](#)  
[Peristiwa terkini](#)  
[Halaman baru](#)  
[Halaman sembarang](#)

[Komunitas](#)  
[Warung Kopi](#)  
[Portal komunitas](#)  
[Bantuan](#)

[Wikipedia](#)  
[Tentang Wikipedia](#)  
[Pancapilar](#)  
[Kebijakan](#)  
[Menyumbang](#)  
[Hubungi kami](#)  
[Bak pasir](#)

Chairul Mukiyat

Anda memiliki pesan baru

Preferensi

Beta

Daftar pantauan

Kontribusi

Keluar log

Halaman

Pembicaraan

Baca

Sunting

Sunting sumber

Versi terdahulu

Cari Wikipedia

Wikimedia Indonesia mengadakan Penghargaan Sukarelawan Wikimedia 2020. Anda diundang memberikan rekomendasi melalui [pranala ini](#).

# Sengon, Subah, Batang

Dari Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas

**Sengon** adalah [desa](#) di [kecamatan Subah, Batang, Jawa Tengah, Indonesia](#).Desa ini merupakan desa terluas di kecamatan Subah setelah desa Kemiri dipecah menjadi dua,Kemiri Barat dan Kemiri Timur.

**Letak Geografis**

Terletak di ketinggian 200 m di atas permukaan air laut membuat desa ini senantiasa sejuk.Desanya Sengon adalah salah satu desa yang terletak di kawasan perbukitan Alas Roban.Kawasan Alas Roban ini memanjang dari Plemen,Gringsing sampai Jrah Payung, Kecamatan Tulis. **Alas Roban** secara harfiah berarti hutan Roban,merujuk pada keadaan di mana kawasan ini merupakan hutan pada asalnya>Nama Roban sendiri adalah sebuah dusun nelayan di muara sungai Kaliboyo.Secara administratif,dusun Roban barat ikut wilayah desa Kedungsegog di kecamatan Tulis,sementara duku Roban timur ikut wilayah Desa Sengon.

**Batas - batas wilayah**

**Utara:** Laut Jawa

Sengon	
Desa	
<b>Negara</b>	<span><span><span></span></span><span> </span></span> Indonesia
<b>Provinsi</b>	Jawa Tengah
<b>Kabupaten</b>	Batang
<b>Kecamatan</b>	Subah
<b>Kode Kemendagri</b>	33.25.09.2021 <span></span>
<b>Luas</b>	-
<b>Jumlah penduduk</b>	-
<b>Kepadatan</b>	-

## 5. Artikel Pengabdian

- Template ada di Lampiran 10 Buku Panduan
  - Judul
  - Penulis
  - Abstrak
  - Pendahuluan
  - Metode Penerapan
  - Hasil dan Ketercapaian Sasaran
  - Kesimpulan
  - Referensi
- Bagi Peneliti yang sudah ditentukan target jurnalnya, maka diikuti gaya selingkung jurnal tersebut
- <http://raje.unri.ac.id/index.php/raje/article/view/122/43>

## Meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mendidik anak di era digital di Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak Provinsi Riau

Ria Novianti, Febrialismanto\*, Enda Puspitasari, & Hukmi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

\*febralis.manto@lecturer.unri.ac.id

**Abstract** This community service activity aims to improve the knowledge of parents in educating children in the digital era. It is important to be done so that parents can respond to technological developments and adjust parenting for children, so technology which is essentially created for the ease and goodness of human life, will not give negative affect children and adolescents. Therefore, parents need to have adequate information and knowledge. Through this activity, we convey a variety of materials on how to educate children in the digital age with the hope that young children will be able to socialize, empathize, speak well, and be healthy, both physically and spiritually. The activities are divided into two parts, socialization, and training, while the participants of this activity are mothers in Koto Gasib District Siak Regency, which has young children. From the implementation of this community service, it can be concluded. There was an improvement in parent's knowledge. Pretest results were 47.61% and increased to 76.90% on posttest. This indicates that the community service activity went well and effectively.

**Abstrak** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mendidik anak di era digital. Hal ini dirasakan penting untuk dilakukan agar orang tua bisa menyikapi perkembangan teknologi dengan baik dan menyesuaikan pola pengasuhan dengan perkembangan zaman, sehingga teknologi yang pada dasarnya diciptakan untuk kemudahan dan kebaikan hidup manusia, tidak malah memberi dampak negatif terutama pada anak-anak dan remaja. Untuk itu orang tua perlu memiliki informasi dan pengetahuan yang memadai. Melalui kegiatan ini disampaikan berbagai materi mengenai cara mendidik anak di era digital dengan harapan terwujudnya anak usia dini yang mampu bersosialisasi, berempati, berbahasa dengan baik, serta sehat jasmani dan rohani. Kegiatan dibagi pada dua bagian, yakni sosialisasi dan pelatihan, sedangkan yang menjadi peserta kegiatan ini adalah para ibu di Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak yang memiliki anak usia dini. Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan orang tua di mana sebelum mengikuti kegiatan hasil pretest adalah 47.61% lalu menjadi 76.90% pada posttest. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan efektif.

**Keywords:** gadget; parenting; parents; education; phubbing

183

### OPEN ACCESS

**Citation:** Novianti, R., Febrialismanto, Puspitasari, E., & Hukmi. (2020). Meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mendidik anak di era digital di Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak Provinsi Riau. *Riau Journal of Empowerment*, 3(3), 183-190. <https://doi.org/10.31258/raje.3.3.183-190>

**Paper type:** Community service

**Received:** 2020-03-27 **Revised:** 2020-08-11  
**Accepted:** 2020-09-14

**Language:** Bahasa Indonesia (id)

**ISSN:** 2623-1549 (online), 2654-4520 (print)

© 2020 Ria Novianti, Febrialismanto, Enda Puspitasari, & Hukmi. Author(s) retain the copyright of article published in this journal, with first publication rights granted to Riau Journal of Empowerment. The article is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International License. This license permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

## PENDAHULUAN

Anak-anak yang lahir pada era digital saat ini hidup di dunia di mana teknologi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari. Para orang tua menggunakan teknologi dalam bekerja, berhubungan sosial dan melakukan berbagai kegiatan di rumah. Semua bisa dilakukan dengan lebih efektif dan efisien dari segi waktu, tenaga maupun biaya. Menurut Chapman dan Pellicane (2014), penggunaan teknologi dalam bentuk gawai pada anak-anak dirasakan orang tua dapat memberikan nilai positif terutama pada perkembangan anak dan kemampuan literasi. Bahkan sebagian besar orang tua berpendapat bahwa penggunaan teknologi membantu anak memiliki kesiapan untuk bersekolah dan berpengaruh pada kesuksesan di bidang akademis. Namun agar anak bisa memperoleh sisi positif perkembangan teknologi, tentunya harus ada hal-hal yang diperhatikan pada pengasuhan yang diterapkan dalam keluarga.

"Didiklah anakmu sesuai zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu". Demikian ungkapan Sayyidina Ali Bin Abi Thalib mengenai pengasuhan anak. Bila dicermati, kalimat ini sangatlah tepat menggambarkan peran dan tugas orang tua di era milenial yang memiliki tantangan yang berbeda dari para orang tua sebelumnya. Perbedaan tersebut terutama disebabkan oleh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat dan mempengaruhi semua kalangan usia, termasuk anak-anak, sehingga pola pengasuhan orang tua pada anak pun harus menyesuaikan dengan perubahan zaman. Mitchell (2013) menyatakan bahwa *parenting* di zaman sekarang sulit untuk didefinisikan karena selalu saja ada gaya pengasuhan baru yang ditambahkan. Kini orang tua sangat banyak memperoleh saran, baik dari psikolog anak hingga para *blogger* di Internet yang merekomendasikan praktik pengasuhan yang mereka anggap terbaik.

Anak usia dini yang berada pada rentang usia 0-6 tahun mengalami pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang fundamental. Pola pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa ini mempengaruhi kondisi fisik dan mentalnya ketika dewasa nanti. Sederetian pentingnya masa usia dini ini sehingga disebut pula dengan masa emas atau *golden age* (Yunika et al., 2019). Kesalahan pengasuhan orang tua akan membekas pada diri anak, termasuk penggunaan teknologi yang berlebihan pada usia ini. Selain itu kebiasaan orang tua yang dapat diamati anak, termasuk dalam menggunakan gawai sehari-hari akan ditiru oleh anak. Orang tua yang tidak bisa lepas dari gawai akan kesulitan menerapkan disiplin menggunakan gawai bagi anak. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sulaiman dan Al-Muscati (2017), bahwa berdasarkan penelitian, generasi milenial memiliki kesamaan dengan orang tua mereka dalam nilai-nilai budaya dan bekerja.

Teknologi saat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dan sangat membantu kehidupan kita sehari-hari. Mulai dari komunikasi, belajar, bisnis, hingga olahraga dan rekreasi dapat dilakukan dengan teknologi. Salah satu media teknologi yang paling umum digunakan adalah gawai. Saat ini sembilan dari sepuluh anak sudah menggunakan gawai. Bahkan mereka sudah akrab dengan media ini sebelum mereka bisa berjalan dan berbicara. Cukup sering kita lihat di sekeliling, anak-anak usia dini yang menggunakan gawai saat orang tua mereka sedang berbelanja, bekerja, mengikuti kegiatan, berbincang-bincang atau melakukan aktivitas lain dengan tujuan agar anak tidak rewel dan asyik dengan gawainya. Lalu bila gawai itu diambil maka anak akan marah bahkan mengamuk.

Meskipun gawai memudahkan kehidupan manusia, namun penggunaan gawai pada anak terlalu dini, tanpa aturan dan pengawasan yang tepat maka akan membawa masalah, salah satunya adalah kecanduan gadget. Menurut Setianingsih et al. (2018) kecanduan gawai dapat

184

**LANJUUUUT..... KE TEKNIS LAPORAN KUKERTA 2021**