

**PENERAPAN TEKNOLOGI UNTUK PENGAWASAN ANAK DALAM
MENGUNAKAN GADGET PADA KOMUNITAS ORANGTUA DI DUSUN
PUTAT, KECAMATAN PATUK, GUNUNGKIDUL**

Rahayu Khasanah⁽¹⁾ Argaditia Mawadati⁽²⁾ Eka Sulistyaningsih⁽³⁾ Firdaus Ardiansyah⁽⁴⁾
Tomy Farhan Sejati⁽⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Jurusan Teknik Industri, Institut Sains & Teknologi AKPRIND, Yogyakarta
Email: rahayu.khasanah@akprind.ac.id

ABSTRACT

Nowadays, because of the high technology lifestyle, the gadget is not only used by adults but also children. Continuous use of gadgets for social media, playing games or watching entertainment for children can have a negative impact, but many parents still do not understand this and let their children play gadgets without supervision. Based on the survey in Putat village, Patuk, Gunungkidul, the community service program was carried out to educate parents how to be wise parents in the digital era by introducing the digital native world to parents, as well as educating them to be able to prepare children to face the rapid development of technology in an effort to build a physically and mentally healthy family. These new skills are in the form of how to communicate with children regarding gadgets, how to make agreements with children and how to protect children's gadgets using the technology application in each person's gadget. The program activities had run smoothly and with direct practice includes in the activities, it can further motivate the community to directly apply the shared knowledge. The questionnaire result shows that the community agree that this program provided provisions to the community in the form of thinking skills or other skills, and the application/implementation of community service in community learning efforts has been able to increase the people's reasoning ability.

Keywords: gadget, supervision, protection, youtube, playstore.

ABSTRAK

Pada zaman yang semakin canggih ini penggunaan gadget tidak terbatas pada kalangan orang dewasa saja melainkan anak-anak juga telah menggunakan gadget. Penggunaan gadget untuk media sosial, bermain game atau menonton hiburan bagi anak-anak secara terus menerus dapat mengakibatkan dampak negatif, namun banyak orang tua yang masih tidak paham mengenai hal ini dan membiarkan anaknya bermain gadget tanpa adanya pengawasan. Berdasarkan hasil pengamatan di Dusun Putat, Kecamatan Patuk, Gunungkidul, maka pengabdian kepada masyarakat dilakukan untuk mengedukasi para orangtua bagaimana menjadi orangtua bijak di era digital dengan memperkenalkan dunia digital native kepada para orangtua, serta mengedukasi mereka agar mampu mempersiapkan anak menghadapi kecanggihnya perkembangan teknologi dalam upaya membangun keluarga sehat jasmani dan rohani. Masyarakat dibekali keahlian berupa cara berkomunikasi terhadap anak terkait gadget, cara membuat kesepakatan kepada anak dan cara memproteksi gadget anak dengan memanfaatkan penerapan teknologi yang ada pada gadget masing-masing. Kegiatan pengabdian yang dilakukan berjalan dengan lancar dan dengan adanya praktek secara langsung pada kegiatan pengabdian dapat lebih menggerakkan masyarakat untuk langsung menerapkan materi yang diberikan dan mengaplikasikannya. Berdasarkan hasil

kuesioner, masyarakat merasa bahwa kegiatan pengabdian ini telah memberikan bekal kepada masyarakat berupa kemampuan berpikir atau keterampilan lainnya, dan aplikasi/pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam upaya pembelajaran masyarakat telah mampu meningkatkan daya nalar masyarakat.

Kata kunci: gadget, pengawasan, proteksi, youtube, playstore.

PENDAHULUAN

Dosen memiliki kewajiban pokok yang harus dilaksanakan, yang disebut dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yakni Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sebagai wujud pengabdian dosen untuk ikut aktif menyelesaikan permasalahan di masyarakat dan meningkatkan kemampuan masyarakat dengan mengaplikasikan keilmuan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki dosen.

Pada zaman yang semakin canggih ini penggunaan gadget tidak terbatas pada kalangan orang dewasa saja melainkan anak-anak juga telah menggunakan gadget. Seiring dengan teknologi internet, tidak hanya untuk kebutuhan komunikasi, penggunaan gadget telah berkembang, salah satunya adalah untuk sarana hiburan, seperti menonton (streaming), bermain game online maupun offline, dan akses media sosial. Kebutuhan hiburan ini tidak hanya berlaku bagi orang dewasa, namun anak-anak dan remaja yang justru terbukti paling banyak mengaksesnya (Asif & Rahmadi, 2017; Bintoro, 2019; Eklesia, Mingkid, & J.W.Lond, 2020; Ramadhani, Iswinarti, & Zulfiana, 2019; Widya, 2020; Zaini & Soenarto, 2019).

Penggunaan gadget untuk media sosial, bermain game atau menonton hiburan bagi anak-anak secara terus menerus dapat mengakibatkan dampak negatif bagi dirinya (Ramadhani et al., 2019). Terutama pada anak usia golden age, kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan motorik maupun psikomotorik, bahkan berakibat buruk pada perkembangan psikologisnya (Asif & Rahmadi, 2017; Bintoro, 2019; Laili, 2017; Sari, 2020; Srinahyanti, Wau, Manurung, & Arjani, 2019; Widya, 2020).

Generasi anak-anak dan remaja saat ini percaya bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, misalnya sambil menonton TV, bermain games, atau mendengarkan musik sambil menonton Youtube. Orangtua mereka yang gagap dengan perkembangan teknologi ini lantas kesulitan mendampingi pemanfaatan gadget pada anak mereka. Misal, kita melarang anak untuk bermain games dan menjauhi gadget, padahal anak

bisa saja mendapatkannya dari orang lain (Azizah, M., Susanti, & Putri, 2017; Chusna, 2017). Sebagai pendidik sekaligus orangtua, maka dosen dapat membantu para orangtua maupun pendidik lainnya untuk sadar dan tidak gagap teknologi, aware dengan penggunaan gadget pada anak-anaknya sehingga mereka dapat menjadi orangtua bijak di era digital guna menyiapkan diri anaknya agar kuat menghadapi kecepatan perkembangan teknologi dan tidak terpengaruh arus negatif yang dihasilkan dari perkembangan teknologi (Ardiyani, Setiawati, & Hsieh, 2021; Eklesia et al., 2020).

Permasalahan tersebut juga terjadi pada orangtua yang ada di Dusun Putat, Kecamatan Patuk, Gunungkidul. Berdasarkan hasil survey saat kunjungan KKN, maka disimpulkan bahwa pengabdian kepada masyarakat untuk memperkenalkan dunia digital native kepada para orangtua, serta mengedukasi mereka agar mampu mempersiapkan anak menghadapi kencangnya perkembangan teknologi, perlu dilakukan dalam upaya membangun keluarga sehat jasmani dan rohani. Keahlian tersebut berupa cara berkomunikasi terhadap anak terkait gadget, cara memproteksi gadget anak, cara membuat kesepakatan kepada anak, dan sebagainya. Oleh sebab itu, pengabdian masyarakat ini dibuat untuk mengedukasi para orangtua bagaimana menjadi orangtua bijak di era digital.

Kegiatan sosialisasi kiat cerdas pengawasan anak dalam menggunakan gadget bertujuan untuk membangun kesadaran masyarakat untuk membangun keluarga yang sehat secara jasmani maupun rohani, serta membekali masyarakat untuk bijak melakukan pengawasan penggunaan gadget pada anak untuk melindungi masa depan anak sebagai penerus generasi.

METODE

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari Sosialisasi, Pelatihan, Penerapan Teknologi dan Pendampingan.

Sosialisasi

Survey sekaligus sosialisasi mengenai kegiatan pengabdian dilakukan 2 minggu sebelum kegiatan, dibantu oleh mahasiswa KKN yang sedang bertugas di Dusun Putat. Perangkat desa dan Bapak Dukuh sangat mendukung terlaksananya kegiatan mengingat bahwa permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat dapat diatasi dengan adanya kegiatan pengabdian ini.

Pelatihan, Penerapan Teknologi dan Pendampingan

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberi pelatihan atau penyuluhan kepada masyarakat yang menjadi sasaran program pengabdian berupa penyampaian materi sosialisasi. Penerapan teknologi dan pendampingan dilakukan dengan melakukan praktek langsung proteksi atau pembatasan pada gadget yang bisa dilakukan pada google chrome, Play Store dan Youtube. Setiap kegiatan yang dilakukan diharapkan akan memberikan manfaat berupa: Masyarakat mendapatkan pemahaman mengenai pengawasan penggunaan gadget pada anak; Masyarakat mendapatkan pemahaman mengenai cara membatasi penggunaan gadget pada anak dan efek negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan; dan masyarakat memiliki kemampuan untuk membatasi penggunaan play store, google chrome dan youtube pada gadget, sesuai dengan usia anak.

Sasaran kegiatan pengabdian ini merupakan warga yang memiliki gadget dan membiarkan anaknya bermain gadget tanpa pengawasan atau pembatasan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Balai Dusun Putat 1, Kecamatan Patuk, Gunungkidul pada Minggu, 15 Maret 2020 pukul 18.30 – 23.00.

Metode penyampaian materi dan pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan :

- 1) Penjelasan menggunakan presentasi dan handout secara langsung

Handout berupa slide power point yang dicetak, dengan judul materi “Kiat Cerdas Pengawasan Anak dalam Menggunakan Gadget”. Handout dibuat singkat, padat, jelas dan hanya berisi poin penting agar mudah diingat dan dipahami oleh masyarakat dari semua kalangan. Penjelasan dilakukan secara presentasi, dan setiap peserta diberi handout yang telah dicetak agar proses penyampaian materi lebih efektif.

- 2) Praktek dan pendampingan cara pembatasan usia pada google chrome, play store dan youtube

Praktek dan pendampingan cara pembatasan usia pada aplikasi android dilakukan secara langsung setelah penyampaian materi, sehingga masyarakat dapat memahami dengan jelas dan dapat langsung mempraktekan cara pembatasan usia pada gadgetnya untuk menghindari efek negatif penggunaan gadget pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah peserta sosialisasi “Kiat Cerdas Pengawasan Anak dalam Menggunakan Gadget” berjumlah 48 orang, yang merupakan warga Dusun Putat 1, Kecamatan Patuk,

Gunungkidul. Kegiatan berhasil dilaksanakan di Balai Dusun Putat 1, Kecamatan Patuk, Gunungkidul pada Minggu, 15 Maret 2020 pukul 18.30 – 23.00. Kegiatan terdiri dari sambutan dari perangkat desa terkait dan IST AKPRIND Yogyakarta, penyampaian materi dan praktek, dan dilanjutkan ramah-tamah. Agara kegiatan berjalan kondusif, diadakan doorprize bagi peserta terbaik dan bagi peserta yang menanggapi maupun memberi pertanyaan.

Secara garis besar, materi berisi penjelasan mengenai dampak positif maupun negatif penggunaan gadget pada anak, bagaimana cara meminimalisir potensi kecanduan gadget pada anak dan kita-kiat bagaimana agar menjadi orangtua bijak dalam mengawasi penggunaan gadget dan petunjuk cara pembatasan beberapa aplikasi yang paling banyak digunakan anak-anak pada gadgetnya, sekaligus praktek langsung. Materi yang disampaikan merupakan hasil dari studi referensi mengenai pentingnya pengawasan penggunaan gadget pada anak. Pada pendahuluan disampaikan komposisi pengguna internet Indonesia, perilaku pengguna internet Indonesia dan apa yang anak lakukan dengan internet ketika menggunakan gadget. Kemudian, efek negatif yang bisa dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Disampaikan pula kiat-kiat bagaimana meminimalisir potensi anak agar tidak kecanduan gadget, yaitu :

- 1) Tentukan waktu maksimal penggunaan gadget, yaitu untuk anak usia kurang dari 18 bulan, sama sekali jangan berhubungan dengan layar gadget, termasuk TV. Satu-satunya pengecualian yang disarankan adalah ketika sesi video call dengan. Untuk anak usia 2-5 tahun, disarankan tidak menghabiskan lebih dari 1 jam per hari dalam melototi layar gadget, termasuk smartphone, TV, tablet, dan komputer kerabat dekat seperti kakek-nenek tercinta. Anak usia di atas 6 tahun, disarankan maksimal 2 jam per hari. Gadget juga ditegaskan tak boleh merampas waktu anak dari jam tidur, aktivitas fisik, dan aktivitas lain yang diperlukan buat tumbuh-kembang anak.
- 2) Orangtua jangan hanya melarang anak bermain gadget, namun berikan saran untuk mengisi dengan kegiatan positif lainnya, dan ajak anak bermain, belajar dan beraktivitas bersama orang tua seperti berolahraga, main bola, dll.
- 3) Orangtua memberi contoh kepada anaknya secara langsung. Jika orang tua tak pernah bisa berjauhan dengan gadget, tentu sulit mencegah anak kecanduan hal serupa.
- 4) Perhatikan konten yang ditonton anak. Jangan biarkan anak begitu saja memakai gadget untuk mengakses konten, seperti game, whatsapp, youtube, dll. Sampai anak-anak

berusia 9 tahun, akses mereka ke internet masih harus sepenuhnya dikendalikan orang tua.

- 5) Buat aturan tentang internet dan gadget. Misal, tak boleh dipakai di kamar yang merupakan tempat istirahat atau tak ada gadget di atas meja makan ketika santap bersama keluarga. American Academy of Pediatrics juga menyarankan untuk menjauhi perangkat digital satu jam sebelum waktu tidur.
- 6) Beri pendampingan. Temani dan dampingi anak dalam bermain gadget. Jangan memberikan gadget agar anak bisa ditinggal untuk mengerjakan hal yang lain, atau jangan biarkan anak bermain gadget di ruangan yang terpisah dari ruangan anggota keluarga lain.
- 7) Bijak Ber-medsos. Anak-anak tidak disarankan memakai media sosial (medsos) atau jejaring sosial lain sampai usianya 12 tahun.
- 8) Bekali informasi mengenai risiko dan bahaya internet, seperti *cyberbullying*, tersebarnya informasi pribadi, konten negatif, dan Hoax.

Selanjutnya, ditunjukkan cara memproteksi gadget yang digunakan anak sesuai dengan batasan usianya, dan praktek langsung untuk melakukannya. Petunjuk untuk melakukan proteksi ditunjukkan untuk tiga aplikasi yang paling sering digunakan, yaitu pada google chrome, Youtube dan Play Store. Petunjuk secara visual untuk proteksi tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.

Cara memproteksi Google Chrome adalah sebagai berikut :

1. Buka Google Chrome.
2. Pilih settings atau setelan, pilih search settings atau setelan penelusuran.
3. Temukan safe search filter (filter telusur aman), pilih “filter explicit result (filter hasil yang gamblang)”.
4. Lalu pilih “save” atau “simpan”.

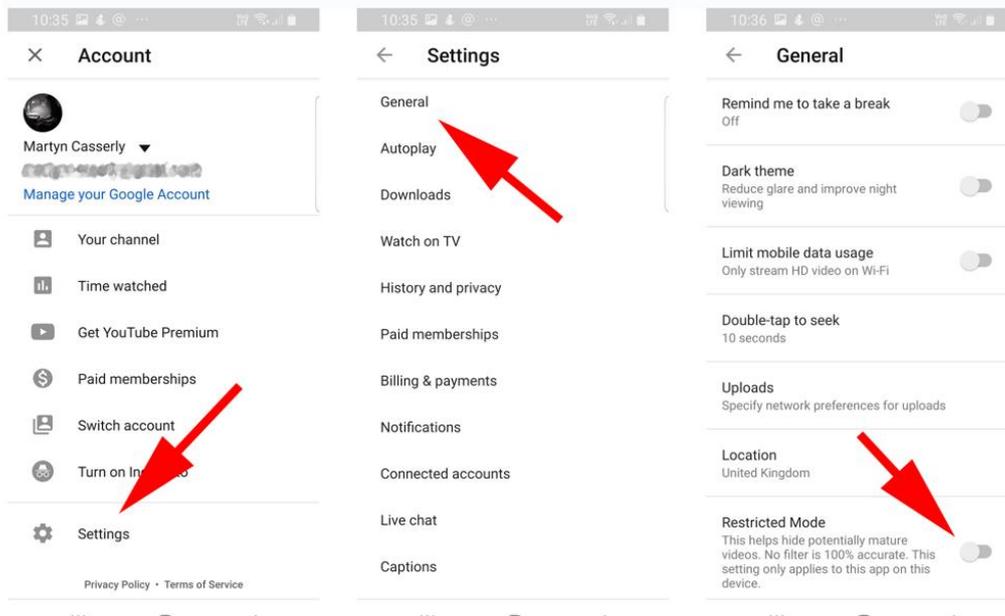
Cara memproteksi Youtube adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi Youtube, masuk ke halaman utama (Home).
2. Pilih settings (setelan), pilih general (umum).
3. Pilih restricted mode (mode terbatas) dan geser sehingga tombol On menyala.

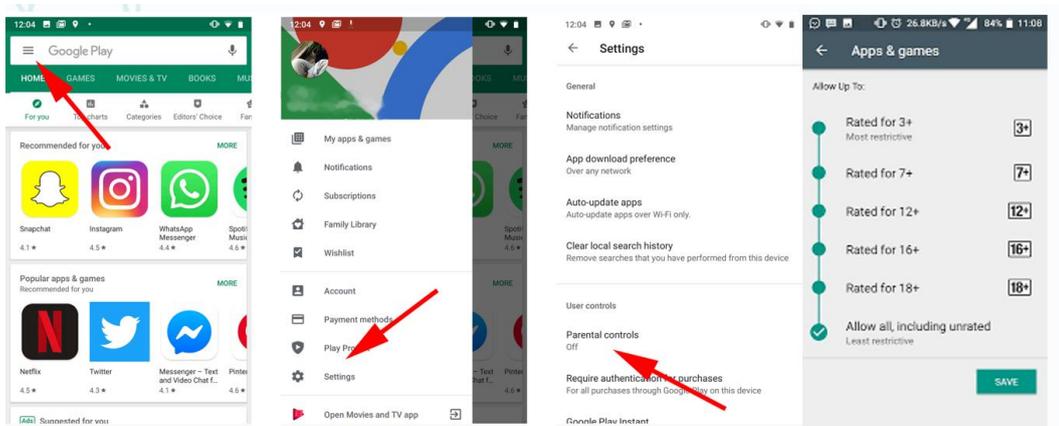
Cara memproteksi Play Store adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi Playstore, klik bagian menu atau gambar strip 3 di samping kiri atas.

2. Pilih setting, parental control, lalu aktifkan dengan memberi 4 digit pin yang hanya diketahui oleh orangtua.
3. Pilih aplikasi atau games, atur usia sesuai usia anak.
4. Secara otomatis, aplikasi dan games yang dicari akan berubah dengan batasan usia.



Gambar 1. Petunjuk secara visual cara proteksi atau pembatasan konten pada aplikasi Youtube



Gambar 2. Petunjuk secara visual cara proteksi atau pembatasan konten pada aplikasi Playstore

Dokumentasi kegiatan penyampaian materi dan praktek langsung dapat dilihat pada Gambar 3. Setelah kegiatan penyampaian materi, kuesioner dibagikan secara random atau acak kepada lima peserta sosialisasi. Tujuan kuesioner ini adalah untuk mengevaluasi dengan membandingkan harapan/kepentingan dari masyarakat dengan penilaian kinerja/kepuasan masyarakat terhadap kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan. Terdapat lima poin kebutuhan masyarakat yang dievaluasi dan hasil dari kuesioner

ditunjukkan pada Tabel 1. Hasil kuesioner dan catatan yang ada pada kolom saran dari masyarakat selanjutnya dilaporkan kepada institusi sekaligus sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki kegiatan pengabdian pada masyarakat ke depannya.



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan

Berdasarkan hasil kuesioner, dua skor tertinggi pada tingkat kepuasan masyarakat terhadap kegiatan pengabdian ini adalah bahwa kegiatan ini telah memberikan bekal kepada masyarakat berupa kemampuan berpikir atau keterampilan lainnya, dan aplikasi/pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam upaya pembelajaran masyarakat telah mampu meningkatkan daya nalar masyarakat.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil kuesioner kepada lima peserta sosialisasi

No.	Macam Kebutuhan	Harapan/kepentingan (1-5), 1: tidak penting, 5: sangat penting					Rata-rata	Kinerja/kepuasan (1-5), 1: tidak puas, 5: sangat puas					Rata-rata
		A	B	C	D	E		A	B	C	D	E	
1	Aplikasi/pelaksanaan PkM mampu memberdayakan masyarakat sehingga berkarya secara mandiri	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	4	3,6
2	Program PkM dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3,2

No.	Macam Kebutuhan	Harapan/kepentingan (1-5), 1: tidak penting, 5: sangat penting						Kinerja/kepuasan (1-5), 1: tidak puas, 5: sangat puas					
		A	B	C	D	E	Rata-rata	A	B	C	D	E	Rata-rata
3	Program PkM telah memberikan bekal kepada masyarakat berupa kemampuan berpikir atau keterampilan lainnya	4	4	5	3	5	4,2	4	4	5	3	4	4
4	Aplikasi/pelaksanaan PkM dalam upaya pembelajaran masyarakat telah mampu meningkatkan daya nalar masyarakat	5	5	4	3	3	4	5	4	3	3	4	3,8
5	Masyarakat telah memperoleh manfaat/terbantuan dalam penyelesaian masalahnya dari pelaksanaan PkM	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3,6

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan berjalan dengan lancar dan diharapkan membangun kesadaran masyarakat untuk bijak melakukan pengawasan penggunaan gadget pada anak untuk melindungi masa depan anak sebagai penerus generasi sebagai upaya membangun keluarga yang sehat secara jasmani maupun rohani. Adanya praktek secara langsung pada kegiatan pengabdian dapat lebih menggerakkan masyarakat untuk langsung menerapkan materi yang diberikan dan mengaplikasikannya, namun pada kegiatan yang bersifat praktek seperti ini, perlu adanya follow up dan pendampingan lebih lanjut pada masyarakat untuk menghadapi kesulitan yang ditemui.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada LPPM IST AKPRIND Yogyakarta, Jurusan Teknik Industri IST AKPRIND Yogyakarta, Lurah dan perangkat desa serta masyarakat Balai Dusun Putat 1, Kecamatan Patuk, Gunungkidul.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyani, I. D., Setiawati, Y., & Hsieh, Y.-T. (2021). Education for Parents of Children with Gadget Addiction. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 9(3), 221. <https://doi.org/10.20473/jbe.v9i32021.221-230>
- Asif, A., & Rahmadi, F. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal*

- Kedokteran Diponegoro*), 6(2), 148–157.
- Azizah, L. N., M., N. O., Susanti, W., & Putri, P. (2017). *Modul Pelatihan Parenting di Era Digital*.
- Bintoro, Y. C. (2019). *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. Retrieved from <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Eklesia, R. C., Mingkid, E., & J.W.Lond. (2020). Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3).
- Laili, U. (2017). Influence of Gadget on Social Personal of Early Childhood. In *Proceeding of Surabaya International Health Conference* (pp. 219–223).
- Ramadhani, R. F., Iswinarti, & Zulfiana, U. (2019). Pelatihan Kontrol Diri untuk Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Anak. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 07(01), 81–100.
- Sari, D. N. (2020). An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 449(Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)), 201–204. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.041>
- Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. In *Proceedings of the Proceedings of the 2nd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2018), 3rd November 2018, North Sumatra, Indonesia*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>