

SOSIALISASI DAN PELATIHAN APLIKASI KEAMANAN PENGUNAAN GADGET BAGI ANAK

Heru Budianto¹⁾, Aji Permana²⁾, Dede Irawan³⁾, Elsa Syakira⁴⁾, Acep Trian⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan

email: heru.budianto@uniku.ac.id, aji.permana@uniku.ac.id, dede.irawan@uniku.ac.id,
20200910051@uniku.ac.id, 20200910051@uniku.ac.id

Abstract

Gadgets are one of the most widely used technological products, evolving alongside the internet's advancement. Children and even toddlers have used gadgets, in addition to adults. This is due to the effects of the Covid-19 pandemic and the rapid development of information and technology. Gadgets and the internet as technology products have positive and negative sides. The use of gadgets by children without supervision and regulation from their parents tends to have more negative impacts on children, both in terms of physical and and mental well-being. Weak supervision and regulation of gadget use is present due to a lack of insight into the knowledge and competence of parents regarding parental control. Nangka Village, It is a settlement in Kuningan Regency's Kadugede District, is one of the villages where most of the residents are familiar with and use technology. Parental control is something that is not widely known and understood so there are indications of the negative effects of gadgets on children. Drawing on the results of the data's analysis and discussion activities, it was found that there was a need for socialization and training on parenting control for parents in Nangka village

Keywords: Nangka Village, parenting control, gadget

Abstrak

Gadget adalah sebuah hasil atau produk dari teknologi yang saat paling banyak dipergunakan seiring dengan perkembangan internet. Gadget tidak hanya dipergunakan oleh orang-orang dewasa namun saat ini anak-anak dan bahkan balita sudah mempergunakannya. Hal ini diakibatkan efek pandemik covid-19 dan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi. Gadget dan internet sebagai produk teknologi memiliki sisi positif dan sisi negatif. Penggunaan gadget oleh anak-anak tanpa pengawasan dan pengaturan dari orang tuanya cenderung lebih banyak menimbulkan dampak negative untuk anak baik dari sisi kesehatan fisik dan mental. Lemahnya pengawasan dan pengaturan penggunaan gadget hadir akibat kurangnya wawasan pengetahuan dan kompetensi orang tua terkait parental control. Desa nangka yang merupakan sebuah desa yang berada di Kecamatan Kadugede kabupaten Kuningan merupakan salah satu desa yang sebagian besar warganya telah mengenal dan menggunakan teknologi. Parental control merupakan sebuah hal yang belum banyak diketahui dan difahami sehingga terdapat indikasi adanya efek negatif gadget yang dialami oleh anak-anak. Berdasarkan hasil analisis data dan kegiatan diskusi didapatkan bahwasanya perlu adanya sosialisasi dan pelatihan mengenai parenting control terhadap orang tua di desa nangka

Kata kunci : Desa Nangka, parenting control, gadget

1. PENDAHULUAN

Internet menjadi salah satu produk teknologi yang banyak dipergunakan dalam setiap aspek kehidupan. Hal ini ditandai dengan terdapat peningkatan jumlah pengguna internet pada awal tahun 2022 yang menembus lebih dari 210 juta jiwa. Adapun konten yang diakses sebagian besar adalah media sosial serta hal yang paling mengejutkan adalah sebanyak 62,43% anak-anak usia 5-12 tahun telah menggunakan internet [1].

Hampir semua lapisan masyarakat, termasuk remaja, anak-anak hingga balita sudah menggunakan gadget dalam aktivitas keseharian mereka. Mayoritas pengguna gadget menghabiskan sebagian besar waktunya setiap hari untuk menggunakan perangkat tersebut. Karena itu, gadget memiliki nilai dan kegunaan yang berbeda-beda bagi setiap individu maupun kelompok. Namun nilai dan manfaat yang banyak tidak menjamin hadirnya dampak negatif yang timbul akibat penggunaan gadget terutama bagi remaja, anak-anak, bahkan balita [2].

Penggunaan gadget atau gawai meningkat akibat efek pandemik covid-19. Pada saat dilanda pandemik, seluruh aktivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan baik oleh guru dan siswa sepenuhnya dilaksanakan secara daring dimana siswa tetap berada di rumah untuk belajar menggunakan perangkat gadget. Secara tidak langsung gadget menjadi sebuah media yang diperlukan suatu media untuk menunjang pelaksanaan kegiatan tersebut yaitu e-learning [3]. E-learning membutuhkan perangkat elektronik untuk mengaksesnya, dimana perangkat yang paling banyak digunakan adalah gadget/smartphone.

Penggunaan perangkat gawai atau dikenal dengan gadget untuk mengakses informasi maupun konten internet tanpa pengawasan atau bebas oleh anak-anak memiliki kecenderungan menghadirkan efek negatif bagi penggunanya yaitu anak-anak karena dimungkinkan mereka dapat mengakses atau mengkonsumsi sesuatu yang tidak pantas untuk dikonsumsi maupun ditonton sesuai dengan umur mereka. Penggunaan gawai atau gadget ternyata mampu menghadirkan dampak atau efek negatif terutama pada anak

usia dini antara lain dengan konten atau isi yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan otot, cedera pada tulang belakang yang diakibatkan posisi duduk), adanya ketergantungan hingga dapat menghambat perkembangan sosial anak dikarenakan tidak memiliki waktu untuk bersosialisasi dengan sekitarnya [4].

Pandemik Covid 19 memberikan efek berkelanjutan baik yang bersifat positif maupun negatif. Perkembangan teknologi, penguasaan teknologi dan penerapan teknologi menjadi lebih cepat dan lebih baik pada saat pandemik dan setelah pandemik. Hal ini terasa di desa angka selain dari efek pandemik yang meningkatkan jumlah pengguna gadget. Desa angka sendiri memiliki 1 Sekolah Dasar Negeri yaitu SDN Angka yang memiliki siswa kurang lebih 74 siswa dengan rentang usia 6-12 tahun dan anak-anak usia antara 2-6 tahun sebanyak 37 anak berdasarkan data BPS. Secara keseluruhan semua siswa sekolah dasar diwajibkan untuk menggunakan smartphone atau gadget ketika masa pandemik untuk menunjang proses belajar mengajarnya. Namun kondisi dimana pembelajaran menggunakan smartphone atau gadget dirumah terkadang tidak diimbangi dengan pendampingan orang tua. Hal ini terjadi karena sebagian besar orang tua yang tidak melakukan pengawasan ataupun pendampingan ketika anak-anaknya mempergunakan gadget [5]. Kegiatan ini berlanjut hingga pandemik berakhir sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang tidak dapat diatasi dalam waktu singkat. Orang tua memiliki peran untuk membantu anak-anak dikarenakan di rumah orang tua memiliki waktu yang banyak untuk dihabiskan bersama [6].

Perubahan cara dan metode pembelajaran tidak serta merta memberikan efek positif namun juga terdapat efek negatif yang perlu diwaspadai. Salah satu efek adalah adanya peluang anak untuk menggunakan gadget diluar kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi dimana orang tua yang memiliki peran utama dalam pengawasan, tidak memiliki pemahaman, pengetahuan dan keterampilan baik dalam penggunaan gadget. Selain itu terdapat kecenderungan adanya gadget

membantu orangtua agar anaknya tidak rewel atau bermain diluar sehingga diberikan gadget. Hal ini tentunya sangat berbahaya dimana penggunaan gadget yang tidak terkontrol menyebabkan beberapa permasalahan kesehatan diantaranya kesehatan psikis dan fisik.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil proses analisis data yang didapatkan dari beberapa teknik maupun metode pengumpulan data diantaranya proses tanya jawab atau wawancara, pengamatan, dan studi literatur dapat diidentifikasi bahwa 1) Banyaknya orang tua yang tidak melakukan pengawasan penggunaan gadget oleh anak-anaknya, sehingga banyak yang mengakses konten yang tidak sesuai; 2) Anak-anak menjadi lebih pasif dan kurang berinteraksi akibat terlalu lama bermain gadget tanpa di kontrol oleh orang tuanya; 3) Kurangnya informasi, wawasan, dan pengetahuan orang tua mengenai aplikasi *parenting control*; 4) Kurangnya pemahaman akan dampak buruk penggunaan gadget yang berlebihan untuk anak-anak. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini pemahaman dan wawasan masyarakat di desa Nangka meningkat dalam peningkatan kesadaran, wawasan dan pengetahuan orang tua dalam rangka menghasilkan generasi berikutnya yang sehat.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari pemberian materi dalam bentuk sosialisasi mengenai pentingnya *parenting control* dalam penggunaan gadget agar terhindar dari berbagai efek negatif penggunaan gadget yang berlebihan. Kemudian pelatihan pengenalan dan penggunaan aplikasi *parenting controlling*.

Berikut adalah tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian di desa nangka:

- 1) Persiapan pelaksanaan pengabdian yang terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:
 - a. Pengumpulan data melalui beberapa teknik atau metode pengumpulan data diantaranya dengan melakukan

pengamatan, tanya jawab atau wawancara dan studi literatur.

- b. Penyusunan bahan/materi sosialisasi dan pelatihan untuk peserta di desa nangka.
- 2) Pelaksanaan kegiatan yang terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut :
 - a. Pembukaan kegiatan pengabdian yang diawali dengan penyampaian sambutan dari Kepala Desa Nangka yang dilanjutkan penyampaian sepatah kata dari Dekan Fakultas Ilmu komputer serta ditandai dengan penandatanganan MoA kegiatan.
 - b. Sosialisasi mengenai dampak positif dan negatif gadget bagi anak-anak, serta urgensi pemahaman pembatasan dan pengawasan penggunaan gadget khususnya balita dan anak-anak.
 - c. Pelatihan penggunaan aplikasi *parenting control*.
 - 3) Diskusi dan Tanya jawab terkait permasalahan dan materi yang ada
 - 4) Penutupan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM kepada masyarakat desa Nangka Kecamatan Kadugede Kabupaten Kuningan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Nangka dan dilaksanakan pada sore hari pada tanggal 3-5 Oktober 2022 dengan mengambil waktu di sore hari yaitu pada pukul 13.00 s.d selesai. Penentuan waktu didasarkan kesepakatan dengan para warga yang merupakan peserta sosialisasi dan pelatihan.

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang merupakan bagian dari kegiatan pengabdian di desa Nangka dihadiri oleh 27 peserta yang kebanyakan didominasi oleh ibu-ibu. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang dimulai dengan sambutan yang disampaikan oleh Kepala Desa Nangka, dimana dihadiri oleh jajaran pemerintahan desa Nangka, Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan peserta pelatihan yang merupakan masyarakat atau warga desa yang berdomisili atau tinggal di desa Nangka Kecamatan Kadugede Kabupaten Kuningan.



Gambar 1. Pembukaan PKM dengan ditandai penandatanganan MoA antara Tim dan Desa

Mengawali kegiatan sosialisasi dilakukan proses diskusi awal untuk mengetahui permasalahan atau kondisi yang terjadi di lapangan terkait dengan penggunaan gadget oleh anak-anak dan kegiatan pengawasan dan *controlling* yang dilakukan. Terdapat beberapa inti permasalahan yang dihadapi yaitu:

- 1) Sebagian besar orangtua sudah memberikan gadget atau meminjamkan gadget untuk anak-anak bahkan balita
- 2) Kurangnya wawasan dan pemahaman akan pengawasan dan pengaturan penggunaan gadget oleh orang tua terhadap anak-anaknya
- 3) Pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi parenting control masih minim

Langkah kedua dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan adalah sosialisasi. Sosialisasi dampak positif dan negatif diberikan kepada peserta memiliki tujuan dalam rangka memberikan pengetahuan, wawasan, keilmuan dan pemahaman akan pentingnya pengawasan dan pengaturan penggunaan gadget untuk anak-anak. Hal ini penting dikarenakan telah banyak indikasi bahwasanya penggunaan internet dan smartphone di desa angka mengakibatkan ada perubahan perilaku dari anak-anak, baik perubahan yang memiliki nilai positif maupun yang memiliki nilai negatif. Pada kegiatan sosialisasi juga terdapat sharing mengenai kondisi yang ada di lapangan terkait pengawasan dan penggunaan gadget.

Kegiatan pelatihan diawali dengan pengenalan salah satu fitur yang ada pada smartphone yaitu kebiasaan digital dan kontrol orang tua. Selanjutnya, dilakukan pengenalan terhadap aplikasi YouTube Kids. YouTube sendiri menawarkan beragam video yang diunggah oleh individu maupun kelompok. Meskipun dalam menonton YouTube, peran pengawasan dari orang tua terhadap anak-anaknya sangat penting untuk ditanamkan, sehingga kesadaran akan batasan usia (remaja dan anak-anak) dapat tumbuh bersamaan dengan pemahaman tentang penggunaan perangkat tersebut dengan bijak. Selain menyajikan video klip yang menghibur, panduan memasak, serta cara membuat mainan yang edukatif, YouTube juga menyediakan konten yang bersifat kekerasan dan pornografi [7]. Versi youtube kids memberikan akses kepada orang tua dalam rangka pengawasan dan pengontrolan terhadap tontonan sesuai dengan usia dan pengalaman. Aplikasi ini dibuat dengan interface yang lebih berwarna sehingga dapat menarik anak-anak sebagai penggunanya.

Pada tahap selanjutnya yaitu pelatihan dilakukan proses pembekalan kompetensi kepada orang tua mengenai bagaimana instalasi dan penggunaan aplikasi youtube kids dan google family link.

Google family link sendiri memiliki berbagai macam fitur yang baik dalam rangka pengawasan dan pengontrolan diantaranya:

- 1) Penyetelan batas waktu penggunaan perangkat
- 2) Pemantauan lokasi pengguna
- 3) Memberikan persetujuan dan pembelian yang dilakukan oleh anak
- 4) Meninjau izin aplikasi
- 5) Membantu melakukan filterisasi aktifitas, mengubah konten, akses dan setelan lainnya.

Antusiasme peserta cukup tinggi baik dalam kegiatan sosialisasi maupun pelatihan. Hal tersebut terlihat dari banyaknya peserta yang menceritakan pengalamannya dalam pengawasan penggunaan gadget, bertanya mengenai materi, dan meminta penjelasan kembali mengenai materi pelatihan. Pembagian materi menjadi dua bagian dinilai

efektif dalam rangka peningkatan pemahaman dan keterampilan terutama dalam hal *parenting controlling*.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Dampak Negatif Penggunaan gadget



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Youtube Kids

Pada akhir kegiatan dilaksanakan kegiatan diskusi untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari kegiatan ini. Berdasarkan hasil diskusi didapatkan beberapa saran dan masukan dalam rangka keberlanjutan kegiatan berikutnya di desa Nangka, yaitu:

- 1) Diperlukan keberlanjutan baik dalam bentuk pelatihan maupun pendampingan terkait dengan *parenting controlling*.
- 2) Diperlukan materi dan pelatihan terkait dengan penggunaan teknologi khususnya gadget dalam rangka peningkatan kompetensi warga ataupun orang tua agar dapat lebih optimal dalam rangka pengawasan dan pengaturan penggunaan gadget.
- 3) Perlu adanya kegiatan lain baik yang sejenis maupun tidak namun masih berkaitan dengan teknologi informasi dalam rangka menunjang kehidupan sehari-hari warga masyarakat.

5. KESIMPULAN

Penyelenggaraan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di desa Nangka menghasilkan beberapa simpulan diantaranya:

- 1) Pengabdian kepada Masyarakat di desa Nangka telah terselenggara dengan baik sesuai dengan apa yang telah dirancang.
- 2) Adanya peningkatan wawasan, pengetahuan, dan kompetensi warga terkait *parenting control*.
- 3) Perlu adanya tindak lanjut dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di desa nangka agar lebih optimal lagi.
- 4) Perlu adanya kegiatan serupa yang bertemakan teknologi informasi dalam rangka meningkatkan kompetensi masyarakat dalam menghadapi era 4.0.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dan tim Pengabdian kepada Masyarakat menghaturkan ribuan rasa syukur yang dipanjatkan ke hadirat Allah SWT sehingga kegiatan pengabdian di desa Nangka ini dapat terselenggara. Apresiasi dan ucapan terimakasih sudah sepantasnya diberikan kepada seluruh pihak maupun mitra yang terlibat dalam kegiatannya ini diantaranya aparat pemerintah desa dan warga masyarakat desa Nangka yang memiliki antusiasme yang tinggi dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terimakasih yang tak terhingga kepada pihak Universitas Kuningan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam berbagai hal terutama pendanaan hingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

7. REFERENSI

- [1] G. P. Riyanto, "Pengguna Internet di Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022," *kompas.com*, 2022. <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/10/19350007/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022?page=all> (accessed Aug. 27, 2022).
- [2] V. E. T. Salem, S. Fathimah, S. Sidik, and A. Hasrin, "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi

- Keluarga),” *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 561–566, 2021, doi: 10.36312/jime.v7i3.2305.
- [3] M. Aris Ganiardi, N. Novita, I. Ariyanti, D. Khairunnisa, M. Informatika, and P. N. Sriwijaya, “Pemanfaatan Internet Learning Sebagai Media Pembelajaran Multi Platform Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 3, pp. 163–169, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxixpp163-169>.
- [4] P. Miranti and L. D. Putri, “Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *Jendela PLS*, vol. 6, no. 1, pp. 58–66, 2021, doi: 10.37058/jpls.v6i1.3205.
- [5] S. M. Nasution, M. Utama, and Nursafitri, “EMOTIONAL COACHING UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK DI LINGKUNGAN TPA BANTARGEBAH,” *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 3, pp. 9–18, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/6381/2814>.
- [6] S. E. Kusmartini, “Penguatan Kapasitas Kemampuan Orang Tua Mengajarkan Speaking Kepada Anak-Anak Di Lkm,” *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 4, pp. 49–54, 2020.
- [7] F. Ayuningtyas, A. Z. Abdullah, and P. L. Cilandak, “Sosialisasi Penggunaan Youtube Yang Sehat Dan Baik Bagi,” *Abdimas*, vol. 5, no. 3, pp. 171–175, 2019.