

TEKNIK MENGAWASI ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET

Agus Jayadi¹, Hastuti Diah Ikawati², Zul Awar³, Tuti Hastina⁴, Sami'un⁵

^{1,2,3,5}Universitas Pendidikan Mandalika.

⁴TK Cendikia Rinjani Mandiri.

Email: agusjayadi@ikipmataram.ac.id

Abstrak, Berkembangnya suatu bangsa tergantung pada generasinya. Saat ini perkembangan teknologi sudah semakin canggih sehingga membutuhkan kewaspadaan terhadap penggunaannya. Sebagai bentuk kewaspadaan dan tindakan yang tepat untuk mengoptimalkan dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi adalah menanamkan pendidikan karakter sejak dini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya peran orang tua dalam menjaga anak-anak dalam penggunaan *gadget* (mobile). Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana cara mengoptimalkan fitur keamanan pada aplikasi *gadget*. Manfaat kegiatan ini adalah mengoptimalkan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak dan mengurangi dampak negatifnya. Oleh karenanya spesifikasi yang diharapkan dari kegiatan ini adalah orang tua secara utuh dapat meningkatkan kepeduliannya terhadap perkembangan anak-anaknya dan menjaga anak-anaknya dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan *gadget*.

Kata Kunci: *Orang Tua, Anak-anak, Gadget*

PENDAHULUAN

Kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini dinilai sangat pesat dan semakin canggih. Kecanggih teknologi dapat membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia termasuk nilai-nilai kebudayaan. Salah satu teknologi yang dapat memberikan perubahan adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* berfungsi sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik, hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Saat ini sebagian besar dari masyarakat dapat dipastikan sudah memiliki *gadget*.

Gadget menawarkan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, yang dapat membuat penggunaannya menjadi senang dan nyaman. Dewasa ini dapat dijumpai dengan mudah bahwa diberbagai sudut kehidupan masyarakat, pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam mendampingi dan pengasuhan bagi anak-anak mereka. Sebagian orang tua memanfaatkannya untuk menemani anaknya agar mereka dapat menjalankan aktivitasnya. Tanpa ada rasa khawatir bahwa anak-anaknya dengan lihai dapat mengoperasikan *gadget* dan fokus pada games atau aplikasi lainnya. Namun mereka tidak menyadari bahwa adanya ancaman secara fisik maupun psikis bagi anak mereka.

Belakangan ini banyak orang tua yang beranggapan bahwa *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan (informasi dilapangan). Tidak dipungkiri bahwa saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga peran orang tua sekarang seakan-akan tergantikan oleh *gadget*. Menurut Puji (2017) dampak negatif yang akan muncul dari *gadget* diantaranya: anak sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik, dan terjadinya perubahan perilaku yang signifikan. Selain itu *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker (Nurhaeda, 2018). Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Septi (2019) bahwa penggunaan *gadget* dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur

Penggunaan seperti ini diakibatkan jika tidak menggunakan waktu. Dengan demikian sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak terutama saat menggunakan *gadget*.

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat, total pengaduan kasus pornografi dan *cyber crime* atau kejahatan online yang menjerat anak-anak pada 2014 sebanyak 322 kasus, 2015 sekira 463 kasus, 2016 meningkat menjadi 587 kasus, 2017 menjadi 608 kasus dan pada 2018 naik mencapai 679 kasus. Kejahatan pornografi yang menasar anak di bawah umur terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Salah satu faktor pemicu tingginya kasus tersebut adalah mudahnya akses internet dan lemahnya pengawasan orang tua (data KPAI tahun 2019). Melalui internet seseorang dapat menjelajah dunia dan berkomunikasi dengan mudah serta memperoleh berbagai informasi. Namun dibalik kemudahan yang diperoleh melalui internet terselip ancaman bagi generasi bangsa ini, jika tidak bisa menggunakan internet dengan tepat.

Perangkat yang digunakan dalam mengakses internet 47,6% menggunakan *gadget* sisanya melalui *desktop* dan *tablet* (Emilia, 2018). Untuk memiliki *gadget* tidak perlu mengeluarkan uang dalam jumlah banyak cukup dengan harga Rp. 400.000 sudah dapat memiliki *gadget* dengan kualitas yang cukup bagus (*second*) yang dilengkapi aplikasi media sosial seperti facebook, twitter, instagram, youtube, dan aplikasi lainnya. Dengan demikian menuntut kepada para pemegang kebijakan dan orang tua khususnya serta perhatian kita bersama selaku akademisi untuk sedapat mungkin dapat mengoptimalkan dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak sebagai generasi bangsa.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa *gadget* memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis diantaranya aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa, seni anak, anak jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok karena anak terlalu lama duduk dan diam saat menggunakan *gadget* (Vivi Syofia Sapardi, 2018); (Layyinatus S., dkk. (2019); Livia Calorina, dkk., (2020); Eka Damayanti, dkk. (2020). Sementara saat ini musibah Covid-19 masih merabah diseluruh pelosok Indonesia tentu tingkat penggunaan *gadget* pada anak akan meningkat. Hal itu dikarenakan sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah dirubah menjadi belajar di rumah (BDR) dan ruang eksplorasi anak sangat terbatas. Menurut Psikolog Unair Dewi Retno Suminar, aktivitas anak menggunakan *gadget* di rumah membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap segala hal semakin besar. Ketika mereka haus berita, film dan fasilitas internet lainnya lewat *gadget*, sementara mereka tidak bisa kontrol diri dan sulit untuk dihentikan. Hal ini bisa menyebabkan gangguan, yang ditandai rasa gelisah dan tidak bisa tidur nyenyak (Kompas.com). Untuk meminimalisir resiko yang akan muncul perlu adanya upaya yang hendak dilakukan oleh orang tua sebagai bentuk antisipasi dari dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh *gadget*.

Dibalik dampak negatif, *gadget* juga memiliki dampak positif bagi anak, seperti dapat menambah informasi anak-anak, menjadi media pembelajaran yang menarik, meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. *Gadget* jika dilihat dari sudut pandang edukasi menurut Nuhman dan Aprilya (2018) *gadget* termasuk dalam media pembelajaran karena dapat memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Jeshikamandiang, (2017) bahwa penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan juga sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan *gadget* dalam proses belajar.

Dengan demikian kehadiran *gadget* sudah tidak bias dibendung lagi bahkan *gadget* sudah menjadi teman hidup. Di daerah dah maju, *gadget* selain sebagai alat komunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai media untuk melakukan transaksi seperti memesan buku, makanan, pakaian dan lainnya, melalui lewat aplikasi yang ada di dalamnya seperti tokopedia, gofood, grab dan lain sebagainya. Dengan kecanggihannya yang dimiliki oleh *gadget* membutuhkan pengawasan orang tua.

Upaya yang dapat dilakukan sebagai bentuk antisipasi terhadap perkembangan anak dan mencegah bertambahnya korban, maka dibutuhkan peran bersama antara pemerintah, akademisi dan masyarakat lainnya. Sebagai akademisi maka perlu adanya upaya memberikan informasi dan pemahaman kepada para orang tua akan bahaya yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* dan memberikan ketrampilan kepada orang tua dalam memantau anak-anaknya pada saat menggunakan *gadget* dengan aman. Langkah yang dapat dilakukan oleh orang tua sebelum atau sesudah anak menggunakan *gadget* adalah: a). Kuatkan pemahaman mereka tentang ilmu agama, b). Dampingi anak pada saat menggunakan internet, selain sebagai pengawas orang tua juga sebagai guide, inspirator, evaluator dan lain sebagainya, c). Menggunakan pembatas waktu saat menggunakan internet, d). Membangun komunikasi dan mengarahkan anak supaya menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya, e). Mengarahkan anak supaya dapat bersikap baik pada lawan bicara di dunia maya, f). Menjelaskan kepada anak dampak positif dan negatif jika membuka situs yang dianjurkan dan yang dilarang, g). Hendaknya orang tua menggunakan pembatasan dalam pengunduhan atau mengesher foto, video, atau yang lainnya ke yang lain, h). Melakukan pembatasan informasi pribadi yang bisa dilihat oleh publik, i). Membatasi situs-situs yang boleh di tonton atau diunduh oleh anak, j). Menggunakan software untuk mencegah spam, k). Melakukan kontroling setiap anak selesai menggunakan internet seperti: jejak anak mengunjungi situs, jika ditemukan situs yang tidak bagus segera memblokirya, l). Mengecek dan mengawasi teman yang ditambahkan kontak dan siapa teman bermainnya, dan m). Mengawasi pesan yang diterima dan komunitas online. Jika langkah-langkah di atas dapat diterapkan oleh orang tua maka, besar kemungkinan hal-hal yang tidak kita inginkan tidak akan terjadi.

Berdasarkan uraian di atas maka, menjadi menarik dan perlu dilakukan sosialisasi dalam bingkai pelatihan kepada orang tua atas kepedulian kami sebagai akademisi untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada orang tua tentang bahaya yang dapat di timbulkan oleh *gadget* dan pentingnya pengawasan orang tua terhadap perkembangan anak.

METODE PELAKSANAAN

Hasil observasi dilapangan ditemukan beberapa fakta yang menunjukkan betapa rendahnya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang penggunaan *gadget*. Temuan tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut: *Pertama*, masih dijumpai adanya orang tua yang tidak menyadari bahaya *gadget* bagi perkembangan anak dan *kedua*, terbatasnya pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang cara mengawasi penggunaan *gadget*. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di Buse Desa Bunut Baik Kecamatan Praya.

Metode pelaksanaan yang digunakan adalah menggunakan metode pelatihan dimana orang tua dijelaskan dan diberikan pemahaman tentang kelebihan dan kekurangan menggunakan *gadget*. Selin itu orang tua diinformasikan tentang dampak positif dan negatif menggunakan *gadget*, serta diinformasikan tentang kasus-kasus yang menimpa

anak dan memberikan solusi bagaimana pencegahannya. Setelah memaparkan informasi-informasi di atas kemudian dilanjutkan dengan praktek bagaimana mengoptimalkan fitur keamanan dan privasi di dalam aplikasi seperti: google, you tobe, instagram, facebook, dan game online. Selain itu orang tua juga diajarkan tentang bagaimana cara melaporkan jika mendapatkan situs yang tidak baik dalam aplikasi.

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan mempersiapkan lingkungan tempat pelaksanaan pelatihan agar kegiatan dapat berjalan dengan aman dan nyaman serta menyesuaikan dengan protokol kesehatan. Setelah dipastikan semuanya kondusif, kegiatan selanjutnya mempersilahkan orang tua untuk menempati tempat yang sudah dipersiapkan. Tema kegiatan ini mengangkat tentang “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak dan Teknik Pengawasan Orang Tua”. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan kesadaran para orang tua dalam mengawasi anak-anaknya ketika menggunakan *gadget* dan memberikan pemahaman kepada orang tua tentang *gadget*.

Setelah selesai diberikan materi maka dilanjutkan dengan diskusi sekaligus praktik langsung dengan menggunakan *gadget* masing-masing orang tua. Orang tua satu persatu membuka *gadgetnya* sambil dipandu bagaimana teknik mengecek situs-situs yang tidak baik, menggunakan pembatas waktu saat menggunakan internet, menggunakan pembatasan dalam pengunduhan atau mengeshere foto, video, atau yang lainnya ke yang lain, melakukan pembatasan informasi pribadi yang bisa dilihat oleh publik, membatasi situs-situs yang boleh di tonton atau diunduh oleh anak, menggunakan software untuk mencegah spam, melakukan kontroling setiap anak selesai menggunakan internet seperti: jejak anak mengunjungi situs, jika ditemukan situs yang tidak bagus segera memblokirya, mengecek teman yang ditambahkan kontak, dan mengecek pesan yang diterima dan komunitas online.

Setelah orang tua atau orang tua mengikuti pelatihan ini, mereka memiliki pengetahuan tentang dampak positif dan negatif dari *gadget* dan bagaimana cara mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget*. Diantara yang dapat mereka lakukan setelah mengikuti pelatihan ini antara lain:

- a) Sebagai orang tua mereka memiliki kewajiban untuk membekali anak mereka dengan ilmu-ilmu agama.
- b) Mereka akan mengarahkan anak-anaknya supaya menggunakan gadget dengan baik.
- c) mereka mampu mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anaknya dengan fitur pengamanan.
- d) Mereka dapat melakukan pembatasan waktu anak dalam menggunakan internet dan pembatasan ketika mengunduh data, video, filem dan lainnya.
- e) Mereka dapat mengikuti jejak situs-situs yang dikunjungi oleh anak dan dapat melakukan pemblokiran jika ada situs yang tidak sesuai atau tidak cocok untuk dilihat oleh anak.
- f) Memonitor dan mengawasi teman yang ditambahkan kontak anak di profile jejaring.
- g) Mengoptimalkan fitur privasi pada aplikasi facebook, instagram, google dan youtube pada *gadget* yang mereka miliki.

KESIMPULAN

Setelah kegiatan pelatihan selesai, dilakukan keroscek kembali untuk mengetahui tingkat pemahaman orang tua dengan materi yang telah diberikan. Secara umum orang tua yang mengikuti pelatihan tersebut dapat memahami dengan jelas tentang pentingnya peran mereka selaku orang tua dalam mengawasi anak-anaknya ketika menggunakan *gadget*. Selain itu mereka mengetahui dampak negatif dan positif yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Damayanti, dkk. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. Martabat: *Jurnal Perempuan dan Anak*. ISSN (p): 2581-2076; ISSN (e): 2581-0472 Vol. 4 No. 1, Juli 2020, pp. 1-22 DOI: [dx.doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22](https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22).
- Emilia R., dkk. Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal SOLMA*. Vol. 7(2): 208-214; 2018 P-ISSN 2252-584x E-ISSN 2614-1531 Doi: <http://dx.doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>. Email: solma@uhamka.ac.id
<https://www.kompas.com/edu/read/2021/04/30/134032371/orangtua-berikut-tips-jitu-atasi-kecanduan-anak-bermain-gadget?page=all>. Penulis : Dian Ihsan. (Diakses tanggal 01 mei 2021).
- <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-sebut-anak-korban-kejahatan-dunia-maya-capai-679-kasus>. Ditayangkan oleh Rega Maradewa. 24 Juli 2019. di Publikasi, Artikel, Aksi. (Diakses tanggal 01 mei 2021).
- Jeshikamandiang. (2017) “Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah”, diakses dari <https://jeshikamandiang.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungansekolah/>, tanggal 1 April 2021, pukul 11.09 Wit.
- Layyinatus S., dkk. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 3, Number 4 Tahun 2019,
- Livia Calorina, dkk., (2020). The Effect of Gadget Use on Child Development: A Path Analysis Evidence from Melawi, West Kalimantan. *Journal of Maternal and Child Health*. 5(1): 110-119 Masters Program in Public Health, Universitas Sebelas Maret Research e-ISSN: 2549-0257 110.
- Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilia Wulansari. (2018). *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*, Seminar Nasional, hlm. 61.
- Novitasari, Wahyu, (2016) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05(3), 182-186
- Nurhaeda, (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *ECEIJ*, 1(2) 70-78. pp. 527-533. P-ISSN: 2579-3276. E-ISSN: 2549-6174 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>.
- Puji Asmaul Chusna, (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17, No. 2, November 2017.
- Septi Anggraeni, (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 2019, 64-68.

Unoviana Kartika, (2014) *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari "Gadget"*, Kompas.com
12/05/2014, 16:40 WIB

Vivi Syofia Sapardi, (2018). *Hubungan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia
Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia*. Menara Ilmu, 12(80).