

PELATIHAN DIGITAL PARENTING MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI PARENTING TOOLS SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN MEDIA ADDICTION (KECANDUAN MEDIA) PADA ANAK DAN REMAJA

Indah Meitasari¹, Alwin², Yessy Azlia³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

³Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

e-mail: meitasari@gmail.com

Abstrak

Keluarga merupakan pondasi utama dalam membangun sistem dan tatanan sosial. Sebagai unit sosial terkecil, pembangunan sosial dimulai dari keluarga. Orangtua harus menjaga anak agar senantiasa berada dalam lingkungan keluarga yang kondusif agar tumbuh, berkembang hingga dewasa dan menjadi fondasi yang kuat bagi bangsa dan negara. Memasuki Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan era digital membuat kualitas keluarga saat ini mengalami tantangan berat. Ditandai dengan kecanggihan alat komunikasi yang merasuk dalam setiap kehidupan manusia, termasuk anak. Orangtua harus melindungi anak dari pengaruh negatif dan hal yang membahayakan kehidupannya. Oleh karena itu penting untuk orangtua memahami penggunaan internet yang sehat dan aman bagi anak. Pelatihan ini memberikan panduan bagi orangtua agar anak tidak menjadi korban kejahatan di dunia maya serta mendorong kreativitas masyarakat dalam menggunakan internet.

Kata kunci: internet, orangtua, panduan

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan tersendiri bagi pengguna internet. Di Indonesia, pengguna internet semakin meningkat setiap tahunnya. Menurut data dari Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud 2017, Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di

dunia. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi Puskakom) Universitas Indonesia, total jumlah pengguna internet di Indonesia per awal 2015 adalah 88,1 juta orang. Akan tetapi, sesuai dengan riset yang dilansir oleh wearesocial.sg pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta pengguna

internet di Indonesia dan angka ini tumbuh sebanyak 51% dalam kurun waktu satu tahun. (APJII,2019)

Menurut hasil survey APJII, pada tahun 2017 tercatat sebesar 18,4% pengguna internet di Indonesia berusia 10-24 tahun atau berjumlah 24,4 juta pengguna, 24,4% pengguna internet di Indonesia berusia di antara 25-34 tahun atau berjumlah 32,3 juta pengguna, 29,2% pengguna internet di Indonesia berusia > 35-44 tahun atau berjumlah 38,7 juta pengguna, 18% pengguna internet di Indonesia berusia 45-54 tahun atau berjumlah 23,8 juta pengguna, dan 10% pengguna internet di Indonesia di atas usia 55 tahun atau berjumlah 13,2 juta pengguna. Dari hasil riset tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengguna internet di Indonesia didominasi oleh pengguna internet usia muda dengan rentang usia 10 sampai 34 tahun yakni sebesar 42,8 % atau berjumlah 56,7 juta pengguna. (APJII,2019)

Penggunaan media sosial dan hiburan banyak diakses oleh remaja dan anak anak dengan menggunakan telepon genggam atau *gadget*. *Gadget* dapat memberikan kesempatan untuk akses informasi global, sumber edukasi, jaringan sosial antar teman, tempat untuk mendapatkan hiburan, dan partisipasi dalam komunitas online. Namun selain itu terdapat resiko yang mengintai, seperti berkeliaran pedofil di dunia maya, orang tak dikenal, penyebar kebencian, informasi yang bias, penyalahgunaan data pribadi, *sexting*, aktivitas ilegal (*hacking*, penyalahgunaan hak cipta), penculikan, *cyber bullying* atau gangguan pada anak yang terjadi melalui internet,

dan masih banyak resiko lainnya. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat terdapat 526 pengaduan anak terkait dengan pornografi dan kejahatan dunia maya (*cybercrime*) hingga Agustus 2020. Kasus paling banyak terjadi pada anak terkait kepemilikan pornografi sebanyak 348 kasus. Laporan ini meningkat dari tahun sebelumnya yang sebanyak 94 kasus. Kasus selanjutnya yang paling banyak terjadi anak menjadi korban kejahatan seksual online sebanyak 89 kasus. (Yudhistira, 2020)

Anak-anak adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau bisa disebut sebagai periode intelektual. Noormianto (2018) berpendapat bahwa anak-anak dalam hal ini pelajar, sedang berada di dalam proses dimana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Usia kanak-kanak adalah usia di mana interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang yang baru di sekitarnya dilakukan secara intens. Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Anak jika sudah bermain gadget cenderung diam di depan gadget nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya (Munisa, 2020).

Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan munculnya sikap sosial yang baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap

lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar. Nasrinda (2016) menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial.

METODE

Kegiatan pelatihan digital bagi orangtua untuk cerdas berinternet dalam penggunaan *gadget* yang digunakan anak, diajukan berdasarkan pengalaman pengabdian sebelumnya saat melakukan kegiatan sosial di wilayah RW 10 Pejaten, Kecamatan Pasar Minggu.

Beberapa orangtua mengeluh bahwa anak-anaknya seperti kecanduan *gadget*, karena dari pagi hari hingga malam tangannya tidak lepas dari memegang *gadget*, dan matanya seringkali tertuju pada layar *gadget*. Kegiatan dilakukan di lingkungan RW 10, dengan peserta beberapa ibu usia 25-35 tahun yang memiliki anak usia Sekolah Dasar. Mereka dipilih oleh Ketua RW berdasarkan keluhan yang disampaikan oleh mereka selaku orangtua.

Pengabdian Masyarakat dilakukan bersama alumni mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP UHAMKA, yakni Rendika dan Yessy Azlia yang

dilakukan di salah satu kediaman warga yang sering menjadi tempat pertemuan. Terdapat beberapa kegiatan sosial yang telah dilakukan, salah satunya yaitu memberikan pemahaman mengenai kecakapan literasi digital dan dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* dengan cara memberikan pelatihan singkat dalam memantau penggunaan *gadget*. Manfaat dari adanya kegiatan ini yaitu mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan memaksimalkan peran orangtua dalam memantau penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Capaian dari kegiatan pelatihan ini yaitu orangtua diharapkan lebih peduli dalam menjaga anak-anaknya dari bahaya yang ditimbulkan oleh *gadget*. Agenda dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, memberikan penyuluhan literasi digital terlebih dahulu kepada orangtua dan pelatihan singkat memantau penggunaan *gadget* pada anak-anaknya.

PELAKSANAAN

Pada kegiatan ini, orangtua diberikan informasi-informasi tentang dampak positif dan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak. Orangtua dan anak diinformasikan beberapa contoh kasus yang dialami oleh anak-anak akibat penggunaan *gadget*. Serta kurangnya peran orangtua dalam hal memantau penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Dampak positif penggunaan *gadget* pada anak: mampu merangsang anak untuk berpikir kreatif, melatih anak berpikir kritis, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik, anak menjadi lebih pintar dalam memilih berbagai informasi memberikan kemudahan untuk bisa berkomunikasi secara lebih intens. Dampak negatif pada

anak: berpotensi menyebabkan gangguan perilaku, berpotensi menyebabkan kecanduan *gadget* berpotensi mengalami *cyberbullying*, membentuk pola introvert, berpotensi menyebabkan gangguan tidur, berpotensi menyebabkan obesitas, berbahaya bagi otak anak, gangguan penglihatan, mengganggu imunitas anak, membuat anak kelelahan, mengundang sakit kepala, dan minimnya interaksi sosial.

Dalam pelatihan ini, tampak orangtua antusias mendengarkan, namun lebih ditekankan permasalahan dampak negatif. Untuk memudahkan pemahaman, ditampilkan video yang berisi film tentang kecanduan pornografi yang dapat membuat kerusakan otak pada anak. Film ini diambil dari *channel* Youtube Parenting Rumah Keluarga Risman yang berjudul “Bahaya Pornografi pada Otak”.

Serta sekilas mengenai kondisi anak yang kecanduan game, diambil dari beberapa sumber yang terdapat di Youtube. Disamping pemutaran film, ditampilkan pula display bergambar dan penjelasan mengenai aturan penggunaan *gadget*, resiko dan bahaya yang disajikan dalam bentuk Powerpoint, seperti pada Gambar 1.

Dalam Gambar 1 terdapat 14 Display terdiri kegunaan internet sebanyak 8 display dan resiko serta bahaya internet sebanyak 14 display. Beberapa ibu mengajukan pertanyaan, yang pertama tentang apa trik agar anak-anak aman berinternet dan kedua, bagaimana mengantisipasi agar anak tidak masuk ke situs porno. Jawaban dari pertanyaan tersebut adalah berupa saran agar menempatkan komputer atau laptop di

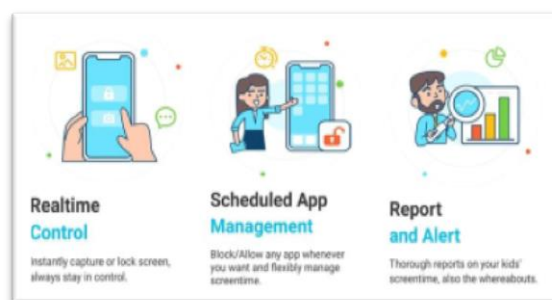
ruang keluarga, dan bila menggunakan *gadget* agar didampingi, sambil memberi penjelasan manfaat positif dan dampak negative berinternet.

Gambar 1



Buat jadwal kapan anak boleh berinternet. Rekomendasikan situs-situs sesuai kebutuhan anak, dan jalin komunikasi dengan anak mengenai apa yang telah diperolehnya dari internet. Jawaban dari pertanyaan kedua, agar anak tidak masuk ke situs pornografi ialah dengan memasang aplikasi pencegahan konten, lalu beri penjelasan dampak negatif mengakses situs porno. Selain itu peserta juga diajarkan untuk membuka aplikasi pelindung untuk anak yang berkaitan dengan internet yakni Kids Guard Pro seperti pada Gambar 2. Dalam memberikan penjelasan ini, dibutuhkan aplikasi yang harus terinstall pada *gadget* orang tua dan anak. Dalam kesempatan itu diberikan contoh bagaimana cara mengaplikasikan aplikasi tersebut.

Gambar 2



Yang pertama yaitu kontrol waktu

sebenarnya. Orangtua dapat menangkap layar atau mengunci layar agar anak tetap terkendali dan terkontrol. Kedua yaitu menjadwalkan manajemen aplikasi. Orang tua dapat memblokir atau mengizinkan aplikasi apapun dan kapanpun serta mengelola waktu secara fleksibel. Ketiga yaitu melaporkan dan waspada. Aplikasi ini dapat melaporkan seluruh aktifitas anak dan juga keberadaannya.

DISKUSI

Pada era digital saat ini, hampir seluruh urusan tidak terlepas dari peran teknologi dan informasi. Tidak terkecuali soal pola pengasuhan bagi anak-anak yang mayoritas lahir di era milenial. Akibat derasnya informasi dan paparan penggunaan gadget yang tidak bisa dibendung, sehingga tidak memungkinkan untuk melarang anak menggunakan perangkat digital. Digital parenting merupakan model pola pengasuhan anak yang disesuaikan dengan kebiasaan anak yang begitu akrab dengan perangkat digital. Prinsipnya, menanamkan sikap bijak berperilaku di internet serta tetap menerapkan aturan agar anak tidak sampai kelewat batas.

Setiap gadget dapat dipastikan memiliki akses internet, baik melalui jaringan seluler maupun wifi. Tidak dapat dipungkiri, anak-anak masa kini memiliki keterampilan untuk menggunakan gadget dan internet, sudah terbiasa dan bahkan sudah menjadi kebutuhan. Internet sebagai sumber informasi yang terbuka bagai pedang bermata dua. Tidak hanya memberikan dampak positif, namun dapat

juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya, seperti mudahnya mengakses situs-situs pornografi penipuan lewat *e-commerce*, pencurian identitas, pembajakan hak cipta, perjudian, penipuan lewat jejaring media sosial dan lain sebagainya. Untuk itu, bimbingan orang tua terhadap anak dalam berinternet sangat diperlukan agar budaya berinternet sehat dan aman dapat ditanamkan sejak dini dengan harapan dapat menghindari efek negatif tersebut. Sebab penggunaan internet yang negatif sangat membahayakan bagi pembentukan sikap dan mental generasi muda calon pemimpin masa depan bangsa.

Agar selalu berada pada koridor berinternet yang sehat dan aman bagi anak, ada beberapa tips yang dapat dilakukan misalnya mengawasi waktu penggunaan perangkat dan membatasi akses harian. Kemudian tempatkan komputer di ruang keluarga atau di ruangan yang mudah untuk diawasi. Lalu pasang aplikasi pencegah konten yang tidak dikehendaki. Sehingga orang tua dapat memantau dan mengontrol anak dengan menginstall aplikasi untuk mengawasi gadget anak, misalnya Kids Guard Pro. Aplikasi ini memiliki berbagai cara untuk memantau aktivitas anak mulai dari lokasi GPS, teks, panggilan, riwayat penelusuran, aplikasi media sosial seperti Instagram, dan WhatsApp. Kids Guard Pro ini menggunakan kecerdasan buatan yang tidak hanya merekam setiap penekanan tombol yang dibuat di gadget anak, tapi juga mengidentifikasi di mana kata-kata itu digunakan. Panel kontrol web memungkinkan orang tua mengontrol dari jarak jauh dan bekerja dalam mode siluman sehingga anak tidak akan tahu

sedang dipantau.

KESIMPULAN

Keluarga merupakan pondasi utama dalam membangun sistem dan tatanan sosial sebagai unit terkecil. Era revolusi industri 4.0 membuat keluarga mengalami tantangan berat dalam mengasuh dan mendidik anak. Ini ditandai dengan kecanggihan alat komunikasi yang makin berkembang dan didukung dengan adanya internet. Oleh karena itu sangat penting bagi orangtua untuk memahami penggunaan internet yang sehat dan aman bagi anak.

Internet sebagai sumber informasi yang terbuka, tidak hanya memberikan dampak positif tapi juga memberikan dampak negatif bagi pengguna khususnya anak-anak. Dampak positif penggunaan internet pada anak misalnya: mampu merangsang anak untuk berpikir kreatif dan kritis, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik, sehingga anak menjadi lebih pintar dalam memilih berbagai informasi dan bisa berkomunikasi secara lebih intens. Sedangkan dampak negatif pada anak: berpotensi menyebabkan gangguan perilaku, berpotensi menyebabkan kecanduan *gadget* berpotensi mengalami *cyberbullying*, membentuk pola introvert, berpotensi menyebabkan gangguan tidur, berpotensi menyebabkan obesitas, berbahaya bagi otak anak, gangguan penglihatan, mengganggu imunitas anak, membuat anak kelelahan, mengundung sakit kepala, dan minimnya interaksi sosial.

Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan internet pada anak yaitu dengan memaksimalkan peran orang

tua dalam memantau penggunaan *gadget* pada anak-anaknya, seperti buat jadwal kapan anak boleh berinternet, merekomendasikan situs-situs sesuai kebutuhan anak, dan jalin komunikasi dengan anak mengenai apa yang telah diperolehnya dari internet.

DAFTAR RUJUKAN

- APJII, Penterasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018, Jakarta: APJII, 2019
- Efraim, P. J. (2018). Hibungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*. 5. (2). 4.
- Laporan Studi Mahasiswa mata kuliah Sosiologi Komunitas (Program Studi Sarjana, Departemen Sosiologi, FISIP UI, 2016).
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- Monita N.R, dan Muhammad Noor Ahsin dkk (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. 7 (3), 1236- 1242
- Nasrima, S. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*. 1 (1), 195.
- Noormianto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan tingkat control orangtua Anak

terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Elementary School*. 5. (1). 141.

Rubiyanto, R. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : PSKGJ. FKIP UMS.