

Pengawasan Orang Tua dalam Aplikasi *Family Link* Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak di Lingkungan Jalan Abdul Lahap Rt 06/06 Sawangan

Galang Pakarti Mahardika^{1*}, Nidar Yusuf², Khaerunnisa³, Rafli Maulana Zidane⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

*E-mail : galangpm200@gmail.com

ABSTRAK

Pengenalan teknologi/*gedget* pada anak tidak salah, akan tetapi diharapkan peran orang tua untuk turut serta mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan *gadget* tanpa pengawasan memberikan beberapa dampak negatif terhadap interaksi sosial seperti mereka lebih nyaman menggunakan *gadget* daripada berinteraksi atau bermain dengan teman sebayanya. Namun terdapat juga pengaruh positif pengenalan *gadget* pada anak seperti dapat mengasah kemampuan kognitif, belajar tanggap teknologi dan berfikir lebih kreatif. Pengenalan teknologi/*gadget* pada anak tidak salah, akan tetapi diharapkan peran orang tua untuk turut serta mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Berdasarkan survey yang dilakukan di Jalan Abdul Lahab Rt006/006 Sawangan, 90% mengatakan bahwa para ibu tidak mengetahui atau tidak paham mengenai *aplikasi parenting control* yang dapat diinstal di *gadget* untuk mengontrol penggunaan *gadget* pada anak. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini para ibu dapat melakukan pengawasan terhadap *gadget* yang digunakan anak melalui salah satu aplikasi *parenting control Google "Family Link"* yang terdiri dari 2 versi untuk orang tua dan anak dan dapat diunduh secara gratis di *play store*. Dengan pengabdian ini Orang tua tidak membiarkan begitu saja anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan karena bisa berdampak buruk terhadap tumbuh kembang anak baik secara fisik maupun psikis.

Kata Kunci: Gadget, google family link

ABSTRACT

The introduction of technology / gedget in children is not wrong, but it is hoped that the role of parents is to participate in supervising the use of gadgets in children. Unattended use of gadgets has several negative impacts on social interactions such as they are more comfortable using gadgets than interacting or playing with their peers. However, there is also a positive effect of introducing gadgets to children, such as honing cognitive abilities, learning responsiveness to technology and thinking more creatively. The introduction of technology / gadgets in children is not wrong, but it is hoped that the role of parents is to participate in supervising the use of gadgets in children. Based on a survey conducted on Jalan Abdul Lahab Rt006 / 006 Sawangan, 90% said that mothers did not know or did not understand the parenting control application that can be installed on gadgets to control gadget use in children. The purpose of this service activity for mothers to supervise the gadgets used by children through one of Google's parenting control applications "Family Link" which consists of 2 versions for parents and children and can be downloaded for free on the play store. With this dedication, parents do not just let their children use gadgets without supervision because it can have a negative impact on children's growth and development, both physically and psychologically.

Keywords: Gadgets, google family link

1. PENDAHULUAN

Beberapa penelitian menunjukkan bagaimana pengaruh *gadget* pada anak di sekolah dasar, dimana anak dikatakan dari usia 6 hingga 12 tahun. Pengaruh yang didapatkan lebih banyak ke arah negatif, bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial seperti mereka lebih nyaman menggunakan *gadget* daripada berinteraksi atau bermain dengan teman sebayanya. Asif dan Farid (Asif & Rahmadi, 2017) mengatakan terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku anak, gangguan emosi dan perilaku merupakan bahaya yang serius dalam perkembangan dan dapat menurunkan produktivitas serta kualitas hidup anak.

Selain pengaruh negatif, banyak juga pengaruh positif pengenalan *gadget* pada anak seperti dapat mengasah kemampuan kognitif, belajar tanggap teknologi dan berfikir lebih kreatif (Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018). Pengenalan teknologi/*gadget* pada anak tidak salah, akan tetapi diharapkan peran orang tua untuk turut serta mengawasi penggunaan *gadget* pada anak, dan mungkin ada salah satu *aplikasi mobile* yang paling efektif dalam pengawasan orang tua yaitu *Google Family Link*, berdasarkan survey yang dilakukan di Jalan Abdul Lahab Rt 006/006 Sawangan, 90% mengatakan masih belum mengetahui *aplikasi mobile* tersebut, Mereka cenderung membiarkan saja anaknya menggunakan *gadget* tanpa ada pengawasan langsung atau pengawasan melalui *aplikasi parenting control*. Para orang tua khususnya ibu, memberikan *gadget* pada anaknya agar

mereka diam dan para ibu bisa mengerjakan pekerjaan rumah lainnya tanpa diganggu aktifitas bermain anak. Hal ini tentu sangat tidak baik bagi tumbuh kembang anak.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Abdul Lahab Rt006/006 Sawangan, pada bulan Agustus 2020. Subjek penelitian ini adalah Ibu-ibu dan anak-anak yang berada di Sawangan. Data diperoleh dengan observasi dan wawancara. Perumusan strategi dilakukan dengan analisis SWOT dan selanjutnya untuk mengekstraksi strategi- strategi yang telah dirumuskan kedalam arsitektur strategi. Analisis SWOT merupakan suatu analisis sistematis dengan mengidentifikasi faktor-faktor internal anak-anak di Sawangan berupa kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weaknesses*), serta faktor eksternal anak-anak di Sawangan berupa peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) sebagai upaya untuk pengawasan orang tua untuk anak-anak yang sedang bermain *gadget*. Dengan demikian, perencanaan strategi harus mengidentifikasi faktor-faktor strategi organisasi dengan analisis situasi.

Hasil analisis tersebut kemudian dituangkan ke dalam matrik SWOT untuk merumuskan alternative strategi menurunkan kecendrungan bermain *gadget* melalui bermain games. Matriks SWOT dapat digunakan untuk merumuskan strategi dan terdapat empat kemungkinan strategi yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Peluang

3. HASIL DAN BAHASAN

Usia anak sekolah dasar merupakan tahap awal pada pengenalan penggunaan *gadget*. Peran *gadget* yang semakin hari

semakin berkembang yang bahkan dapat mengambil alih kehidupan anak yang awalnya anak sering bersosialisasi dan lama kelamaan menjadi menyendiri akibat kecanduan

menggunakan gadget hanya untuk bermain games terkhususnya anak-anak yang berada di Jalan Abdul Lahab Rt006/006 Sawangan. Maka dari itu peran orang tua pada hari ini ialah sangat penting untuk pengawasan anak terhadap anak ketika sedang bermain gadget. Berikut ini dijelaskan hal-hal yang menjadi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman atau yang kita kenal dengan SWOT pada pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak.

Faktor Kekuatan

- Aplikasi ini mudah dapat di dwnload dalam gedget mana pun
- Hampir semua warga menggunakan gedget sehingga aplikasi ini tepat untuk mengawasi anak anak dalam menggunakan gedget.

Faktor Kelemahan

- Hampir semua warga tidak mengerti dalam menggunakan aplikasi ini.
- Kurangnya perhatian orang tua dalam memaksimalkan gedget untuk anak dalam

pembelajaran daring seperti kondisi pada hari ini.

Faktor Peluang

- Menjadi solusi dalam penanganan kecanduan game online pada remaja dan anak anak.
- Menambah pengetahuan dalam menggunakan gedget untuk orang tua.

Faktor Ancaman

- Aplikasi ini berbayar sehingga membuat warga enggan dalam menggunakan aplikasi tersebut.
- Orang tua akan meremehkan tentang kecanduan game online ini untuk anaknya.

Dari hasil matriks SWOT dapat diperoleh strategi pengembangan yang terbagi dalam empat kelompok yaitu: Strategi *Strengths-Opportunities* (SO), Strategi *Weaknesses-Opportunities* (WO), Strategi *Strengths-Threats* (ST) dan Strategi *Weaknesses-Threats* (WT). Alternatif-alternatif strategi yang dirumuskan dalam keempat kelompok strategi tersebut, akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

Threats (T) 1. Aplikasi ini berbayar sehingga membuat warga enggan dalam menggunakan aplikasi tersebut. 2. Orang tua akan meremehkan tentang kecanduan game online ini untuk anaknya.	Strategi ST 1. Membuat buku saku atau Video yang berisikan tujuan, manfaat, cara penggunaan aplikasi "family link" dalam mengawasi kecanduan game online pada anak.	Strategi WT 1. praktik langsung menggunakan aplikasi "family link" dalam mengawasi kecanduan game online pada anak.
Internal Eksternal	Strengths (S) 1. Aplikasi ini mudah dapat di dwnload dalam gedget mana pun 2. Hampir semua warga menggunakan gedget sehingga aplikasi ini tepat untuk mengawasi anak anak dalam menggunakan gedget.	Weakness (W) 1. Hampir semua warga tidak mengerti dalam menggunakan aplikasi ini. 2. Kurangnya perhatian orang tua dalam memaksimalkan gedget untuk anak dalam pembelajaran daring seperti kondisi pada hari ini.
Opportunities (O) 1. Menjadi solusi dalam penanganan kecanduan game online pada remaja dan anak anak 2. Menambah pengetahuan dalam menggunakan gedget untuk orang tua.	Strategi SO 1. Membuat video edukasi islami yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orang tua akan pentingnya mengawasi anak dalam menggunakan gedget.	Strategi WO 1. mencantumkan ajakan atau narasi persuasi dalam video yang dibuat untuk melakukan pengawasan terhadap anak dalam menggunakan gedget atau kecanduan game online .

Gambar 2. Tabel matriks SWOT

4. KESIMPULAN

Kegiatan Sosialisasi kepada masyarakat berupa Pelatihan Teknis Aplikasi *Parenting Control* Sebagai Media Pengawas Penggunaan *Gadget* Pada Anak Untuk Ibu-Ibu di Jalan Abdul Lahab Rt006/006 Sawangan telah terlaksana sesuai dengan rencana dan tujuan yang ingin dicapai. Memberikan pengetahuan kepada peserta yang terdiri dari ibu-ibu cara untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak melalui aplikasi *parenting control Google Family Link*. Orang tua tidak membiarkan begitu saja anak menggunakan gadget tanpa pengawasan karena bisa berdampak buruk terhadap tumbuh kembang anak baik secara fisik maupun psikis. Kedepannya tidak hanya aplikasi *Google Family Link* yang diperkenalkan namun aplikasi *parenting control* lainnya yang dapat diunduh secara gratis di *play store*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Masyarakat Jalan Abdul Lahab Rt006/006 Sawangan yang telah berpartisipasi dalam Penyediaan Teras Baca ini. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran Kuliah Kerja Nyata Nasional (KKNN) Daring .

DAFTAR PUSTAKA

Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi

Sosial Dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2),204–209.

- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182–186. <https://doi.org/10.1016/j.jns.2003.09.014>
- Rosyid Ridho, Markhamah, & Darsinah. (2015). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di KB “Cerdas” Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 16(02), 59–69.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 1(1), 9–20.
- Nithy, T. (2015). Survey Tentang Smartphone & Tablet. Retrieved from <https://id.theasianparent.com>. website: <https://id.theasianparent.com>. [https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280Masyarakat,2\(2\),204–209](https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280Masyarakat,2(2),204-209). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>