

PELATIHAN PENCEGAHAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI FAMILY LINK

Nurrohmatul Amaliyah*¹, Mia Dwi Anggraini², Faaizatun Nadhiroh³, Luthfi Khoirunnisa⁴

Jurusan Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi : nurramaliyah@uhamka.ac.id

Abstrak

Kebijakan belajar di Rumah akibat Pandemi Covid-19 atau dikenal dengan istilah Pembelajaran Jarak Jauh membawa dampak yang dirasakan secara langsung baik oleh siswa, guru, maupun orang tua. Akibat hadirnya globalisasi dan teknologi digital yang begitu cepat, tidak jarang di antara kalangan masyarakat termasuk guru, orang tua, pihak sekolah yang memiliki masalah dengan kemajuan teknologi ini. Salah satu hal yang dialami oleh Sekolah di daerah Jakarta Selatan adalah masalah yang timbul akibat para siswanya kebanyakan memegang gadget selama pembelajaran daring (Pembelajaran Jarak Jauh/ PJJ). Hal ini diungkapkan oleh Ibu Laili Nisfi Afifah, S.Pd. yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa di sekolah tersebut pada saat memasuki masa Pembelajaran Tatap Muka pasca PJJ terindikasi mengalami kecanduan gadget, bahkan sebagian siswa sudah sering mengakses konten pornografi. Tuntutan dalam bidang Informasi dan Teknologi menjadi sangat relevan di masa pembelajaran abad 21 ini. Penguasaan terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjadi sangat penting baik bagi guru maupun bagi orang tua, karena dalam masa pandemi COVID-9 yang sudah berlangsung selama 2 tahun ini, ketika pemerintah menerapkan kebijakan belajar di rumah, maka orang tua pun di rumah berperan ganda sebagai guru. Sehingga para orang tua perlu melakukan pengawasan yang ketat terhadap anak-anak dalam menggunakan gadget agar secara waktu bisa dikontrol dan juga para orang tua dapat mengontrol konten yang ditonton oleh anak-anak.

Kata kunci: *Gadget, Family Link, Anak, Orang Tua, Guru*

Abstract

The policy of studying at home as a result of the Covid-19 pandemic or known as Distance Learning has had an impact that is felt directly by students, teachers and parents. As a result of the rapid presence of globalization and digital technology, it is not uncommon for people including teachers, parents and schools to have problems with this technological progress. One of the things experienced by schools in the South Jakarta area is the problem that arises because students mostly hold gadgets during online learning (Distance Learning/PJJ). This was stated by Mrs. Laili Nisfi Afifah, S.Pd. which stated that the majority of students at the school when entering the Face-to-Face Learning period after PJJ indicated that they were addicted to gadgets, some students even often accessed pornographic content. Demands in the field of Information and Technology have become very relevant in the 21st century learning period. Mastery of Science and Technology is very important for both teachers and parents, because during the COVID-9 pandemic which has been going on for 2 years, when the government implemented a home learning policy, parents at home played a dual role as teachers. So parents need to closely monitor their children's use of gadgets so that they can be controlled over time and parents can also control the content their children watch.

Keywords: *Gadgets, Family Link, Children, Parents, Teachers*

1. PENDAHULUAN

Sudah hampir lebih dari 2 tahun dunia mengalami pandemic akibat Covid-19. Dampak yang dirasakan secara langsung akibat pandemi ini salah satunya adalah adanya kebijakan Belajar Di Rumah dimana siswa tidak pergi ke sekolah, melainkan belajar di rumah masing-masing dengan menggunakan gadget. Memasuki abad ke-21 yang menuntut era revolusi industri 4.0, maka tantangan yang dihadapi oleh masyarakat juga lebih banyak dalam rangka mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas namun juga tetap berakhlak mulia terutama para peserta didik yang dikhususkan menjadi siswa yang memiliki profil pelajar Pancasila. Akibat hadirnya globalisasi dan teknologi digital yang begitu cepat, tidak jarang di antara kalangan masyarakat termasuk guru, orang tua, pihak sekolah yang memiliki masalah dengan kemajuan teknologi ini. Salah satu hal yang dialami oleh Sekolah di daerah Jakarta Selatan adalah masalah yang timbul akibat para siswanya kebanyakan memegang gadget selama pembelajaran daring (Pembelajaran Jarak Jauh/ PJJ). Hal ini diungkapkan oleh Ibu Laili Nisfi Afifah, S.Pd. (Kepala SD Islam An-Nuriyah Jakarta Selatan) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa di sekolah tersebut pada saat memasuki masa Pembelajaran Tatap Muka (PTM) pasca PJJ terindikasi mengalami kecanduan gadget, bahkan sebagian siswa sudah sering mengakses konten pornografi. Hal ini diketahui berawal dari laporan para guru-guru di sekolah tersebut yang mana pada saat PTM pasca PJJ, beberapa siswa ditemukan dengan postur dan gaya bahasa yang sangat berbeda. Selain itu terdapat salah satu guru yang memperoleh laporan dari orang tua siswa dimana siswa tersebut pernah didapati sudah kecanduan gadget dan sering mengakses konten pornografi, dan berdasarkan hasil penelusuran guru tersebut, siswa yang dimaksud menyebarkan video dan konten-konten yang kurang layak diakses untuk anak usia sekolah dasar ke salah satu media Whatsapp grup kelas yang di dalamnya tidak terdapat guru/ wali kelasnya. Berangkat dari permasalahan tersebut, para guru pun tidak tinggal diam, lalu berusaha melakukan pelacakan terhadap gadget yang diakses oleh anak-anak dengan melakukan komunikasi bersama para orang tua siswa. Dari penelusuran tersebut diperoleh beberapa history chat di Whatsapp grup kelas yang berisi konten, video, dan sticker yang bernuansa pornografi. Setelah dilakukan observasi lebih lanjut, ternyata mereka mendapatkan konten, video, dan sticker tersebut dari lingkungan sekitarnya yang sudah berada di jenjang SMP dan SMA. Di satu sisi kemajuan teknologi ini bagus karena dapat menciptakan ide-ide dan gagasan baru serta inovasi baik di bidang Pendidikan maupun dalam bidang kemasyarakatan. Namun sebagai insan sekaligus orang tua yang akan mempersiapkan anak-anak menuju pembelajaran abad 21 yang diharapkan mampu memiliki

profil pelajar Pancasila yaitu 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia; 2) Mandiri; 3) Bergotong-royong; 4) Berkebinekaan global; 5) Bernalar kritis; dan 6) Kreatif. Dengan kata lain kita harus mempersiapkan generasi anak-anak kita baik secara fisik maupun mental dalam menghadapi periode revolusi industri. Lalu bagaimana peranan seorang pendidik baik guru maupun orang tua dalam mendidik generasi milenial, maka kita pun sebagai orang tua harus mau mengikuti perkembangan zaman. Jika kita tidak mau terjun, tidak mau terlibat, tidak mau tahu maka anak-anak kita sudah melangkah lebih jauh maka kita tidak akan mampu mengontrol anak-anak kita dengan baik. Tuntutan dalam bidang Informasi dan Teknologi (IT) menjadi sangat relevan di masa pembelajaran abad 21 ini. Penguasaan terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjadi sangat penting baik bagi guru maupun bagi orang tua, karena dalam masa pandemi COVID19 yang sudah berlangsung selama 2 tahun ini, ketika pemerintah menerapkan kebijakan belajar di rumah, maka orang tua pun di rumah berperan ganda sebagai guru. Sehingga para orang tua perlu melakukan pengawasan yang ketat terhadap anak-anak dalam menggunakan gadget agar secara waktu bisa dikontrol dan juga para orang tua dapat mengontrol konten yang ditonton oleh anak-anak.

2. BAHAN DAN METODE

Berdasarkan justifikasi masalah, maka tim pengusul pengabdian masyarakat dan mitra melakukan diskusi dan memutuskan fokus pengabdian dengan tujuan untuk memberikan pelatihan dalam mencegah kecanduan gadget pada anak dengan menggunakan aplikasi family link :

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah:

1. Metode pelatihan, Narasumber yang tergabung dalam tim ini adalah narasumber yang expert di bidang Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan serta akan dihadirkan pula narasumber eksternal yang expert dalam bidang Teknologi dan Informasi serta narasumber yang bertugas sebagai Kepala Sekolah Perempuan Berkemajuan UHAMKA, yang akan memberikan pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi Family Link di tempat mitra PKM.
2. Metode asistensi, Narasumber internal (Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat) mengidentifikasi masalah dan bersama-sama melakukan pendampingan selama 5 hari tentang seputar materi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu dengan melakukan pelatihan untuk membatasi screen time dan parenting control system dalam penggunaan gadget bagi anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Adapun tahapan kegiatan pelatihan dalam mencegah kecanduan gadget pada anak dengan menggunakan aplikasi family link untuk mengetahui proses secara sistematis yang dilakukan oleh tim dalam melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra melalui tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat dibawah ini. 9 aturan Digital Citizenship (Kamayani & Pramudiani, 2021):

- 1) Digital Commerce: beri tahu anak untuk minta izin dahulu sebelum mengklik "Buy"
- 2) Digital Downtime: batasi waktu penggunaan gadget agar anak memiliki kemampuan bersosialisasi secara tatap muka.
- 3) Digital Etiquette: ajari anak untuk membaca ulang pesan sebelum klik "Send", ingatkan juga bahwa ada percakapan yang lebih baik dibicarakan secara tatap muka.
- 4) Digital Health: beri aturan yang jelas kapan boleh/harus menggunakan gadget, kapan harus lepas dari gadget (misal waktu belajar, makan, tidur).
- 5) Digital Integrity: ajari anak untuk mencari sumber online yang kredibel, tidak terjebak hoax.
- 6) Digital Literacy: ajari anak untuk menghindari email yang mencurigakan, lampiran file email, website dan iklan online. Sebagai orang tua edukasi diri mengenai phishing, scam, internet fraud dll.
- 7) Digital Privacy: ajari anak untuk tidak terkoneksi dengan orang asing, membatasi informasi pribadi di profil dan juga bagaimana mengubah privacy setting di media social.
- 8) Digital Responsibility: ajari anak untuk melaporkan cyberbullying, kekerasan dan konten yang tidak pantas pada orang tua.
- 9) Digital Security: ajari anak untuk menggunakan password yang kuat, ubah password secara teratur. Password yang kuat terdiri dari 8 karakter kombinasi kapital, huruf kecil, angka, dan karakter khusus.

Praktek Digital Citizenship yang bisa dilakukan di keluarga: 1) Digital Commerce Sangat penting sebelum anak kita mengenali marketplace seperti Tokopedia, Shopee, Blibli dll, kita bekali dulu dengan pengetahuan tentang digital commerce, yaitu jika anak membeli sesuatu dari marketplace, selalu minta izin terlebih dahulu pada orang tua, sekalipun anak sdh memiliki kartu atm/kartu kredit sendiri tetap harus izin dahulu. 2) Digital Downtime: Family link memungkinkan pembatasan "screen time", misal maksimal anak kita di depan layar gadget adalah 3 jam setiap hari senin-jumat, maka tinggal

kita ubah limit waktu di hari senin-jumat, lalu untuk wiken misal diberi kebebasan atau ditambah limitnya. Beri tahu juga mengenai hal ini sebelum mengeset batasan waktu, sehingga anak tidak akan protes karena perubahan yang tiba-tiba. Selalu komunikasikan jika ada perubahan aturan di rumah ke anak, supaya anak merasa dilibatkan dalam keluarga. 3) Digital Etiquette:

- a. Ajari anak untuk bersopan santun dalam bermedsos, jika melihat postingan orang tidak memberi komentar dengan kata-kata yang kasar/negatif, tidak menggosip, membully.
 - b. Saat anak berkomunikasi dengan orang tua/guru, ajari untuk menulis dengan kalimat bahasa Indonesia yang baik dan benar.
 - c. Tidak membolehkan anak menghubungi guru via jipri di jam istirahat.
 - d. Tidak berselisih pendapat dengan teman/guru via jipri atau di grup chat, untuk menghindari kesalahpahaman lebih baik bertemu langsung/telepon jika ada hal yang perlu diklarifikasi 4) Digital Health Berikut adalah beberapa praktek yang bisa dilakukan:
 - a. Anak harus tahu kapan jam makan, mandi, belajar, tidur, main, di waktu tersebut anak harus disiplin dan tidak memegang gadget. Jadwal kegiatan bisa ditempel, atau cukup menggunakan pengontrolan gadget dengan Family Link misalnya.
 - b. Beri reminder anak ketika waktu screen time sudah akan habis, misal "5 menit lagi makan ya, kalau sudah waktunya makan, tabletnya disimpan dulu". Hal ini untuk mempersiapkan anak supaya tidak ada alasan tidak tahu.
- 5) Digital Integrity: ajari anak untuk mengenali sumber berita terpercaya, seperti dari situs berita nasional, situs pemerintah, hindari sumber berita dari cuitan twitter, broadcast wa grup, instagram dan facebook. jika mendapatkan informasi yang belum jelas kebenarannya, tidak segera diforward atau di-posting, tapi cek dulu, atau jika tidak ada waktu untuk mengecek, abaikan saja infonya. 6) Digital Literacy: a) ajari anak untuk mengenali situs palsu, biasanya berisi iklan/promo suatu produk dengan harga murah dan manfaat bombastis, disertai dengan foto-foto dari customer yang ntah itu benar atau tidak. b) tidak mengklik sembarang link (biasanya diimingi dengan hadiah fantastis) yang didapat dari broadcast WA atau medsos lain, karena bisa saja itu berisi virus atau alat hacker untuk membajak akun kita. c) tidak begitu saja percaya dengan isi pesan orang yang minta tolong untuk ditransfer (sekalipun nomornya kita kenal atau foto profilnya kita kenal) atau minta tolong untuk dikirim kode yg katanya salah kirim ke hp

kita, biasanya ini modus penipuan dengan menyamar 7) Digital Privacy: a) ajari anak untuk tidak menaruh nama anggota keluarga di profil, tidak menaruh alamat rumah dan no telepon di profil. b) membatasi postingan di medsos yang bersifat terlalu pribadi, seperti tanggal ulang tahun, foto anggota keluarga, aktivitas sekolah dan aktivitas sehari-hari (terutama jika medsosnya diset publik).

8.) Digital Responsibility: a) beri tahu anak jika melihat kasus bullying secara online segera laporkan ke guru atau orang tua agar mendapat tindakan segera. b) beri tahu anak untuk melaporkan ke guru atau orang tua jika melihat konten online yang tidak pantas/tidak sesuai (misal gambar atau video kekerasan, sensual dll) c) orang tua harus mengedukasi diri mengenai tindakan apa yang harus dilakukan jika menemui kasus cyberbullying dan konten online tidak pantas. Misal mengklik "report this" di konten yang tidak sesuai, setiap medsos biasanya memiliki fitur pelaporan. 9) Digital Security: a) ajari anak untuk membuat password yang kuat. Apa itu password yang kuat? password yang terdiri dari 8 karakter, dengan campuran huruf besar, huruf kecil, angka dan karakter khusus b) hindari menggunakan tanggal lahir sebagai password c) ubah password secara periodic. d) jika dimungkinkan gunakan password manager yang ada di browser, untuk menghindari lupa password. Sebagai alternatif penyimpanan, password bisa disimpan di email. e) ajari anak untuk tidak sembarangan memberi tahu password ke orang lain, sekalipun teman dekatnya.

Family Link

Berikut adalah outline materi Family Link yang diberikan kepada peserta:

Tabel 1. Outline materi kegiatan FamilyLink

Judul Materi	Deskripsi Isi Materi
Internet Ramah Anak	Waktu harian penggunaan media, Platform Media Sosial Paling Banyak Digunakan: 1) Bahaya Internet, 2) Peran Orang Tua, 3) Prinsip Media dan Internet Sehat, 4) Praktek di Keluarga

Membangun Tema Work Dalam Keluarga	Sebaran Generasi, ciri-ciri milenial, mendidik dengan citra.
------------------------------------	--



Gambar 1. Kegiatan Workshop Pelatihan Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak Dengan Menggunakan Aplikasi Family Link



Gambar 2. Peserta Kegiatan PKM Pelatihan Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak Dengan Menggunakan Aplikasi Family Link

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan Program Kemitraan Masyarakat yang diselenggarakan dengan mitra SD Islam An-Nuriyah Jakarta Selatan yaitu:

- Pemahaman tentang pengetahuan yang Psikologi Anak Usia Sekolah Dasar
- Pemahaman tentang Perlunya Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak. Praktik tentang Penggunaan Aplikasi Google Family Link

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan LPPM UHAMKA yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Lansia, P., Melingih, D. I., Luh, N., Inca, P., Agustini, B., Ayu, I., Pangruating, N.,

- Putu, N., Putu, N., Ratna, A., Gede, D., Wardana, W., & Krisma, I. M. D. (2022). *Pengembangan Model Edukasi Berbasis Video Sinematografi Dalam Meningkatkan Family Support*. 358–363.
- Prasetia, I., Akrim, Sulasmi, E., Murniati, Yuswardi, & Nurhasana. (2023). Pelatihan Total Quality Management Berbasis Kompetensi Bagi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan Yayasan Perguruan Taman Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29(3), 524–529.
- Prihastari, E. B. (n.d.). Pelatihan Assesmen Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sd Di Kecamatan Selo, Boyolali. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 477–481.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/46331>
- Smp, P., Dan, N., Swasta, S. M. P., Kec, D. I., Dan, S., Kesamben, K. E. C., Blitar, K. A. B., & Cipp, M. (2023). *PELAKSANAAN EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN PJOK*. 29, 559–567.
- Ardiansyah, R., Atmojo, I. R. W., & Saputri, D. Y. (2020). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru dalam melaksanakan Pembelajaran Digital melalui Workshop Terintegrasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 1–6.
- Chairulhaq, A. I., Hendarti, A. M., Fendi, R. M., & Fitrianto, A. R. (2021). Pendampingan Belajar Daring untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 63–74.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2023>
- Crespo, C., Kielpikowski, M., Pryor, J., & Jose, P. E. (2011). Family Rituals in New Zealand Families: Links to Family Cohesion and Adolescents' Well-Being. *Journal of Family Psychology*, 25(2), 184–193. <https://doi.org/10.1037/a0023113>
- Fauziah, R., Montessori, M., Miaz, Y., & Hidayati, A. (2021). Pembinaan Karakter Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6357–6366.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1727>
- Febriandari, E. I. (2017). Penerapan Metode Disiplin Positif Sebagai Bentuk Pembinaan Pendidikan Karakter Disiplin Anak SD. *Karya Ilmiah Dosen*, 1(1), 153–168.
<https://journal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/kid/article/view/132>
- Kamayani, M., & Pramudiani, P. (2021). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Pendidik dengan Sosialisasi Digital Citizenship dan Pelatihan Family Link. *Abdimasmu*, 2(1), 14–25.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). *A Training of WordWall Educational Game for Teacher 's of SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta*. 7(4), 988–997.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12.
https://journal.ppnijateng.org/index.php/ji_kj
- Rinaldi, R. A., Mauliani, L., & Lissimia, F. (2017). Penerapan Konsep Ramah Anak Pada Rumah Susun Sederhana. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 1(1), 17–22.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/view/1037>
- Silalahi, S. Y. (2022). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Gadget dan Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 335–346.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.219>