

Sosialisasi dan Pelatihan Peningkatan Peran Ibu dalam Penggunaan Internet Sehat Bagi Anak

¹⁾ Muhammad Fairuzabadi, ²⁾ Prahenua Wahyu Ciptadi*, ³⁾ Puji Handayani Putri, ⁴⁾ Wibawa

^{1*)2)3)4)}Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Email Corresponding: nusa@upy.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pembelajaran Daring
Peran Ibu
Penggunaan Gadget

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), pemerintah mengeluarkan kebijakan, yaitu Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19). Adanya kebijakan tersebut membawa perubahan sistem pembelajaran, yang awalnya belajar secara tatap muka, kini semua pembelajaran dilakukan secara daring (online). Peserta didik pun harus belajar dari rumah menerima materi yang disampaikan oleh guru melalui berbagai media yang memerlukan pendampingan guru. Peran ibu dalam mendampingi anak sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar dari rumah serta ibu dapat mengawasi dan meminimalisir pengaruh negatif penggunaan gadget, meskipun banyak Ibu yang mengalami kesulitan terkait penggunaan gadget. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen Program Studi Informatika Universitas PGRI Yogyakarta merupakan salah satu upaya dalam meminimalisir pengaruh gadget dikalangan anak-anak, dengan memberikan edukasi dampak penggunaan gadget kepada orang tua khususnya ibu dengan harapan tumbuh kembang anak bisa optimal yang merupakan asset masa depan bangsa. Metode pelaksanaan berupa sosialisasi dan pelatihan dimulai dari perijinan mitra, pretest, sosialisasi, pelatihan, posttest, evaluasi, pembuatan laporan, publikasi hasil pengabdian.

ABSTRACT

Keywords:

Online Learning
Mothers Role
Gadget Use

The Ministry of Education and Culture (Kemendikbud), the government issued a policy, namely Circular Letter Number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education Policy in the Emergency Period of the Spread of Covid 19. The existence of this policy brings changes to the learning system, which initially studied face-to-face, now all learning is done online. Students must also learn from home to receive material delivered by teachers through various media that require teacher assistance. The role of mothers in accompanying children is needed in learning activities from home and mothers can supervise and minimize the negative influence of gadget use, although many mothers experience difficulties related to gadget use. Community service activities carried out by a team of lecturers from the Informatics Study Program at PGRI Yogyakarta University are one of the efforts to minimize the influence of gadgets among children, by providing education on the impact of gadget use to parents, especially mothers with the hope that children's growth and development can be optimal which is the future asset of the nation. The method of implementation in the form of socialization and training starts from partner licensing, pretest, socialization, training, posttest, evaluation, report writing, publication of service results.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Adanya virus Covid-19, yang pertama kali ditemukan di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019, akhirnya pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan untuk mencegah penularan virus Covid-19 (Nurhalimah, 2020). Terlihat pada tanggal 30 Maret 2021 jumlah kasus Covid-19 telah mencapai 1.505.775 kasus, dengan angka kematian 40.754 jiwa (Abdullah, 2020). Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), pemerintah mengeluarkan kebijakan, yaitu Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19) yang berisi pembelajaran dilakukan secara daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan

pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar peserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas belajar di rumah. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor atau nilai kuantitatif (Khasanah et al., 2022).

Pendidik merasa kaget, karena perubahan sistem pembelajaran, yang awalnya belajar secara tatap muka, kini semua pembelajaran dilakukan secara daring (online)(Astini, 2020). Peserta didik pun harus belajar dari rumah menerima materi yang disampaikan oleh guru melalui berbagai media yang memerlukan pendampingan guru (Solong, 2021). Sementara orangtua turut serta mendampingi buah hati dalam kegiatan belajar dari rumah, meskipun banyak orangtua yang mengalami kesulitan terkait penggunaan gadget yang digunakan bersama, baik dari ketersediaan sarana atau fasilitas maupun waktu.

Rata-rata, anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya, seperti belajar (Sari & Mitsalia, 2016). Selain itu beberapa menggunakan gadget untuk menonton kartun. Penelitian selanjutnya, hampir semua orang tua menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan gadget untuk bermain game, dengan persentase 94% (Delima et al., 2015). Untuk waktu yang dihabiskan anak untuk bermain game, 63% responden menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game, 15% responden menghabiskan waktu 30 sampai 60 menit, dan sisanya berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak sangat banyak, berikut ini adalah dampak negative dari penggunaan gadget (Tamsil, 2021) yaitu dapat mengganggu Kesehatan, dimana gadget dapat mengganggu kesehatan manusia, karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia, terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Mengganggu perkembangan anak, karena gadget memiliki fitur-fitur canggih, seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan, salah satu siswa bermain gadget di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik. Rawan terhadap tindak kejahatan, yaitu setiap orang pasti ada yang memiliki sifatingin selalu update di mana saja di media sosial (Khadijah et al., 2022). Hal tersebut memudahkan orang yang ingin berbuat jahat, dengan cara mencari hasil update status dari calon korban, yang boleh dibilang terlalu sering mengupdate statusnya di media sosial. Mempengaruhi perilaku anak, dimana kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya, sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap (Nurhaeda, 2018).

Peran orang tua dalam mendampingi anak sangat dibutuhkan, dengan harapan dapat meminimalisir pengaruh negatif penggunaan gadget (Yanizon et al., 2019). Ketika anak menggunakan gadget, sebaiknya orang tua mendampingi dan mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Disini, arti pendampingan bukan berarti orang tua yang hanya melihat anaknya ketika sedang bermain gadget, namun orang tua harus mampu menjadi guru dan contoh yang baik bagi anaknya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen Program Studi Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta merupakan salah satu upaya dalam meminimalisir pengaruh gadget dikalangan anak-anak, dengan memberikan edukasi dampak penggunaan gadget kepada orang tua, khususnya ibu. Dimana peran ibu dalam sebuah rumah tangga sangatlah penting, khususnya untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Yanizon et al., 2019). Saat ini, peran ibu di rumah sudah tidak proporsional. Dimana ibu dituntut ikut bekerja dan mengurus rumah, sehingga peran ibu dalam merawat anak menjadi tidak optimal. Gadget merupakan salah satu solusi praktis, agar anak bisa diam adalah keputusan yang salah, yang masih ada sampai saat ini. Oleh sebab itulah, pentingnya edukasi terhadap ibu terkait dampak gadget menjadi penting, agar tumbuh kembang anak, yang merupakan asset masa depan bangsa bisa optimal.

II. MASALAH

Pentingnya edukasi bagi orangtua terutama dalam mengetahui dampak penggunaan gadget di kalangan anak-anak, dengan adanya *transfer knowledge* kepada orangtua sehingga dapat meminimalisir pengaruh negative penggunaan gadget.

III. METODE

Kegiatan ini berbentuk sosialisasi dan penyuluhan, yang dilaksanakan pada bulan Februari 2022 di Gedung Sasana Krida Tama di Padukuhan Tegal Onggobayan, Kalurahan Ngestiharjo, Kapanewon Kasihan, Kabupaten Bantul. Penyampaian materi sosialisasi dan penyuluhan dilakukan dengan ceramah dan tanya jawab dengan warga. Materi yang disampaikan yaitu dampak gadget terhadap anak, tahapan tumbuh kembang anak sesuai dengan usia, pendampingan orang tua terhadap anak dalam mengurangi pengaruh gadget, dan optimalisasi peran ibu sebagai pendidik pertama bagi anak di rumah. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan berdasar hasil koordinasi antara penulis sebagai pengabdian, dan warga RT 07, Padukuhan Tegal Onggobayan, Kalurahan Ngestiharjo, Kapanewon Kasihan, Kabupaten Bantul, yang diwakili oleh Ketua RT 07, seperti tertuang dalam surat kesediaan mitra bernomor 136/RT07/II/2022 tertanggal 2 Februari 2022. Dalam melaksanakan pengabdian ini, metode pelaksanaannya adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Dari metode pelaksanaan kegiatan tersebut, kegiatan dimulai dari pembentukan tim, yaitu tim dosen Program Studi Informatika, dimana terdiri dari 4 dosen, dimana sebelum pengabdian dilakukan perumusan tujuan dari pengabdian ini. Langkah berikutnya identifikasi stakeholder yang merupakan sumber dana dan mitra, sebagai tempat dilakukannya pengabdian. Karena sumber dana adalah mandiri, selanjutnya adalah menemui mitra, analisis permasalahan, dan penerbitan surat kesediaan mitra, sebagai salah satu berkas yang dibutuhkan untuk pembuatan surat tugas dari LPPM, disamping pembuatan proposal pengabdian. Selanjutnya implementasi kegiatan pengabdian dilakukan, dan ada evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian. Di tahap terakhir adalah pembuatan laporan pengabdian, dan publikasi luaran ke jurnal pengabdian masyarakat, dan dilaporkan Kembali ke LPPM dan untuk berkas dosen pengabdian dan Program Studi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2022 di Gedung Sasana Krida Tama di Padukuhan Tegal Onggobayan, Kalurahan Ngestiharjo, Kapanewon Kasihan, Kabupaten Bantul. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 16 peserta, yang terdiri dari 15 perempuan (ibu) dan 1 laki-laki (bapak ketua RT 07) merupakan warga sekitar RT 07, Padukuhan Tegal Onggobayan, Kalurahan Ngestiharjo, Kapanewon Kasihan, Kabupaten Bantul. Jadwal kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tanggal	Kegiatan	Tempat	Output
2 Februari 2022	Pengurusan ijin pengabdian ke mitra	Ketua RT 07	Surat Kesiediaan Mitra dan Undangan Pengabdian
8 Februari 2022	Pengurusan ijin pengabdian masyarakat	LPPM UPY	Surat Tugas Pengabdian Masyarakat dari LPPM UPY
9 Februari 2022	Koordinasi Persiapan	UPY	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materi Pengabdian ▪ Daftar Hadir ▪ Draft Sertifikat
10 Februari 2022	Sosialisasi internet sehat	RW 07 Onggobayan Ngestiharjo Kasihan Bantul	Presensi, Dokumentasi, Hasil kuisioner untuk mengukur efektifitas kegiatan pengabdian
11 Februari 2022	Pelatihan internet sehat	RW 07 Onggobayan Ngestiharjo Kasihan Bantul	Presensi, Dokumentasi, Hasil kuisioner untuk mengukur efektifitas kegiatan pengabdian
Februari - Maret 2022	Penyusunan Artikel	UPY	Tim Pengabdi menyusun Artikel
	Submit Artikel	UPY	Tim Pengabdi mengirim artikel
	Proses Review Artikel	Jurnal Abdimas	Tim pengabdi merevisi artikel
	Publish Artikel	Jurnal Abdimas	Tim mengabdi menerima LoA dan link url artikel terpublish
	Penyusunan Laporan	UPY	Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah disahkan

Pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan diikuti oleh peserta dengan cukup antusias. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada foto-foto berikut ini.



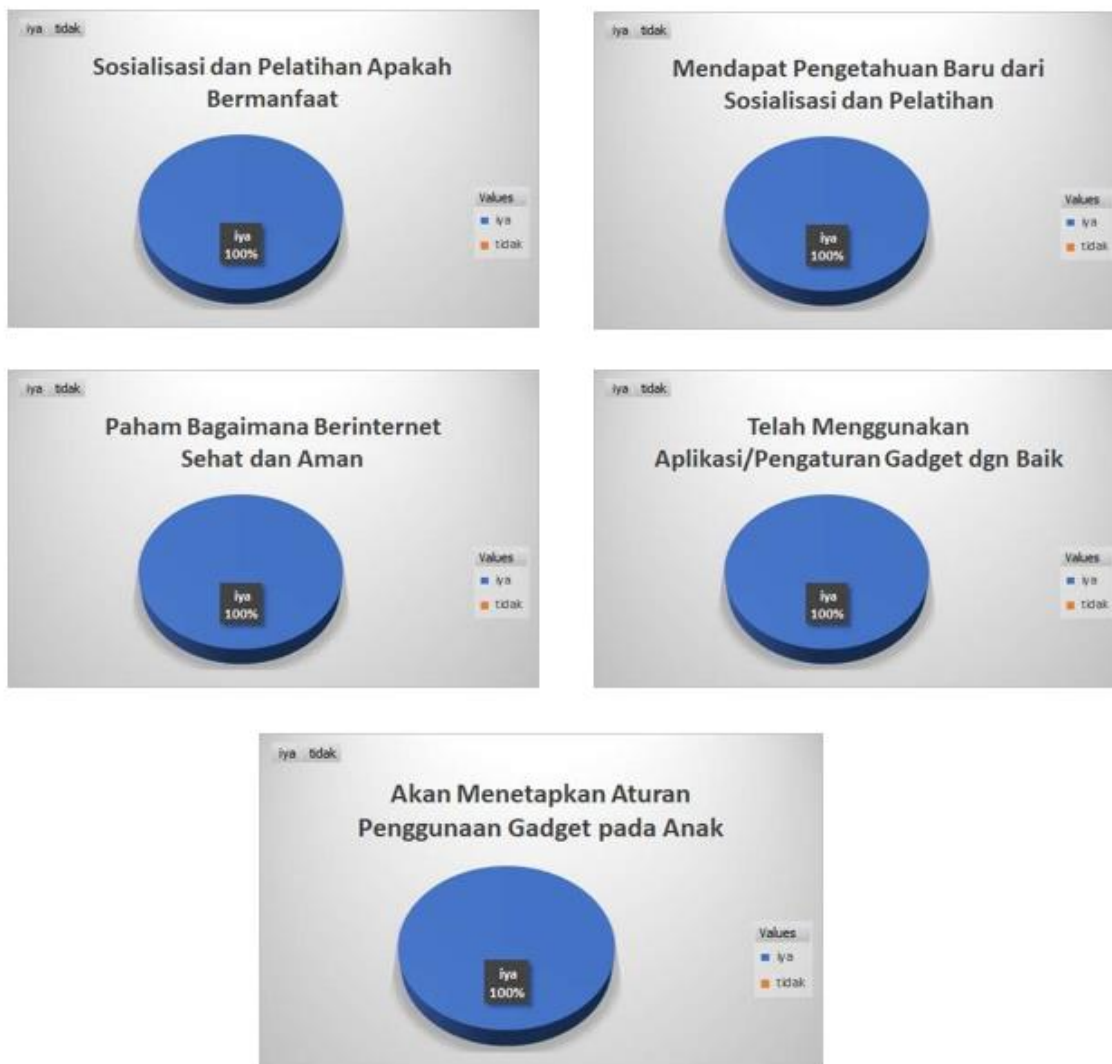
Gambar 2. Pelaksanaan sosialisasi pelatihan dan pendampingan

Kendala dari kegiatan ini ada pada sesi tanya jawab, dimana sebagian besar pertanyaan terkait cara memberikan pemahaman kepada anak, terkait dampak negatif dari penggunaan gadget, bukan terkait pengamanan gadget dari sisi teknologi. Sehingga ke depan, diharapkan ada kolaborasi antara Program Studi Informatika dan Program Studi Bimbingan Konseling, jika melakukan pengabdian dengan tema besar yang serupa.

Penilaian keberhasilan dari pelatihan ini dilihat dengan melalui survey dengan menggunakan tiga komponen yaitu pemahaman materi, manfaat kegiatan dan cara penyampaia materi.



Gambar 3. Hasil Kuisisioner yang dilakukan sebelum kegiatan pengabdian



Gambar 4. Hasil Kuisisioner yang dilakukan setelah kegiatan pengabdian

Berdasarkan hasil kuisisioner yang diisi oleh 14 peserta, didapatkan informasi bahwa kegiatan pengabdian ini sangatlah baik, terbukti dari hasil kuisisioner, dimana 100% responden menjawab bermanfaat, mendapat pengetahuan baru, paham bagaimana berinternet sehat dan aman, menggunakan aplikasi/penggunaan gadget dengan baik, dan akan menetapkan aturan penggunaan gadget pada anak. Ketercapaian juga telah malempaui target yang direndanakan, yaitu minimal 50%.

- 1) Aspek tingkat pemahaman materi, yaitu: 18% peserta menjawab sangat memahami dengan materi yang disampaikan, 73% peserta menjawab memahami dan hanya 9% peserta yang cukup paham dengan materi tersebut.
- 2) Aspek kemanfaatan diperoleh hasil, yaitu: 73% peserta menjawab sangat bermanfaat, 18% peserta menjawab bermanfaat, 9% peserta menjawab cukup bermanfaat,
- 3) Aspek cara penyampaian materi yaitu: 46% peserta menjawab sangat baik, 46% menjawab baik dan 8% menjawab cukup baik.

Berikut ini adalah masukan/saran terkait kegiatan pengabdian ini, yang kami dapatkan dari responden:

- 1) Diadakan pelatihan untuk anak remaja usia SMP
- 2) Kurang lengkap tentang tik tok, IG, FB, dll. Karena sudah mengenal itu. Terimakasih.
- 3) Informasi digital parenting sudah baik. Jika ada kegiatan yang sama, sebaiknya kerjasama dengan psikolog, sehingga pelatihan ini dapat tersampaikan lebih optimal.

- 4) Terimakasih atas sosialisasinya. Sehingga saya bisa mengerti penggunaan gadget yang sehat. Semoga akan ada pelatihan-pelatihan selanjutnya.
- 5) Kami mengucapkan banyak terimakasih dengan adanya sosialisasi ini. Semoga bisa bermanfaat! Tetap semangat, jangan menyerah memberi sosialisasi.
- 6) Pelatihan yang sangat bermanfaat, menambah wawasan bagi orang tua untuk lebih bijak memantau anak dalam menggunakan internet. Saya berharap diadakan lagi pelatihan dengan topik yang beda. Terimakasih.
- 7) Cara penyampaiannya bagus, bermanfaat sekali, materinya bagus dan mengena.
- 8) Kegiatan ini sangat bermanfaat sekali bagi saya. Semoga bisa diadakan Kembali dengan tema yang berbeda dan waktunya bisa lebih lama lagi.
- 9) Semoga acara ini dapat dilanjutkan lagi dan tepat waktu. Sangat bermanfaat.
- 10) Ditingkatkan dan diadakan rutin kalau bisa, dengan tema edukatif lainnya, dengan sasaran usia yang lebih variatif. Terimakasih.
- 11) Bagus, perlu diadakan pelatihan yang waktunya lebih lama, pemahaman IT masih kurang, jadi masih perlu belajar.
- 12) Sangat bermanfaat, semoga kedepannya makin baik lagi dan banyak tips&triky yang baru/update.
- 13) Terimakasih telah memberikan ilmu bagi kami, ibu-ibu yang gaktek gadget.

V. KESIMPULAN

Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan PKM yaitu (1) Kegiatan pengabdian telah berhasil dilaksanakan sesuai jadwal dan waktu yang ditentukan, dan diikuti oleh ibu-ibu RT 07 Onggobayan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul dan sekitarnya dengan antusias. (2) Berdasar hasil kuisioner yang dilakukan sebelum pengabdian, ketidakpahaman ibu untuk penggunaan gadget yang sehat dan aman bagi anak menduduki peringkat tertinggi, yaitu 71%. Diikuti oleh pengamatan ibu terhadap anaknya yang telah mengalami kecanduan gadget sebesar 50%. Dan yang terakhir adalah tidak adanya pemantauan oleh ibu terhadap anaknya terkait durasi penggunaan gadget untuk games/aplikasi lain yang kurang bermanfaat sebesar 21%. (3) Berdasarkan hasil kuisioner, secara umum kegiatan ini bermanfaat, pengabdian menyampaikan materi dengan baik (terbukti dari hasil kuisioner di akhir, dimana 100% merasakan dampak positif dengan adanya pengabdian ini. Terdapat rekomendasi dari berbagai sumber baik peserta pengabdian maupun tim pengabdian yaitu Target peserta sosialisasi dan pelatihan diperluas lagi untuk sasaran usianya dengan topik yang beragam dan dengan durasi yang lebih lama lagi serta diharapkan ada kolaborasi antara Program Studi Informatika dan Program Studi Bimbingan Konseling, jika melakukan pengabdian dengan tema besar yang serupa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) pihak yang sepantasnya menerima ucapan tersebut, 2) Kepada lembaga atau orang yang benar-benar membantu Pengabdian kepada Masyarakat., 3) Kepada pemberi dana, fasilitas, bahan, atau saran. Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) bapak Amon Noersantio selaku Ketua RT 07 yang telah memberikan ijin Mitra beserta sarana prasarana tempat pengabdian, 2) Peserta pengabdian Ibu Rumah Tangga Padukuhan Tegal Onggobayan, Kalurahan Ngestiharjo, Kapanewon Kasihan, Kabupaten Bantul. 3) Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. (2020). COVID-19: Threat and fear in Indonesia. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(5), 488.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi

-
- permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Khadijah, K., Syahna, T. D., Batubara, F., & Shafira, D. (2022). Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 429–434.
- Khasanah, S. P., Kom, M., Indrawan, D., Lusiana, M. P., Ni'ma, M. A., Abroto, S. P., Dewi, H. R., SP, M. P., Fitria, Z., & Marvida, T. (2022). *DINAMIKA KONSEP DASAR MODEL PEMBELAJARAN*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Nurhaeda, N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pan-Dangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 1(2), 70–78.
- Nurhalimah, N. (2020). Upaya bela negara melalui sosial distancing dan lockdown untuk mengatasi wabah Covid-19 (Efforts to defend the country through social distancing and lockdown to overcome the COVID-19 plague). Available at SSRN 3576405.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Solong, N. P. (2021). Manajemen Pembelajaran Luring dan Daring Dalam Pencapaian Kompetensi. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 19–32.
- Tamsil, H. A. (2021). “Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 44–49.
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya pencegahan pengaruh gadget pada anak melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi dampak gadget kepada ibu-ibu kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133–144.