

**NASKAH ORISINAL**

# Interaksi Siswa PAUD/TK As-Sholihin Surabaya dengan *Gadget* dan Perilaku Pendampingan oleh Orang Tua

Puji Handayani<sup>1,\*</sup> | Titiek Suryani<sup>1</sup> | Sri Rahayu<sup>1</sup> | Devy Kuswidiastuti<sup>1</sup> | Diah Puspito Wulandari<sup>2</sup> | Susi Juniatuti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departemen Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Departemen Teknik Komputer, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

**Korespondensi**

\*Puji Handayani, Departemen Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat e-mail: [puji@ee.its.ac.id](mailto:puji@ee.its.ac.id)

**Alamat**

Laboratorium Antena dan Propagasi, Departemen Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

**Abstrak**

Perkembangan internet sedemikian masif dan merasuk di berbagai lapisan masyarakat. Kemudahan akses aneka rupa aplikasi bisa dilakukan oleh siapapun lewat perangkat HP (*gadget*), tidak terkecuali bagi anak-anak. Kebanyakan balita maupun batita tidak asing lagi dengan perangkat *gadget* bahkan cukup piawai memainkannya, entah untuk kebutuhan bermain, sarana hiburan dsb. Kondisi pandemi Covid-19 secara nyata turut mendorong penggunaan *gadget* bagi anak-anak, baik untuk kelancaran proses kegiatan belajar yang bersifat daring (*online*), pengerjaan tugas, dll. Keberadaan *gadget* tentu sangat membantu dalam menggantikan aktifitas sehari-hari yang biasanya dilakukan secara tatap muka (*luring*), namun tetap menyimpan potensi negatif jika penggunaannya tidak diawasi dan dibatasi. Dampak buruk ini rentan menimpa pada anak usia pra-sekolah atau anak berpendidikan PAUD/TK, mengingat kephahaman mereka terhadap literasi digital masih minim bahkan belum ada. Kegiatan pengabdian masyarakat (Abmas) dengan sasaran orang tua (wali siswa) di PAUD/TK As-Sholihin RT01/RW01 Kelurahan Keputih, Kecamatan Sukolilo-Surabaya ini mencoba memotret kebiasaan sehari-hari anak dalam berinteraksi dengan *gadget* serta model pendampingan orang tua (wali siswa) dalam mengawasinya. Rangkaian kegiatan terdiri dari survei kondisi sehari-hari penggunaan *gadget* pada anak dan perilaku pendampingan orang tua, penyuluhan resiko-resiko penggunaan *gadget* pada anak, penyuluhan bentuk-bentuk bahaya internet, konsultasi dan tanya-jawab, serta praktek pengaturan *gadget* agar aman dan ramah untuk anak.

**Kata Kunci:**

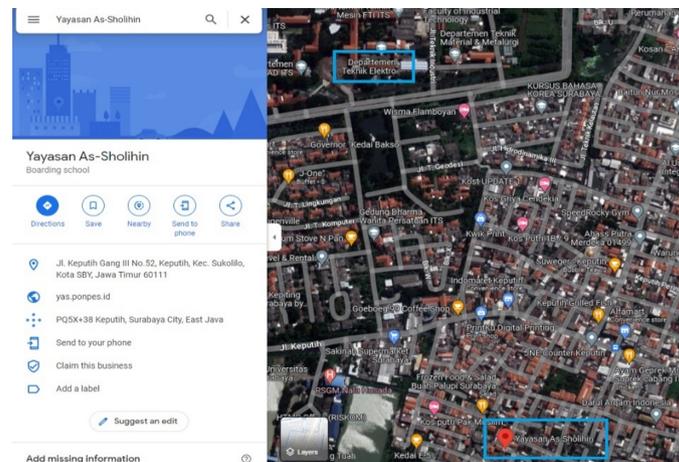
Anak pra-sekolah, *Gadget*, Internet, Orang Tua, Pendampingan

## 1 | PENDAHULUAN

### 1.1 | Latar Belakang

Dalam lima tahun terakhir, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat. Penduduk Indonesia yang menggunakan telepon seluler (*gadget*) pada tahun 2020 mencapai 62,84%, sedangkan penduduk yang mengakses internet mencapai 53,73%<sup>[1]</sup>. Data ini dapat diproyeksikan sebagai gambaran kasar besarnya persentase penggunaan *gadget* dan akses internet di berbagai wilayah di Indonesia. Tentu untuk kawasan perkotaan, termasuk di Desa Keputih Kec. Sukolilo Kotamadya Surabaya, nilai tersebut merupakan persentase minimal karena realitas di lapangan bisa lebih besar dari angka tersebut.

Seiring adanya pandemi Covid-19, penggunaan *gadget* oleh anak-anak juga semakin meningkat, bahkan sudah merupakan kebutuhan pokok untuk proses belajar daring (*online*) mereka, tak terkecuali bagi anak usia pra-sekolah (PAUD dan TK). Hanya saja, selain sebagai sarana belajar (bersekolah), anak juga kerap menggunakan *gadget* untuk kebutuhan lainnya, seperti sebagai alat hiburan atau bermain mereka. Akibatnya, dalam kesehariannya anak-anak berinteraksi dengan *gadget* dalam durasi yang cukup lama. Hal ini dapat menyebabkan meningkatnya tingkat ketergantungan anak pada *gadget*, sedangkan ketergantungan pada *gadget* ini dapat menurunkan perkembangan sosial-emosional anak<sup>[2]</sup>. Terkait penggunaan *gadget*, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga sempat merilis hasil survei mengenai pemenuhan hak dan perlindungan anak pada masa pandemi Covid-19. Hasilnya, 79% orang tua memberi ijin kepada anak untuk menggunakan *gadget* selain untuk belajar *online*. Sementara itu hanya 21% yang melarang anak untuk menggunakan *gadget* selain untuk belajar *online*<sup>[3]</sup>. Karena itulah diperlukan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa pada saat anak menggunakan *gadget*. Karena pendampingan dan pengawasan dari orangtua dan orang dewasa di sekitar, saat anak menggunakan *gadget* sangat menentukan apakah penggunaan *gadget* pada anak usia pra-sekolah akan memberikan dampak positif atau negatif<sup>[4]</sup>.



**Gambar 1** Lokasi PAUD/TK As-Sholihin Keputih, Sukolilo, Surabaya.

Berdasarkan fenomena durasi interaksi *gadget* pada anak yang terus meningkat khususnya bagi anak Pra-sekolah (PAUD/TK), tim Abmas (Dosen Mahasiswa) yang kebetulan bergelut di bidang TIK dan Teknik Telekomunikasi serta mengetahui UU ITE dan UU Telekomunikasi, mencoba memotret kebiasaan anak Pra-Sekolah dalam menggunakan *gadget* dan bagaimana pola pendampingan para orang tuanya. Lokasi yang dipilih sebagai pengambilan *sampling* survei dan target Abmas adalah PAUD/TK As-Sholihin yang terletak di Gang-III Keputih Sukolilo Surabaya, dengan sasaran para orang tua (wali murid) yang otomatis paling bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang anak.

### 1.2 | Strategi Kegiatan

Kegiatan Abmas dilakukan selama 2 minggu (awal Agustus 2022), terbagi dalam beberapa kegiatan dengan rincian seperti dalam Tabel 1 berikut ini.



**Gambar 2** Sebagian anggota Tim Abmas.

**Tabel 1** Rincian Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tahap	Nama Kegiatan	Tujuan	Pelaksana
I	Survei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali informasi terkait aktifitas penggunaan gadget pada anak.</li> <li>• Menggali informasi bagaimana orang tua (wali murid) berperan dalam interaksi tersebut.</li> </ul>	Pengambilan data dan pengolahan hasil dilakukan oleh Tim Mahasiswa dan Tim Dosen Pengabdi
	Penyuluhan-1 (2 Agustus 2022)	Memberikan edukasi terkait isu penggunaan <i>gadget</i> pada anak	Narasumber
II	Penyuluhan-2 (9 Agustus 2022)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi edukasi terkait potensi bahaya yang tersembunyi di balik internet</li> <li>• Beberapa contoh potongan kliping berita <i>ter-update</i> terkait kejahatan yang dilakukan anak (sebagai pelaku kriminal dan pelaku pelecehan seksual)</li> </ul>	Tim Dosen Pengabdi
	Tanya Jawab dan Konseling	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuis berhadiah terkait pemahaman materi yang telah diberikan.</li> <li>• Kesempatan konsultasi penanganan problema anak terkait efek negatif penggunaan <i>gadget</i>.</li> </ul>	Tim Dosen Pengabdi
	<i>Setting Gadget</i> Ramah Anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi edukasi tentang beberapa alternatif cara mengubah <i>setting gadget</i> agar aman/ramah digunakan untuk anak.</li> <li>• Praktek cara mengubah <i>setting gadget</i> agar ramah untuk anak.</li> </ul>	Tim Mahasiswa

Secara keseluruhan, kegiatan Abmas dibagi dalam 2 tahap. Tahap pertama diawali dengan kegiatan survei. Tujuan survei adalah untuk mengetahui gambaran tentang kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* dan pola pendampingan orang tua saat anak berinteraksi dengan *gadget*. Adapun daftar pertanyaan survei dapat dilihat pada Gambar (3 ).

**Survey Abmas 2022**

**Identitas (identitas dijaga kerahasiaannya)**

No (diisi petugas)	:	
Nama	:	
Umur	:	
Alamat	:	

	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu memiliki HP pribadi? (Y/T)	
2	Apakah anak memiliki HP pribadi? (Y/T)	
3	Apakah ibu menemani anak saat anak menggunakan HP? (selain sekolah on line)	
	Ya, di awal dan saat hampir selesai	
	Ya, selalu menemani	
	Ya, menemani sebentar saat anak memanggil.	
4	Apakah ibu menemani anak saat anak menggunakan HP? (sekolah on line)	
	Ya, di awal dan saat hampir selesai	
	Ya, selalu menemani	
	Ya, menemani sebentar saat anak memanggil.	
5	Apakah ada orang dewasa selain ibu yang menemani anak? (Y/T)	
6	Berapa jam dalam sehari anak menggunakan gadget untuk sekolah online?	
7	Berapa jam dalam sehari anak menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas sekolah?	
8	Apakah saat sekolah atau mengerjakan tugas, anak juga mengakses aplikasi lain? Jika ya aplikasi apa? (sebutkan, misal: browser, game, youtube dll)	
9	Berapa jam dalam sehari anak menggunakan gadget selain untuk sekolah dan mengerjakan tugas?	
10	Aplikasi apa yang paling disukai anak?	
11	Apakah ibu mengingatkan anak untuk berhenti dari aktivitasnya dengan gadget?	
12	Bagaimana sikap anak saat diingatkan untuk berhenti dari menggunakan hp? (menolak, menurut)	

**Gambar 3** Daftar pertanyaan survei.

### 1.3 | Target Luaran

Ada beberapa target luaran yang diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan Abmas di PAUD/TK As-Sholihin Keputih Surabaya, antara lain:

1. Memotret data penyalahgunaan *gadget* di kalangan anak pra-sekolah.
2. Memperoleh gambaran perilaku orang tua saat anak pra-sekolah menggunakan *gadget*.
3. Semakin banyak orang tua yang paham dampak buruk anak yang kecanduan *gadget*.
4. Semakin banyak orang tua yang paham potensi bahaya di balik penyalahgunaan internet.
5. Semakin banyak orang tua yang sadar perlunya pengawasan, pendampingan dan pembatasan anak dalam mengakses *gadget* dan internet.
6. Semakin banyak orang tua peduli untuk melindungi anak sendiri dan anak-anak lain dari penggunaan *gadget* dan akses internet secara berlebihan.
7. Semakin banyak orang tua yang tetap melakukan perlindungan pada saat anak berinteraksi dengan *gadget*, meski sedang tidak bisa mendampingi secara langsung.
8. Sebagai sarana Tim Abmas melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.
9. Sebagai sarana menangkap fenomena masyarakat dalam memanfaatkan kemajuan teknologi (TIK).

10. Sebagai sarana memperoleh data lapangan, mengolahnya dan mempublikasikannya dalam sebuah jurnal.

## 2 | REALISASI KEGIATAN

### 2.1 | Data Hasil Survei

Beberapa pertanyaan penting dalam lembar survei adalah terkait dengan kepemilikan *gadget*, pendampingan dan kontrol orang tua, durasi pemakaian, serta jenis aplikasi apa yang biasa diakses oleh anak. Responden survei adalah orang tua (wali siswa), yang sebagian sebagian besar adalah ibu-ibu, dan ada beberapa nenek siswa, yang selanjutnya disebut orang tua. Adapun jumlah responden yang mengisi lembar survei sebanyak 58 orang. Dari hasil survei diketahui bahwa 97% orang tua siswa memiliki *gadget* pribadi. Data kepemilikan *gadget* pribadi anak ternyata cukup signifikan, yaitu 24% anak di PAUD/TK As-Sholihin memiliki *gadget* pribadi. Dari data ini dapat diketahui bahwa 76% anak sisanya masih harus meminjam *gadget* orang tua mereka, baik untuk keperluan sekolah maupun bermain.

Jenis pendampingan yang dilakukan orang tua saat anak menggunakan *gadget* dibagi menjadi dua, yaitu pendampingan saat aktifitas sekolah dan saat bermain. Data pendampingan saat aktifitas sekolah adalah 52% orang tua selalu menemani, 29% menemani di awal dan akhir aktifitas, 3% hanya menemani saat anak memanggil dan 16% tidak menemani. Data pendampingan saat anak bermain adalah, selalu menemani 47%, menemani diawal dan akhir 25%, menemani sebentar saat anak memanggil 23% dan tidak menemani 5%. Jika diambil gambaran umumnya maka separuh orang tua selalu melakukan pendampingan sedangkan separuh lainnya sangat sedikit dan bahkan tidak melakukan pendampingan sama sekali.

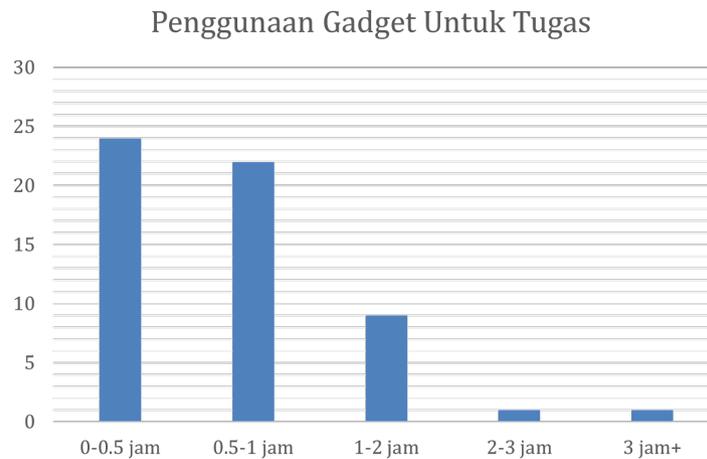
Gambar (4) menunjukkan sebaran jawaban responden terhadap pertanyaan nomer 6 dari daftar pertanyaan survei (Gambar (3)). Jawaban tertinggi yaitu pada penggunaan *gadget* selama 0.5-1 jam sehari untuk sekolah *online*, yang diberikan oleh sebanyak 26 responden, disusul oleh penggunaan *gadget* selama 0-0.5 jam sehari untuk keperluan sekolah yang diwakili oleh 22 responden. Sedangkan sekitar 15% sisanya menggunakan *gadget* selama lebih dari 1 jam setiap hari untuk keperluan sekolah.



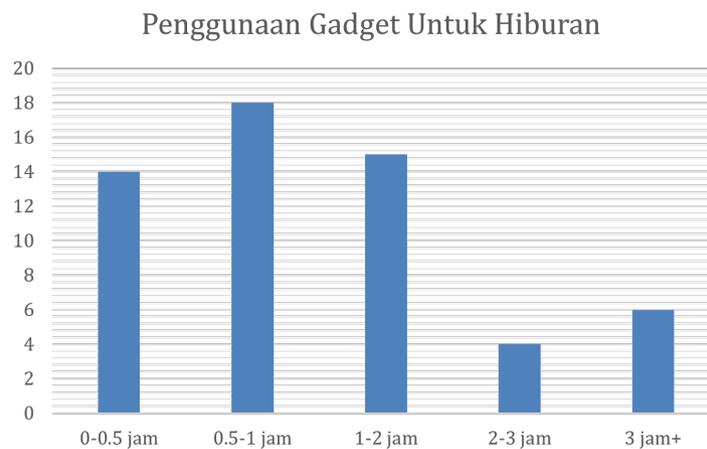
**Gambar 4** Penggunaan *gadget* untuk sekolah *online*.

Gambar (5) menunjukkan sebaran jawaban responden terhadap pertanyaan nomer 7 dari daftar pertanyaan survei (Gambar (3)). Tidak jauh berbeda dengan pertanyaan sebelumnya, kebanyakan anak menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas selama 0-1 jam, yang terdiri atas 24 responden menjawab 0-0.5 jam, dan 22 responden menjawab 0.5-1 jam. Sedangkan sebanyak 19% responden menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam untuk mengerjakan tugas sekolah.

Gambar (6) menunjukkan sebaran jawaban responden terhadap pertanyaan nomer 9 dari daftar pertanyaan survei (Gambar (3)). Pada pertanyaan ini, ternyata jawaban responden tersebar lebih merata antara durasi kurang dari 1 jam (56%) dan durasi lebih dari 1 jam (44%). Hasil ini menunjukkan adanya kecenderungan anak-anak untuk menggunakan *gadget* lebih banyak untuk hiburan saja.



**Gambar 5** Penggunaan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah.



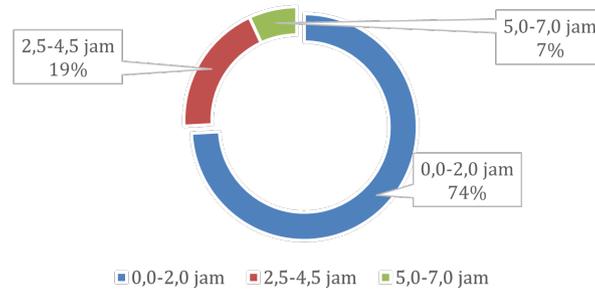
**Gambar 6** Penggunaan *gadget* untuk hiburan.

Data durasi pemakaian *gadget* untuk hiburan secara berturut-turut adalah 24% anak, 36% anak, 24% anak, 7% anak, dan 9% anak mengakses hiburan selama 0-0,5 jam, 0,5-1 jam, 1-2 jam, 2-3 jam, dan lebih dari 3 jam. Jenis aplikasi hiburan favorit anak adalah 60% *Youtube*, 20% *Game*, 6% kartun, 2% *TikTok*, dan 9% tidak tahu. Hasil ini menunjukkan bahwa 84% anak menggunakan *gadget* untuk hiburan selama 0,5-3 jam. Sedangkan di luar itu, anak-anak tersebut sudah menggunakan *gadget* untuk keperluan sekolah *online* dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan penelitian<sup>[5]</sup>, penggunaan *gadget* pada anak melebihi durasi 3 jam dalam sehari menunjukkan indikasi kecanduan dan akan berdampak buruk pada perkembangan emosi anak. Di samping itu, perlu diperhatikan bahwa kemudahan akses yang diberikan oleh internet terhadap berbagai jenis konten dan informasi memiliki sisi lain yang perlu diwaspadai oleh orang tua. Konten yang muncul dalam jenis-jenis hiburan yang disukai anak, seperti *Youtube*, *Game*, dll sangat bervariasi dan tidak terkontrol sehingga memungkinkan anak terpapar oleh konten yang tidak mendidik.

Berdasarkan jawaban pada pertanyaan nomer 6, 7, dan 9 dari daftar pertanyaan survei, total waktu yang dihabiskan anak-anak (peserta didik di TK Ash-Sholihin) ditampilkan pada Gambar (7). Sebesar 74% anak-anak menggunakan *gadget* pada batas yang wajar. Namun masih terdapat 26% yang menggunakan *gadget* selama lebih dari 2 jam setiap harinya, di usia mereka yang masih dini.

### Total Waktu yang Dihabiskan Menggunakan Gadget



**Gambar 7** Total waktu penggunaan *gadget* per hari.

Contoh kontrol yang bisa dilakukan orang tua dalam survei ini adalah apakah orang tua mengingatkan anaknya untuk berhenti menggunakan *gadget*. Hasil survei menunjukkan 95% orang tua mengingatkan anaknya untuk berhenti menggunakan *gadget*. Sementara itu respon anak saat diingatkan untuk berhenti adalah 61% menurut, 23% kadang-kadang menurut dan 16% menolak.

Setelah keseluruhan hasil survei diolah dan didiskusikan, kemudian dilakukan berbagai kegiatan lanjutan sebagai upaya perbaikan agar orang tua makin peduli terhadap efek negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan oleh anak, sehingga orang tua makin kreatif mencari solusi alternatif untuk meminimalisir efek negatif penggunaan *gadget* dan mengakses internet yang tidak bisa dihindari. Adapun beberapa kegiatan lanjutan pasca survei terdiri dari penyuluhan/edukasi, kuis berhadiah, konsultasi permasalahan anak terkait *gadget* dan praktek mengatur (*setting*) *gadget* agar aman/ramah anak.

## 2.2 | Kegiatan Penyuluhan

Berdasarkan simpulan data hasil survei yang telah dilakukan sebelumnya, maka sangat penting untuk memberikan edukasi kepada orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak, serta pentingnya pendampingan saat anak sedang berinteraksi dengan *gadget*. Penyuluhan diberikan oleh narasumber, tim dosen pengabdian dan tim mahasiswa. Penyuluhan yang diberikan adalah merupakan bentuk solusi dari permasalahan umum yang sering terjadi, kondisi nyata yang dialami oleh anak dan orang tua (wali murid) PAUD/TK As-Sholihin, yang diperkuat dengan hasil survei yang sudah dibahas sebelumnya.

### 2.2.1 | Penyuluhan-1

Penyuluhan pertama tentang bagaimana membangun interaksi yang sehat antara orang tua dan anak usia dini dengan *gadget*, diberikan oleh narasumber yang ahli sekaligus praktisi pendidikan anak. Secara garis besar, isi paparan membahas tentang:

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman orang tua terhadap dampak positif dan negatif pada interaksi anak dengan *gadget*.
2. Bagaimana meningkatkan pemahaman orang tua tentang pentingnya pendampingan pada anak saat anak berinteraksi dengan *gadget*.
3. Bagaimana menerapkan teknik pendampingan yang baik.

Selain itu, masih merasa perlu memberikan tambahan wawasan kepada orang tua bahwa mereka dapat melakukan kontrol pada *gadget* mereka saat dipinjam anak atau pada *gadget* pribadi, dengan cara melakukan *setting* khusus terhadap sistem operasinya. Tiga hal ini selanjutnya diberikan oleh tim pengabdian dosen dan tim mahasiswa di tahap penyuluhan berikutnya.

## 2.2.2 | Penyuluhan-2

Selanjutnya pada tahap II (pekan ke-2), tim Abmas memberi penyuluhan tentang efek negatif kecanduan *gadget* pada anak, bahaya tersembunyi di balik internet, serta beberapa kliping berita *online* terbaru terkait dengan kejahatan dan kekerasan yang dilakukan anak, baik yang bersifat kriminal maupun seksual, yang sungguh sangat ironis dan memprihatinkan. Untuk itu perlu kiranya dilakukan kerja sama dari berbagai pihak untuk melindungi anak dari dampak buruk *gadget* dan internet, serta menghadirkan aplikasi-aplikasi permainan yang ramah anak dan tontonan sehat yang menghibur<sup>[6]</sup>.

## 2.2.3 | Kuis Berhadiah

Untuk melihat sejauh mana materi-materi penyuluhan bisa dipahami dan dicerna peserta, tim Abmas mengajukan beberapa pertanyaan dalam bentuk kuis berhadiah alat-alat dapur serba 5000-an. Tim Abmas melemparkan pertanyaan ke forum yang boleh dijawab oleh orang tua dengan cara mengacungkan tangan terlebih dahulu. Jika jawaban benar atau masuk akal, maka hadiah bisa diberikan.

## 2.2.4 | Layanan Konsultasi

Selain kuis berhadiah, Tim Abmas juga membuka tanya jawab dan konsultasi terkait problema anak dan pola pendampingan anak dalam ber-*gadget*. Ortu diperbolehkan berkonsultasi dan mengajukan pertanyaan apa saja yang terkait dengan *gadget*, internet, keanehan perilaku anak dan sebagainya.

## 2.2.5 | Parenting Control

Edukasi mengenai internet sehat untuk anak, ditutup dengan pemberian informasi tentang teknik-teknik untuk menyiasati agar anak tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan mengakses internet, demi meminimalisir efek adiksi terhadap *gadget* dan mencegah dampak buruk internet. Jenis limitasi sendiri bisa dalam bentuk pengaturan durasi pemakaian *gadget* maupun pembatasan jenis *website* atau aplikasi yang bisa diakses anak. Ada beberapa pilihan yang bisa dilakukan serta bisa dipraktekkan langsung dengan cara mengubah seting pengaturan *gadget* Android agar hanya dapat digunakan untuk mengakses *website* atau aplikasi yang aman/ramah anak. Dengan cara ini diharapkan orang tua masih bisa pegang kendali dalam menjaga keamanan anak di ruang digital, meski tidak selalu bisa mendampingi.

# 3 | DISKUSI HASIL KEGIATAN

## 3.1 | Hasil Survei

Berdasarkan data survei yang sudah dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terlihat bahwa terdapat hampir seperempat bagian siswa yang memiliki *gadget* sendiri. Untuk anak pra sekolah (PAUD/TK), hal ini sesungguhnya belum boleh terjadi. Pihak sekolah perlu memberikan perhatian khusus kepada orang tua yang telah memutuskan memberikan *gadget* pribadi kepada anaknya, agar kepemilikannya tidak mengganggu tumbuh kembang anak baik di sekolah maupun di rumah. Sekolah seyogyanya tidak bosan untuk sering mengingatkan dan memberi masukan pada orang tua untuk senantiasa melakukan pengawasan, pendampingan, ataupun pembatasan penggunaannya, karena potensi dampak buruk akan lebih mudah terjadi pada anak yang memiliki *gadget* pribadi dibandingkan dengan anak yang belum memiliki *gadget* pribadi.

Data durasi penggunaan *gadget* juga perlu diperhatikan, karena 40% anak menggunakan *gadget* untuk bermain lebih dari 1 jam. Sedangkan saran dari ahli adalah, anak usia 2–5 tahun (pra-sekolah) sebaiknya mengakses *gadget* hanya 1 jam per hari dari program yang berkualitas<sup>[7]</sup>. Dengan hasil survei sebesar 40%, menunjukkan bahwa jumlah anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain melebihi batas maksimal yang disarankan oleh ahli. Penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi waktunya dapat berdampak pada kecanduan *gadget*. Sementara itu dampak buruk kecanduan *gadget* adalah terganggunya perkembangan kognitif, tidak bisa berempati, malas berpikir, kelebihan berat badan karena kurang bergerak, gangguan perilaku, dan merasa sakit pada anggota badan tertentu<sup>[7]</sup>.

Sementara itu, bahwa sebagian besar orang tua masih mau mengingatkan anaknya agar berhenti bermain *gadget*, merupakan data yang cukup menggembirakan terlepas dari bagaimana respon anak terhadap peringatan tersebut. Berdasarkan hasil survei, jumlah orang tua yang selalu mendampingi anaknya saat menggunakan *gadget* sebesar 52%. Angka tersebut mestinya masih tergolong rendah, bahkan ada sebagian kecil orang tua yang tidak melakukan pendampingan sama sekali. Untuk mengatasi hal ini, pihak sekolah dapat memberikan tambahan edukasi kepada para orang tua agar mau menyisihkan waktunya untuk memberi perhatian pada anak yang menggunakan *gadget* serta mencari tahu konten apa yang diaksesnya. Selain itu yang juga menjadi catatan penting adalah perilaku orang tua sendiri terkait aktivitasnya saat menggunakan *gadget*, juga harus bisa memberikan contoh yang baik, sehingga anak tidak meniru perilaku orang tua yang kurang pantas.

### 3.2 | Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengambilan data survei pada orang tua (wali murid) dilakukan untuk menggali informasi mengenai aktivitas anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari, dan perilaku orang tua dalam menyikapi kebiasaan anak tersebut. Untuk memperkaya literasi orang tua, tahap berikutnya dilakukannya program penyuluhan dan pembimbingan dengan topik "Menuju Interaksi yang Sehat antara Orang Tua dan Anak Usia Pra-Sekolah dengan *Gadget*" yang disampaikan oleh narasumber yang berpengalaman sebagai praktisi pendidikan anak usia dini (pra-sekolah). Kegiatan penyuluhan awal ini lebih menekankan pada pengaruh penggunaan *gadget* pada anak terhadap perkembangan fisik, kecerdasan, kejiwaan, interaksi sosial dan keagamaan. Selain itu juga dilakukan pembimbingan bagaimana cara melakukan pendampingan yang baik agar anak tetap nyaman dan aman saat menggunakan *gadget*, meski tengah berada dalam pengawasan, pengendalian dan pembatasan dari orang tuanya.



**Gambar 8** Topik-topik edukasi pelaksanaan Abmas.

Pada kegiatan Tahap II (pekan kedua) yang mengambil tema "Internet Ramah Anak", diselenggarakan rangkaian kegiatan yang terdiri dari Penyuluhan-2, kuis berhadiah, konsultasi dan praktek *setting* pengaturan *gadget* agar aman digunakan oleh anak. Adapun materi penyuluhan-2 lebih menitikberatkan pentingnya literasi digital bagi orang tua agar berperilaku baik saat berinternet karena pada saat yang sama harus bisa menjadi teladan bagi anaknya. Selain itu juga didorong untuk senantiasa waspada terhadap bahaya tersembunyi di balik internet yang bisa menjerumuskan anak jika tetap dibiarkan bebas berselancar sendiri ke situs-situs yang mungkin membahayakan anak. Sebagai gambaran nyata yang benar-benar terjadi di tengah masyarakat, Tim Abdimas juga menampilkan beberapa potongan kliping terbaru dari sejumlah media *online* yang memberitakan kasus-kasus kejahatan yang dilakukan anak di bawah umur, baik yang bersifat kriminal maupun kekerasan seksual. Dengan melihat kenyataan tersebut, diharapkan para orang tua makin termotivasi untuk melindungi anak-anaknya dari bahaya penyalahgunaan penggunaan *gadget* dan akses internet. Justru sangat diharapkan, para orang tua mampu menciptakan metode sendiri untuk bisa menekan dampak negatif dan memperbesar dampak positifnya bagi anak.

Sebagai selingan, juga disisipkan kegiatan kuis berhadiah yang dilanjutkan dengan tanya jawab bebas tentang seluk beluk internet. Kuis berhadiah dimaksudkan untuk memancing para orang tua agar mau mengungkapkan pendapatnya terhadap permasalahan yang dilemparkan Tim Abdimas, sekaligus sebagai sarana memotret kepehaman para orang tua terhadap materi penyuluhan yang sudah diberikan. Forum tanya-jawab juga dibuka untuk semakin memperluas literasi dan sarana bertukar pikiran berdasar pengalaman pribadi yang pernah dialami para orang tua. Selama penyuluhan berlangsung para orang tua terlihat cukup antusias menyimak dan terjadi interaksi yang baik berupa tanya jawab antara para orang tua dengan penyuluh.



**Gambar 9** Beberapa suasana Peserta penyuluhan.



**Gambar 10** Rangkaian acara kuis berhadiah, tanya-jawab dan konsultasi.

Pada bagian akhir dari rangkaian kegiatan Abmas, diberikan penyuluhan lanjutan mengenai pemanfaatan aplikasi perangkat lunak (*application tool*) untuk memastikan agar anak masih terlindungi saat beraktivitas menggunakan *gadget*. Prinsip kerja aplikasi adalah menggunakan mesin pencari yang ramah anak, sehingga anak hanya bisa mengakses situs-situs aman yang direkomendasikan oleh mesin pencari dan memblokir situs-situs yang tidak cocok untuk usia anak. Penggunaan aplikasi ini tentu sangat membantu orang tua agar tetap melakukan pengendalian saat anak mengakses internet, meski secara fisik orang tua tidak berada di dekatnya. Selain dalam bentuk demonstrasi, tim Abmas juga mengajak peserta untuk mempraktekkan cara *setting* pengaturan *gadget* agar berada dalam mode yang aman dipergunakan oleh anak.

#### 4 | KESIMPULAN DAN SARAN

Data hasil survei menunjukkan pentingnya dilakukan upaya edukasi (lewat orang tua) terkait penggunaan *gadget* oleh anak yang masih usia pra-sekolah. Hal ini diperkuat oleh perilaku sekitar separuh orang tua tidak atau sangat minim melakukan pendampingan. Demikian juga dari sisi durasi penggunaan *gadget* untuk bermain, perlu edukasi kepada orang tua pentingnya membatasi penggunaan *gadget* oleh anak dari sisi waktu. Perlu juga memberi informasi ke orang tua bahwa pengendalian penggunaan *gadget* oleh anak masih bisa diupayakan meski orang tua tidak bisa mendampingi secara langsung, lewat pemilihan mesin pencarian situs ramah anak dan pengaturan *setting* aplikasi di *gadget* yang digunakan anak.

Pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sudah berupaya menyentuh semua sisi permasalahan yang tergambar pada data survei, namun mengingat semua aktifitas anak usia dini seharusnya masih dalam kendali orang tua, maka edukasi berkelanjutan serta pengayaan literasi digital bagi orang tua masih perlu terus ditingkatkan. Tidak kalah penting untuk diwaspadai dan dicermati adalah bagaimana pengaruh negatif paparan iklan pada situs-situs aplikasi yang diakses anak, hal ini juga menjadi sisi menarik untuk dicermati lebih lanjut dan perlu juga dicarikan solusi cara penanganannya pada kegiatan-kegiatan abmas berikutnya.

#### 5 | LAMPIRAN

Berita terkait dengan kegiatan Abmas (Tahap-1) sudah dimuat dalam *website* ITS NEWS pada tanggal 3 Agustus 2022, dengan judul “KKN Abmas ITS Sosialisasikan Pentingnya Pemantauan Penggunaan *Gadget*” (<https://www.its.ac.id/news/2022/08/03/kkn-abmas-its-sosialisasikan-pentingnya-pemantauan-penggunaan-gadget>).



**Gambar 11** Potongan Berita ITS News terkait Kegiatan Abmas yang dilakukan.

Sebagai tali asih kepada Pengasuh Pondok Pesantren dan PAUD/TK As-Sholihin, Tim Abmas memberi bantuan berupa satu set peralatan *sound-system* mini, yang sebelumnya dipakai sebagai alat bantu kegiatan penyuluhan selama pelaksanaan Abmas di PAUD/TK As-Sholihin.



**Gambar 12** Serah terima seperangkat *Mini Sound-System*.

## 6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Segenap tim pengabdian masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Pimpinan Yayasan dan Pengasuh PAUD/TK As-Sholihin Keputih Surabaya yang telah menjalin kerjasama yang baik hingga pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini didukung oleh Dana Departemen Teknik Elektro Tahun 2022 dan tercatat secara resmi pada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRPM), Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya dengan Nomor: 1970/PKS/ITS/2022.

## Referensi

1. Statistik BP. Statistik telekomunikasi indonesia 2020. Jakarta: Badan Pusat Statistik 2020;

2. Rahmawati M, Latifah M. Gadget usage, mother-child interaction, and social-emotional development among preschool children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen* 2020;13(1):75–86.
3. Indonesia KPA. Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. Jakarta Pusat,(10) 2020;p. 1–56.
4. Listiana A, Guswanti N. Dampak positif penggunaan smartphone pada anak usia 2-3 tahun dengan peran aktif pengawasan orang tua. *Pedagogia* 2020;18(1):97–111.
5. Abdulatif S, Lestari T. Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2021;5(1):1490–1494.
6. Adikara GJ, Kurnia N, Adhrianti L, Astuty S, Wijayanto X, Desiana F, et al. Modul Aman Bermedia Digital. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Japelidi, Siberkreasi 2021;.
7. Alodokter, Nareza M, editor, Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?; 2020. <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>.

**Cara mengutip artikel ini:** Handayani, P., Suryani, T., Rahayu, S., Kuswidiastuti, D., Wulandari, D.P. Juniatuti, S., (2023), Interaksi Siswa PAUD/TK As-Sholihin Surabaya dengan *Gadget* dan Perilaku Pendampingan oleh Orang Tua, *Sewagati*, 7(4):487–498, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i4.528>.