

Penyuluhan Internet Sehat Dan Pelatihan Aplikasi *Parental Control* Untuk Kader PKK Desa Jeruk Agung, Srumbung, Magelang

Rismiyati¹, Dinar Mutiara K.N.², Eko Adi Sarwoko³, Ragil Saputra⁴, Edy Suharto⁵

Departemen Ilmu Komputer/Informatika Universitas Diponegoro, Semarang

¹Rismiyati@lecturer.undip.ac.id

²dinar.mutiara@live.undip.ac.id

³ekoadisarwoko@lecturer.undip.ac.id

⁴ragilsaputra@lecturer.undip.ac.id

⁵edys@lecturer.undip.ac.id

Abstrak --- Banyaknya pengguna internet di Indonesia mencapai 60%, hal ini tentu membawa dampak positif di beberapa aspek kehidupan. Selain itu, dampak negatif juga akan terasa apabila pengguna tidak menggunakannya dengan bijak. Terlebih para pengguna internet bukan lagi orang dewasa, melainkan anak-anak juga ikut menggunakannya. Pengabdian ini bertujuan untuk memberi bekal, terutama kepada orang tua dalam mendukung penggunaan gadget dan internet secara sehat dan aman. Sasaran dari pengabdian ini ialah kader PKK di Desa Jeruk Agung, Kecamatan Srubung, Kabupaten Magelang. Pengabdian dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu, survey pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Survey pendahuluan dilakukan dengan menyebar kuesioner, hasil kuesioner menunjukkan 100% menyatakan bahwa satu atau lebih dari anggota keluarga menggunakan gadget, 88% orang tua memberikan akses gadget untuk anak dalam rentang waktu 0.5-1 jam per hari. Dari jumlah tersebut, 71% anak sering mengakses *youtube*. Materi pelatihan terdiri dari dua materi yaitu pendidikan anak di era digital dan pelatihan penggunaan aplikasi *parental control*. Sedangkan evaluasi dilakukan dengan kuesioner, hasil menunjukkan bahwa 100% peserta mendapatkan pengetahuan baru. Sejumlah 88% peserta menyatakan materi memenuhi harapan mereka. Sementara itu, 93% peserta menyatakan materi ini bermanfaat. Dari segi waktu pelaksanaan pelatihan 82% menyatakan waktu telah sesuai. Berdasarkan hasil evaluasi maka kegiatan pengabdian masyarakat ini cukup berhasil.

Kata kunci --- Indonesia, gadget, evaluasi, *parental control*.

I. PENDAHULUAN

Era revolusi 4.0 menjadi tantangan tersendiri bagi pengguna internet. Di Indonesia, pengguna internet semakin meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 jumlah pengguna internet mencapai 171,2 juta. Jumlah ini meningkat 10% dari tahun 2017 (APJII, 2019).

Akan tetapi, dari survey yang sama didapatkan bahwa karakteristik pengguna internet berdasarkan umur cenderung merata. Sebagian besar anak mengakses internet menggunakan gadget milik pribadi maupun orang tua. Penggunaan gadget dan internet pada anak tentu dapat berdampak positif apabila digunakan dengan benar. Pada kenyataannya, anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video. Mereka juga belum mampu memprioritaskan tugas sekolah dan belajar.

Hal ini mengakibatkan dampak negatif. Selain itu banyaknya bermain gadget dapat menyebabkan gejala susah tidur, susah untuk bersosialisasi, dan susah untuk berkonsentrasi yang dapat mengakibatkan menurunnya kualitas sumber daya manusia di Indonesia kedepannya (Rahman, 2019).

Kenyataan diatas bukan berarti anak-anak tidak diperbolehkan menggunakan gadget sama sekali. akan tetapi, perlu adanya pendampingan dari orang tua ketika anak sedang menggunakan gadget, agar anak terhindar dari hal-hal negative tersebut. Orang tua juga perlu mengedukasi anak tentang konten yang rawan bagi anak dan waktu penggunaan gadget.

Tersadar dari hal-hal negative tersebut orang tua juga perlu mengetahui tentang fitur *parental control* yang ada di beberapa *smartphone*. Dengan mengaktifkan fitur ini, orang tua tidak lagi merasa khawatir terhadap anak-anak melihat halaman website, mengambil foto, video call, dan bertukar

informasi (sahabatkeluarga.kemdikbug.go.id, 2017).

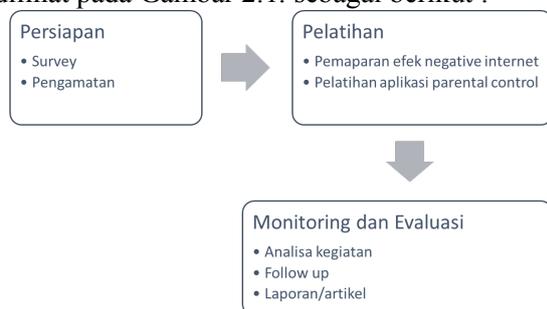
Pada kenyataannya, orang tua banyak yang belum mengetahui pengguna gadget secara aman bagi anak-anak. pemerintah pernah mencanangkan program internet sehat sebagai sosialisasi bagi masyarakat tentang penggunaan internet sehat dan aman. Salah satu sasaran yang efektif adalah Pemberdaya Kesejahteraan Keluarga (PKK), baik dari tingkat kecamatan hingga RT.

Desa Jeruk Agung merupakan desa yang dipilih dalam pengabdian masyarakat. Pengabdian ini dilakukan untuk penyuluhan tentang internet sehat dan aman dan pelatihan aplikasi parental control. sebagian besar penduduk di desa ini merupakan petani salak, dimana mereka tidak memiliki cukup waktu untuk menggunakan internet. Akan tetapi anak-anak yang orang tuanya memiliki gadget lebih lancar menggunakan gadget dan memiliki banyak waktu untuk menggunakan internet. beberapa keluhan dari orang tua adalah menurunnya prestasi belajar dan kurangnya anak untuk bersosialisasi dengan tetangga.

Oleh karena itu, dengan adanya pengabdian ini diharapkan mampu membekali masyarakat melalui kader PKK setempat, dalam penggunaan internet secara sehat dan aman. Sehingga anak lebih produktif dalam menggunakan gadget dan internet.

II. METODE PELAKSANAAN DAN RANCANGAN EVALUASI

Program pengabdian ini bertujuan agar masyarakat dapat memahami perkembangan teknologi informasi dapat mempengaruhi tumbuh berkembangnya anak. Pengabdian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yang dapat dilihat pada Gambar 2.1. sebagai berikut :



Gbr. 2.1. tahapan pengabdian

Tahap persiapan dilakukan dengan 2 tahap yaitu melakukan survey dan pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui warga di tempat tersebut, mulai dari usia, jenis kelamin, serta kebiasaan warga.

Tahap pelatihan dilakukan dengan 2 materi yaitu materi pemaparan efek negative internet dan pelatihan aplikasi *parental control*.

Tahap terakhir yaitu monitoring dan evaluasi dilakukan dengan menjalankan survey kepuasan terhadap pelatihan. Kemudian melakukan *follow up* terhadap hasil pelatihan agar masyarakat mendapatkan manfaat dari penggunaan internet dan juga pembuatan artikel sebagai hasil dari kegiatan pengabdian ini.

III. ANALISIS HASIL DAN MONITORING EVALUASI

A. Analisis Hasil

Hasil pengabdian dilakukan dengan menggunakan data kuesioner. Kuesioner yang dibagikan berjumlah 61. Kuesioner yang dibagikan tersebut hanya terisi sejumlah 59 atau 96%. Data dapat dilihat pada Tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1. Data Responden Kuesioner

Data Responden	Kriteria	Jumlah
Usia Responden	26-30 tahun	5
	31-35 tahun	8
	36-40 tahun	15
	41-45 tahun	12
	46-50 tahun	10
	51-55 tahun	7
Pekerjaan	56-60 tahun	2
	Guru	2
	IRT/Tani	50
	PNS	1
	Swasta	6

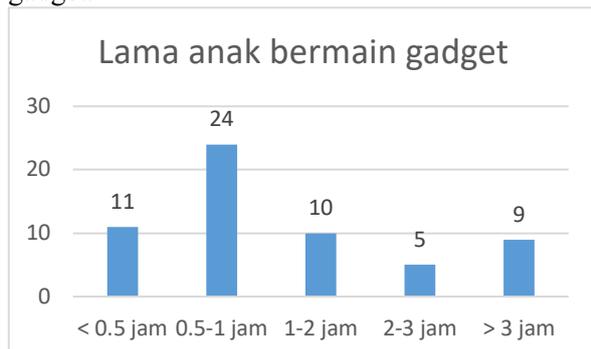
Dari Tabel 3.1 dilakukan analisa dengan menggunakan microsoft excel dimana untuk mengetahui mean, median, modus, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi, varian serta menyajikannya dengan menggunakan diagram pie chart. Sedangkan untuk hasil dari masing-masing variabel terhadap 59 responden dapat dilihat pada Gambar 3.1. hingga Gambar 3.7. sebagai berikut :



Gbr 3.1. Penggunaan gadget dalam keluarga Berdasarkan Gambar 3.1. setiap keluarga satu atau lebih anggota keluarganya menggunakan gadget.



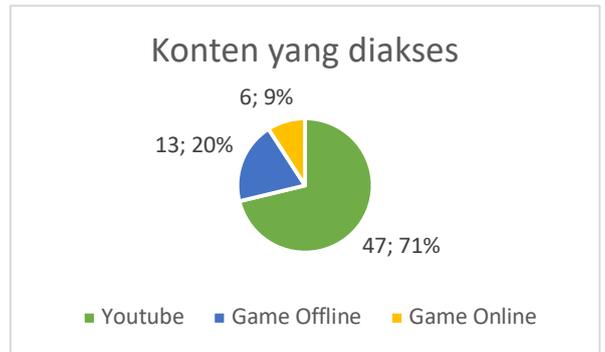
Gbr 3.2. Data penggunaan gadget pada anak
Gambar 3.2. menunjukkan bahwa orang tua mengizinkan anak-anaknya untuk mengakses gadget.



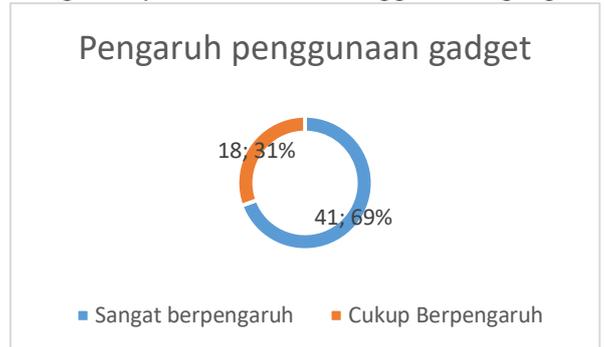
Gbr 3.3. Lama anak bermain gadget
Gambar 3.3. menunjukkan diagram batang yang menyatakan bahwa orang tua memberikan akses kepada anak untuk menggunakan gadget antara 0.5-1 jam setiap harinya.



Gbr 3.4. Monitor penggunaan gadget
Gambar 3.4. menunjukkan bahwa orang tua dominan mengawasi anak-anak mereka ketika menggunakan gadget, beberapa orang tua juga terkadang melakukan pengawasan kepada anak-anak mereka.

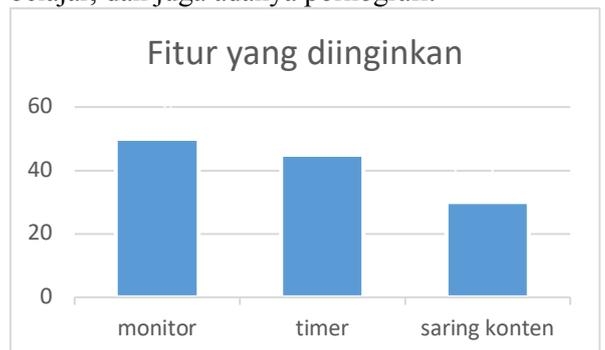


Gbr 3.5. Konten yang diakses
Hasil kuesioner berdasarkan Gambar 3.5. menyatakan bahwa anak-anak dominan mengakses *youtube* ketika menggunakan gadget.



Gbr 3.6. Pengaruh penggunaan gadget
Gambar 3.6. menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh bagi anak-anak mereka, sementara sisanya mengatakan cukup berpengaruh.

Para orang tua juga merasakan kekhawatiran dengan penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Kebanyakan orang tua khawatir tentang kecanduan anak terhadap gadget, pengaruh belajar, dan juga adanya pornografi.



Gbr 3.7. Fitur yang ddiinginkan oleh orang tua
Para orangtua berharap adanya fitur monitor waktu jika ada program yang dapat memonitor gadget. Selain itu beberapa orangtua juga menyebutkan tentang fitur yang mampu mendidik dan mampu menyaring konten yang tidak pantas di tampilkan.

B. Monitoring dan Evaluasi

Tahapan terakhir dari pengabdian ini adalah tahapan evaluasi. Proses evaluasi dilakukan dengan cara kuesioner pasca pelatihan. Kuesioner diberikan secara *offline* yang bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dari peserta kegiatan yang dapat dilihat pada Tabel 3.3. dibawah ini :

Tabel 3.3. Hasil Kuesioner Evaluasi

No	Kuesioner	Hasil
1.	Apakah peserta mendapatkan pengetahuan baru?	100%
2.	Apakah kegiatan ini memenuhi harapan peserta?	88%
3.	Seberapa manfaat kegiatan pengabdian ini?	60%

Berdasarkan dari Tabel 3.3. peserta merasa bahwa kegiatan ini menjadikan pengetahuan baru bagi warga di Desa Jeruk Agung, Srumbung, Magelang. Selain itu kegiatan ini juga memenuhi harapan dari peserta. Peserta juga merasakan manfaat dengan adanya kegiatan pengabdian ini.

Peserta mengusulkan topik selanjutnya yang perlu dijadikan pengabdian masyarakat. Topik yang diusulkan tentang bagaimana mengatasi kecanduan gadget pada remaja dan orang tua. Setelah adanya pengabdian ini, peserta baru menyadari tentang bahaya penggunaan gadget jika tidak diawasi oleh orang tua.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa orang tua belum siap untuk menghadapi tantangan perubahan di era revolusi 4.0. Terlebih sosialisasi dan pemahaman

bagaimana mendidik anak di era digital sangat diperlukan. Selain itu, pengetahuan tentang penggunaan gadget dan internet perlu diketahui orang tua agar dapat membimbing anak-anak mereka menjadi generasi penerus bangsa dengan kualitas yang unggul.

B. SARAN

Saran yang dapat diambil dari hasil pengabdian ini adalah :

1. Semua pemangku kepentingan harus menyadari pentingnya pendidikan ke masyarakat awam tentang dampak positif negatif dari perkembangan teknologi informasi.
2. Materi tentang internet sehat dan aman bisa dimasukkan kedalam materi ajar pendidikan sejak dini, agar anak mampu menghadapi tantangan dan perubahan jaman.
3. Pembuatan komunitas yang dapat mengarahkan anak dari penggunaan gadget yang berlebih.

REFERENSI

- [1] APJII, *PENETRASI & PROFIL PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA TAHUN 2018*, Jakarta: APJII, 2019.
- [2] Rahman. (2019) Okezone.com. [Online]. Available: <https://cyberthreat.id/read/3457/Waspada-Korban-Cyberbullying-Tak-Pandang-Usia>
- [3] sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id. (2017) sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id. [Online]. Available: <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=3860>.