JOURNAL OF EMPOWERMENT
Vol. 5, No. 1, Juni 2024, h. 80-88
ISSN 2580-0620 (Print)
ISSN 2597-9809 (Online)
Available Online at https://jurnal.unsur.ac.id/index.php/JE

Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gawai pada Anak

[1]Muhamad Rifki Arisagas, [2]Erma Monariska
Universitas Suryakancana, Cianjur, Indonesia
**Email Koresponden: arisagasr@gmail.com, ermamonariska@gmail.com*

Info Artikel
Riwayat Artikel:
Submit: 03 Mei 2024
Revisi: 06 Juni 2024
Diterima: 25 Juni 2024

Kata Kunci:
Kesadaran Keamanan Siber; Literasi Digital; Penggunaan Gawai; Peran Orang Tua.

Keywords:
Cybersecurity Awareness; Digital Literacy; Parental Role; Smartphone Usage.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pengawasan penggunaan gawai oleh anak-anak dan pentingnya keamanan siber. Dengan memfokuskan pada pencegahan kecanduan dan ancaman digital, program ini melibatkan lokakarya, pertunjukan teater, dan diskusi yang dipandu oleh ahli. Metode komprehensif ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta strategi bagi orang tua dan anak agar dapat berinteraksi dengan dunia digital secara bijaksana dan aman. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kesadaran orang tua tentang risiko digital, literasi digital anak-anak, dan komunikasi tentang keamanan siber. Keberhasilan program tercermin dari partisipasi aktif dan antusiasme masyarakat. Pendekatan ini menawarkan contoh strategi multidimensi yang efektif dalam menghadapi tantangan digital dan mendorong penggunaan gawai yang sehat di kalangan anak. Temuan ini memberikan panduan berharga bagi pendidik, orang tua, dan komunitas dalam mengawasi penggunaan gawai dan meningkatkan kesadaran akan keamanan siber untuk generasi mendatang.

Abstract
This study seeks to boost awareness of the role parents play in overseeing their children's smartphone use and promoting cybersecurity awareness. The program, aimed at preventing digital addiction and addressing online threats, includes workshops, theatrical performances, and expert-led discussions. By employing a comprehensive approach, the research provides parents and children with the tools and knowledge needed for safe and informed digital interactions. Results reveal increased parental awareness of digital risks, improved digital literacy among children, and better communication about cybersecurity between parents and their kids. The program's success is reflected in the active engagement and enthusiasm of community members. This method offers a multidimensional strategy for tackling current digital challenges and encouraging healthy smartphone habits in children. The study's findings provide valuable insights for educators, parents, and communities, suggesting that similar initiatives can help create a safer digital environment for future generations.

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)

A. PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi yang begitu pesat, penggunaan gawai telah meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja (Basrowi & Juariyah, 2010). Meskipun teknologi ini memberikan manfaat yang signifikan, juga membawa sejumlah tantangan dan risiko, terutama terkait dengan anak-anak yang terpapar dunia digital (Hidayah et al., 2021). Peran orang tua dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan gawai oleh anak-anak menjadi sangat penting untuk memastikan lingkungan digital yang aman dan mendukung perkembangan mereka. Di lingkungan penelitian ini, kita dihadapkan dengan tantangan yang serupa. Anak-anak di lingkungan ini semakin terpapar kepada penggunaan gawai, yang berpotensi membawa dampak negatif jika tidak diawasi dengan cermat (Ula, 2021). Fenomena ini mendorong perlunya solusi yang berfokus pada peran orang tua dalam memahami, mengawasi, dan membimbing anak-anak dalam penggunaan gawai secara sehat dan bertanggung jawab.

1. Solusi dan Strategi

Solusi yang diusulkan adalah mengedukasi dan membimbing orang tua, peserta didik, serta masyarakat mengenai pentingnya peran mereka dalam mengawasi dan mendidik anak-anak terkait penggunaan gawai. Melalui pendekatan edukatif dan kolaboratif, diharapkan orang tua dapat memahami dampak positif dan negatif penggunaan teknologi ini pada anak-anak serta strategi pengawasan yang efektif.

Strategi yang dilaksanakan untuk melancarkan penelitian ini mencakup dua aspek utama yakni:

a. Teater sebagai Media Penyampaian

Menggunakan teater sebagai media penyampaian akan memberikan dimensi visual dan emosional yang kuat. Teater pada umumnya dinikmati oleh masyarakat hanya sebagai "Pertunjukan" saja, namun sebenarnya bisa juga digunakan sebagai media pendidikan (Wastap, 2019). Dengan terbangunnya sinergi antara lembaga-lembaga terkait, peserta akan dibawakan drama yang menggambarkan realitas penggunaan gawai oleh anak-anak, dampaknya, serta peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing. Teater akan menjadi jembatan interaktif bagi para peserta untuk merenung dan memahami pentingnya peran orang tua dalam era digital. Selain untuk menumbuhkan rasa percaya diri (Syafii et al., 2022), anak-anak cenderung lebih memperhatikan alur cerita yang menarik dibandingkan dengan mendapatkan materi dari media pembelajaran lainnya, juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia (Urfah, 2021).

b. Penyampaian Materi

Pemateri utama akan berperan penting dalam menguatkan pesan-pesan dari materi ini. Dalam sesi penyampaian, pemateri akan memiliki kesempatan untuk memberikan penjelasan lebih mendalam, berbagi wawasan, serta menjawab pertanyaan peserta secara langsung. Selain itu dengan mengimplementasikan animapoin (Animasi PowerPoint) dapat membuat para peserta lebih tertarik untuk memperhatikan materi (Pratama et al., 2022). Kehadiran pemateri akan memberikan daya tarik tambahan dan dapat membangkitkan rasa antusiasme peserta untuk terlibat aktif dalam upaya meningkatkan kesadaran akan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak.

Dengan menggabungkan elemen teater dan penyampaian langsung melalui materi, pesan-pesan kunci akan lebih terasa nyata dan bermakna bagi peserta. Kombinasi ini akan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif,

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)

menginspirasi, dan memberikan pemahaman mendalam tentang tantangan serta solusi dalam pengawasan penggunaan gawai pada anak-anak.

2. Target Luaran

Target luaran yang dirumuskan sebagai pacuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Peningkatan Kesadaran Orang Tua

Target ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran orang tua di lingkungan masyarakat terhadap pentingnya peran mereka dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak-anak. Menurut Zaini (Zaini & Soenarto, 2019) bahwa orang tua lebih memperbolehkan anaknya menggunakan smartphone untuk keperluan edukasi. Tetapi justru anak-anak cenderung menggunakan smartphone untuk game online seperti Free Fire, Mobile Legend, dan lain-lain (Hermawan & Abdul Kudus, 2021). Melalui kegiatan teater, seminar, diskusi, dan materi edukatif, diharapkan para orang tua akan lebih memahami dampak positif dan negatif penggunaan teknologi pada perkembangan anak-anak. Selain upaya dengan metode ceramah yang dilanjutkan dengan tanya jawab untuk meningkatkan kesadaran orang tua terhadap pengaruh negatifnya (Joni, 2022), teater dapat menjadi seni penyampaian pesan yang efektif sebagai media peningkatan kesadaran orang tua.

b. Penerapan Pengawasan yang Bijak

Hal ini ditujukan untuk mendorong orang tua agar menerapkan pendekatan pengawasan yang bijak terhadap penggunaan gawai oleh anak-anak. Pengawasan ini mencakup pengaturan waktu, konten, serta interaksi online anak-anak, dengan tujuan menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kegiatan lain yang lebih produktif. Target ini dapat dicapai dengan mengimplementasi penggunaan *Google Family Link* untuk orang tua dan anak (Utama et al., 2020).

c. Peningkatan Keselamatan Siber

Target ini bertujuan untuk mengurangi risiko ancaman siber bagi anak-anak melalui tindakan preventif dan edukasi yang lebih baik. Dalam era digital, perlindungan anak dari bahaya siber sangat penting, dan orang tua perlu dilengkapi dengan pengetahuan tentang cara melindungi anak-anak dari ancaman siber. Kalangan pelajar tentu semakin aktif menggunakan internet sejak pandemi Covid-19 (Setiawati et al., 2021), khususnya sebagai media pembelajaran dan juga hiburan. Hal ini dapat menjadi sebuah ancaman bila pengguna tidak diberikan kesadaran terhadap bahaya-bahaya melalui internet seperti scam, phising dan hal lainnya.

d. Penyebaran Kesadaran

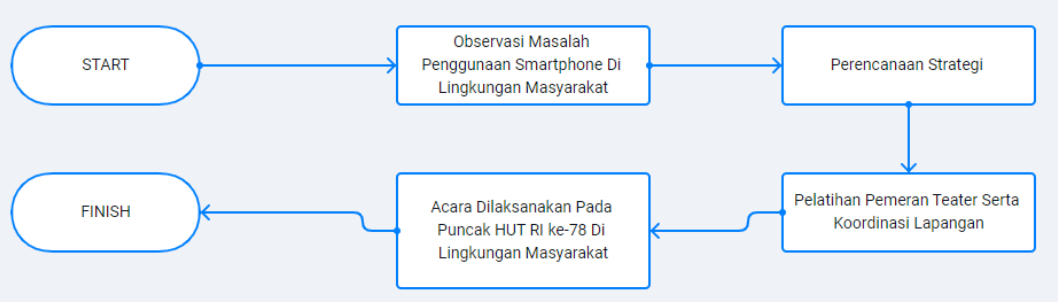
Penyebaran kesadaran dalam konteks keamanan siber adalah untuk menyebarluaskan pesan-pesan penting melalui berbagai media dan komunitas lokal untuk mencapai dampak yang lebih luas dan berkelanjutan. Kesadaran mengenai peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak dan keamanan siber perlu diperluas hingga seluruh komunitas. Dibalik sisi-sisi positif dari penggunaan internet maupun perangkat digital sebagai medianya, terdapat sisi negatif seperti penipuan, fraud, hijacking, pembajakan hak cipta, hoax, dan risiko-risiko lainnya (Rini & Sidhiq, 2015).

B. METODE

Dalam melaksanakan acara lokakarya dengan judul 'Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Smartphone* pada Anak', kelompok KKN Desa Sindangjaya 2023 menggabungkan kreativitas, edukasi, dan kolaborasi untuk menciptakan dampak yang positif dalam mengatasi tantangan digital di

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)

masyarakat. Melalui pementasan teater yang dilakukan oleh peserta didik SMP Tunas Taruna Jaya dan penyampaian materi oleh penulis, hal ini dapat mewujudkan pemberian pemahaman mendalam kepada orang tua tentang cara mengawasi penggunaan gawai pada anak. Berikut adalah diagram alir untuk menggambarkan langkah-langkah yang ditempuh dalam mewujudkan tujuan ini:



Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan

Uraian kegiatan ini juga dapat digambarkan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Tanggal (Agustus 2023)								
		12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Observasi									
2	Perencanaan									
3	Pelatihan									
4	Acara									
5	Evaluasi									

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan dampak positif yang signifikan dalam kesadaran dan tindakan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak-anak. Melalui teater yang disajikan serta pemaparan materi, program ini berhasil menyampaikan pesan penting mengenai bahaya kecanduan gawai pada anak. Hal ini dapat dilihat lebih lanjut melalui langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut:

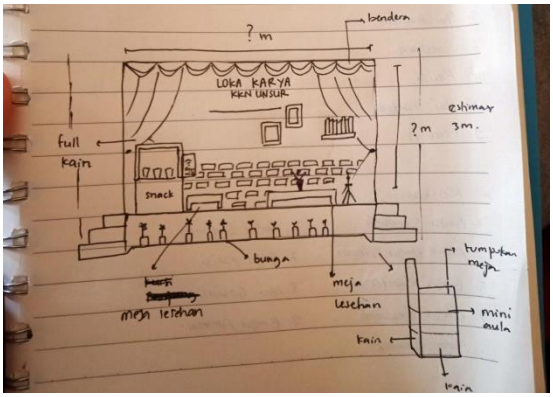
1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan mengenai permasalahan kecanduan gawai pada anak. Selain data tersebut, observasi lapangan juga dibutuhkan untuk kelancaran penelitian ini.

Gambar 2. Observasi Lapangan

2. Perencanaan

Acara utama dijadwalkan pada tanggal 20 Agustus, bersamaan dengan perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia di Desa Sindangjaya pada tanggal 19-20 Agustus. Lalu target utama dari acara ini yakni melibatkan orang tua, anak (peserta didik PAUD, SD dan SMP), serta perangkat desa untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak. Sementara untuk strategi acara akan dimasukkan dalam rangkaian perayaan Hari Kemerdekaan Desa, yang akan menarik perhatian peserta karena suasana meriahnya. Pembagian hadiah lomba pada tanggal 20 Agustus akan menjadi daya tarik tambahan supaya peserta lomba serta para penonton akan lebih tertarik untuk menghadiri rangkaian puncak acara tersebut.



Gambar 3. Perencaan Panggung

3. Pelatihan

Pelatihan akan diberikan kepada siswa-siswi SMP Tunas Taruna Jaya yang akan menjadi pemeran teater. Terdapat 3 skenario teater yang akan ditampilkan yakni Bocil FF yang terkena serangan *hacker* karena bermain *game* terus, Ibu-ibu tiktok yang terkena serangan phising karena membuka undangan digital dari orang yang tidak dikenal, dan Bocah Bucin yang tertipu karena menggunakan *Dating Apps* berbahaya. Pelatihan intensif akan dilakukan selama 8 hari, mengakomodasi persiapan, latihan, dan pematangan peran pemeran teater. Lokasi pelatihan meliputi aula desa dan lapangan SMP Tunas Taruna Jaya.

Gambar 4. Pelatihan Siswa-Siswi SMP Tunas Taruna Jaya

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)

4. Acara

Acara ini mencakup serangkaian lomba yang khas dalam perayaan HUT RI ke-78. Lomba ini diikuti oleh peserta dari PAUD, SD, hingga SMP, menciptakan semarak perayaan. Pada tanggal 20 Agustus adalah acara Parade Merdeka, di mana anak-anak dari PAUD, SD, dan SMP akan berpartisipasi dengan mengenakan kostum kreatif yang mencerminkan semangat kemerdekaan.

Gambar 5. Kemeriahan Acara HUT RI ke-78 di Lapangan Desa

Setelah Parade, teater yang dilakukan oleh siswa-siswi SMP Tunas Taruna Jaya akan menyoroti peran orang tua dalam mengawasi anak-anak dalam penggunaan gawai. Kemudian, Pemateri akan memberikan materi lebih lanjut tentang bahaya kecanduan gawai pada anak. Acara akan ditutup dengan pembagian hadiah lomba dan dirancang untuk memberikan pengalaman yang berkesan serta meningkatkan kesadaran mengenai peran orang tua dalam penggunaan gawai anak.

Gambar 6. Presentasi Materi

5. Evaluasi

Setelah acara berakhir, Karang Taruna Desa Sindangjaya bersama dengan Sekretaris Desa menggelar rapat evaluasi. Dalam suasana penuh apresiasi, para panitia mengucapkan terima kasih atas acara yang meriah ini. Hal ini juga menjadi salah satu bentuk terwujudnya motto KKN Desa Sindangjaya 2023: "Bersatu, Berinovasi, Berdampak".

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)

Gambar 7. Rapat Evaluasi setelah Acara Selesai

D. PENUTUP

Orang tua yang hadir pada rangkaian acara ini menunjukkan antusiasme dan rasa kepedulian yang tinggi terhadap permasalahan ini. Mereka menyadari pentingnya peran mereka dalam membimbing dan mengawasi anak-anak dalam menggunakan teknologi digital. Dalam diskusi yang terjadi setelah pemaparan materi, banyak orang tua berbagi pengalaman dan ide tentang bagaimana mereka bisa lebih efektif dalam memastikan anak-anak mereka aman dan bijak dalam menggunakan gawai.

Selain itu, siswa-siswi SMP juga mendapat pelatihan khusus terkait pentingnya menjaga keamanan di dunia digital dan dari penampilan teaternya, anak-anak dapat menangkap maksud serta pesan yang disampaikan. Hal ini memberikan peluang bagi mereka untuk lebih memahami perspektif orang tua dan membangun hubungan yang lebih erat antara orang tua dan anak.

Gambar 8. Hasil Kuesioner Acara

Pada akhirnya, program kerja "Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Smartphone* Pada Anak" telah berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat tentang pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak-anak dalam penggunaan gawai. Dengan demikian, program ini telah mencapai tujuannya untuk meningkatkan kesadaran dan tindakan positif dalam menghadapi tantangan dunia digital pada anak-anak.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Universitas Suryakancana yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengabdi pada kegiatan KKN. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada siswa SMP Tunas Taruna Jaya yang telah berkolaborasi, kepada guru-guru SD dan SMP di Desa SindangJaya, kepala desa Sindang Jaya beserta stafnya yang sudah memfasilitasi hingga terselenggaranya program ini, dan juga kepada seluruh

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)

anggota kelompok KKN Desa Sindangjaya 2023 atas kerjasama yang solid dan komitmen yang telah membawa kesuksesan program ini, dan kepada seluruh pihak yang telah turut serta mendukung terlaksananya program ini. Semua kontribusi dan dukungan ini sangat berarti bagi hasil yang telah dicapai.

F. DAFTAR PUSTAKA

Basrowi, & Juariyah, S. (2010). Analisis Kondisi Sosial Ekonomi dan Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Srigading, Kecamatan Labuhan Maringgai, Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, *7*(April), 58–81.

Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(5), 778–789. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171

Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai edukasi smartphone terhadap anak "dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada anak." *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 23–26. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159

Joni, J. (2022). Pendampingan dalam Menghadapi Pengaruh Negatif SMARTPHONE pada Anak (Usia TK) Jama'ah Masjid Raudhatul Jannah Pekanbaru. *Jurnal Dedikasia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 61. https://doi.org/10.30983/dedikasia.v2i1.5445

Pratama, I. P. A., Tegeh, I. M., & Sukma, G. A. P. (2022). Animapoin (Animasi Powerpoint) Media Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 218–228. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49917

Rini, Q., & Sidhiq, A. (2015). Hubungan tingkat kesadaran akan keamanan internet dan efikasi diri terhadap internet. *Jurnal Psikologi Universitas Gunadarma*, *8*(2), 155–162.

Setiawati, T., Rahman, N., & Agustini, V. D. (2021). Pelatihan Literasi Media Digital dan Keamanan Data untuk Pelajar SMA Islam Al Fajar. *Journal of Servite*, *3*(2), 68. https://doi.org/10.37535/102003220212

Syafii, M. S., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2022). Metode Pelatihan Teater untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(1), 88–96. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.44954

Ula, W. R. R. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Tunas Nusantara*, *3*(1), 290–298.

Urfah, N. (2021). Urgensi Membangun Ekstrakurikuler Teater Di Sekolah Menengah Jakarta Selatan Sebagai Upaya Peningkatan Apresiasi Sastra. *Gurindam: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *1*(2), 52. https://doi.org/10.24014/gjbs.v1i2.12939

Utama, F. P., Sari, J. P., & Bismantolo, P. (2020). Peningkatan Kapasitas Orang Tua dalam Mengawasi Aktivitas Anak Menggunakan Gawai Berbasis Android dengan Google Family Link. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *10*(2), 22–27. http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM/article/view/1010

Wastap, J. (2019). Teater Sebagai Media Komunikasi Pendidikan. *Jurnal ASPIKOM*, *3*(6), 1124. https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.414

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 254. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)

Copyright ©2024 JE (*Journal of Empowerment*)