

Sosialisasi *Digital Parenting* sebagai Upaya Pencegahan Bahaya Gadget di Desa Ragung Kecamatan Pangarengan Kabupaten Sampang

Socialization of Digital Parenting as An Effort to Prevent The Dangers of Gadgets in Ragung Village, Pangarengan District, Sampang Regency

Yudho Bawono^{1*}, Arofah², Queentani Husniah³
Ira Choirul Sutika⁴, Mei Windi Asiska⁵

^{1,2,3}Program Studi Psikologi Universitas Trunojoyo Madura

⁴Program Studi Teknologi Industri Pertanian Universitas Trunojoyo Madura

⁵Program Studi Sosiologi Universitas Trunojoyo Madura

*Corresponding author: yudho.bawono@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Kata Kunci:

Anak, Gadget,
Pengasuhan Digital

Saat ini, anak-anak tidak asing dengan *gadget*, tidak terkecuali anak-anak yang tinggal di Desa Ragung Kecamatan Pangarengan Kabupaten Sampang. Banyak orang tua yang merasa khawatir dengan dampak dari penggunaan *gadget* ini. Dalam upaya mengatasi bahaya penggunaan *gadget*, maka diadakan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan sosialisasi *digital parenting* sebagai upaya pencegahan bahaya *gadget*. Sebelum pelaksanaan sosialisasi, partisipan diminta mengisi lembar *pre-test*, setelah sosialisasi diberikan, partisipan kembali diminta mengisi lembar *post-test* untuk melihat perubahan pemahaman materi tersebut. Metode yang digunakan adalah keikutsertaan masyarakat (*community participation*). Partisipan yang diikutsertakan di antaranya perangkat desa, guru sekolah dasar, dan warga setempat. Diketahui hasil uji *paired sample t-test* nilai sig.(2-tailed) > alpha (0.000 < dari 0.05) artinya, H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan terdapat perubahan signifikan pada dua variabel. Artinya, sosialisasi yang diberikan menunjukkan perubahan pemahaman dan pengetahuan bagi partisipan.

ABSTRACT

Keywords:

Child, Digital
parenting, Gadgets

Currently, children are no strangers to gadgets, including children who live in Ragung Village, Pangarengan District, Sampang Regency. Many parents are worried about the impact of using this gadget. In an effort to overcome the dangers of using gadgets, community service is held which aims to provide socialization on digital parenting as an effort to prevent the dangers of gadgets. Prior to the implementation of the socialization, participants were asked to fill out a pre-test sheet, after the socialization was given, participants were again asked to fill out a post-test sheet to see changes in understanding of the material. The method used is community participation. Participants who were village officials, elementary school teachers, and local residents. It is known that the results of the paired sample t-test are sig.(2-tailed) > alpha (0.000 < 0.05) meaning that H₀ is rejected and H_a is accepted. These results indicate that there are significant changes in the two variables. That is, the socialization given shows changes in understanding and knowledge for participants.

PENDAHULUAN

Saat ini, orang tua hampir tidak mungkin membiarkan anak secara bebas tanpa batas menggunakan *gadget* ataupun melarang anak sama sekali menggunakan *gadget*, karena dua hal tersebut akan memberi dampak yang cenderung negatif. Menurut Tambunan dan Batubara (2020) *gadget* diartikan sebagai perangkat atau alat yang berfungsi dan bertujuan dengan penggunaan praktis dan sering dianggap hal baru. Ragam *gadget* sendiri antara lain: *smartphone*, laptop, tablet, kamera komputer, dan lainnya (Izzah, 2021). Dari beraneka ragam *gadget* tersebut, yang sering dipakai adalah *smartphone*. Data dari Indonesia Internet Provider Association (2020) di Indonesia pada kuartal II, pengguna internetnya mengalami kenaikan 73,7% atau setara 196,7 juta pengguna dari total populasi 266,9 juta orang.

Menurut survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia pada tahun 2021 tentang penggunaan *gadget* selama pandemi COVID-19, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua (73%) mengizinkan anak-anak mereka menggunakan *gadget*, 71,3% anak memiliki *gadget* pribadi, dan 79% anak tidak memiliki aturan penggunaan *gadget*. Survei tersebut melibatkan total 25.164 anak di 34 provinsi. Hasil survei ini menggambarkan bahwa selain untuk kepentingan pendidikan, anak-anak sering menggunakan *gadget* untuk *chatting* dengan teman, menonton *YouTube*, mencari informasi, bersosial media, bermain *game online*, menonton film *online*, serta menggunakan aplikasi seperti *Word*, *PowerPoint*, dan *editing* video. Rata-rata waktu akses internet anak-anak

adalah 1-2 jam per hari sebesar 36,5%, 2-5 jam per hari sebesar 34,8%, lebih dari 5 jam per hari sebesar 25,4%, dan 1-4 jam per minggu sebesar 3,3%. Oleh karena itu, diperlukan edukasi mengenai penggunaan *gadget* bagi anak-anak. (Sholihah, Allenidekania, & Rachmawati, 2022).

Dengan masifnya penggunaan *gadget* pada anak-anak, maka orang tua perlu mengetahui batas penggunaan *gadget* sehari-hari dan juga mengetahui cara pencegahan dan penyembuhan adiksi *gadget*. Salah satunya adalah melalui penerapan *digital parenting*. Menurut Pratikno dan Sumantri (2020) *digital* adalah langkah terhubung dengan memanfaatkan komputer khususnya melalui penggunaan internet. Sedangkan *parenting* adalah proses dari kepedulian terhadap anak-anak. Dapat dikatakan bahwa *digital parenting* adalah pengasuhan yang bertujuan untuk memperkenalkan dunia digital kepada orang tua dan memberikan mereka pelajaran agar mampu mempersiapkan anak-anak dalam menghadapi perkembangan teknologi. Ini melibatkan bagaimana peran orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka untuk menghadapi era digital dengan bijaksana dan bertanggung jawab. (Khaerunnisa, dkk, 2021).

Sejalan dengan itu, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Trunojoyo Madura (UTM) mengadakan kegiatan sosialisasi *digital parenting* untuk mencegah bahaya *gadget* pada anak-anak di Desa Ragung, Kecamatan Pangarengan, Kabupaten Sampang. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai salah satu program kerja (proker) di desa tersebut yang menemukan fenomena anak-anak tidak lepas dari *gadget* dalam kesehariannya. Kondisi

ini cukup membahayakan bagi tumbuh kembang anak-anak sehingga tim pengabdian kepada masyarakat UTM mengangkat topik *digital parenting* sebagai upaya pencegahan bahaya *gadget*.

METODE

Kegiatan ini dilakukan melalui sosialisasi pemberian psikoedukasi terkait *digital parenting*. Sebelum pelaksanaan sosialisasi tersebut, peserta diminta untuk mengisi lembar *pre-test* yang digunakan untuk mengukur sejauhmana peserta memiliki pemahaman awal terkait materi yang diberikan. Setelah materi sosialisasi diberikan, peserta kembali diminta mengisi lembar *post-test* untuk melihat apakah ada perubahan pemahaman tentang materi tersebut. Tujuan kegiatan sosialisasi ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan mengenai *digital parenting* dan adiksi *gadget* pada anak Desa Ragung, Kecamatan Pangarengan, Kabupaten Sampang. Kegiatan sosialisasi ini ditujukan kepada perangkat desa, guru sekolah dasar, dan warga setempat.

Tahap pelaksanaan sosialisasi diawali dengan memberikan lembar *pre-test* kepada orang tua yang mengikuti kegiatan sosialisasi, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh nara sumber dari Program Studi Psikologi Universitas Trunojoyo Madura dengan materi, antara lain: definisi *digital parenting* dan adiksi *gadget*, dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, penggunaan batas wajar *gadget* selama sehari-hari, serta langkah kuratif dan preventif adiksi *gadget*. Setelah penyampaian materi, peserta sosialisasi dipersilahkan untuk melakukan tanya jawab dengan pemateri. Acara sosialisasi ditutup dengan pengisian

lembar *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget atau dalam bahasa Indonesia, gawai merujuk pada perangkat canggih yang dibuat dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai jenis media, termasuk berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan (Widiawati, dkk, dalam Miranti dan Putri, 2021). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan *gadget* yang semakin canggih dalam fitur dan fungsinya, membantu dalam berbagi informasi dan mempermudah komunikasi antarmanusia. Kemajuan teknologi ini tercermin pada berbagai aplikasi yang tersedia pada *gadget* seperti *Whatsapp*, *Skype* dan media sosial lainnya (Miranti dan Putri, 2021). Oleh karena itu, pada saat ini, *gadget* sudah menjadi bagian dari kehidupan berkomunikasi antarindividu. Sehingga, apabila tidak dikontrol, penggunaan *gadget* ini akan menyebabkan adanya kecanduan.

Berdasarkan data dari Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada tahun 2023, atau mencakup 215.626.256 jiwa dari total 275.773.901 jiwa penduduk Indonesia. Perincian lebih lanjut menunjukkan bahwa penetrasi internet di daerah *rural* mencapai 79,79 persen dari jumlah populasi penduduk daerah tersebut. Selain itu, Jawa Timur juga menjadi salah satu provinsi dengan penetrasi pengguna internet tertinggi sebesar 81,26 persen menyusul Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat dan Kepulauan Bangka Belitung (APJII, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat di Jawa Timur telah mengalami kecanduan *gadget*, dengan intensitas

penggunaan *gadget* lebih dari 6 jam dalam sehari. Pada Survei Sosial Ekonomi Nasional terhitung bahwa persentase data anak usia dini yang menggunakan *gadget* yaitu 33,44% dan 24,96% anak usia dini yang mengakses internet (Badan Pusat Statistik, 2022).

Menurut Nuhla, dkk (2018) penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan sejumlah dampak negatif, termasuk kurang peka terhadap kehidupan sosial, kecanduan *gadget*, perilaku egois, keras kepala, ketidakstabilan emosi, penurunan gerakan fisik motorik yang mengakibatkan keengganan untuk beraktivitas, serta respon yang lambat. Penelitian Zhu, dkk (2020) juga mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* dapat memengaruhi penundaan tidur, durasi tidur, dan gangguan tidur pada anak. UNICEF (2020) menyarankan bahwa orang tua harus menjadi contoh yang baik bagi anak-anak mereka karena anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka. Mereka juga menekankan pentingnya interaksi langsung, pelukan, dan bermain dengan anak, daripada mengandalkan media elektronik. Melalui interaksi langsung ini, ikatan antara orang tua dan anak bisa terbentuk dengan lebih baik. Keluarga juga sebaiknya tidak bergantung pada media elektronik sebagai penenang emosi anak karena hal tersebut dapat membatasi perkembangan emosional anak sendiri (Sholihah, dkk, 2022).

Sejalan dengan yang disarankan UNICEF agar orang tua harus menjadi panutan yang baik bagi anak mereka, maka orang tua perlu memberikan pengasuhan (*parenting*) pada anak sesuai dengan kondisi saat ini. Menurut Pratikno dan Sumantri

(2020) dalam konteks saat ini, anak-anak cenderung mengakses berbagai media seperti televisi, internet, dan *gadget* untuk memenuhi keingintahuan mereka dan mencari informasi. Pengasuhan yang dilakukan dengan penuh kelembutan, ikatan batin, dan kasih sayang akan memberikan rasa aman, nyaman, dan tenang bagi anak. Hal ini dapat membantu mengurangi kecenderungan anak menjadi kecanduan terhadap *gadget*.

Menyadari hal itu, tim pengabdian kepada masyarakat UTM mengadakan kegiatan program sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai definisi *digital parenting* dan adiksi *gadget*, dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, penggunaan batas wajar *gadget* selama sehari-hari, serta langkah kuratif dan preventif adiksi *gadget*. Sasaran dari sosialisasi ini adalah orang tua khususnya ibu-ibu dan anak-anak yang berusia 7-12 tahun. Diharapkan orang tua bisa menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari sosialisasi tersebut yang kemudian diterapkan dalam pola pengasuhan pada anak-anaknya.

Tahap pertama, tim pengabdian kepada masyarakat UTM melakukan pembuatan konsep kegiatan sosialisasi meliputi: pembentukan panitia, *rundown*, materi, pemateri, perlengkapan, dan lain-lain. Kemudian setelah konsep sudah jadi, divisi humas menghubungi pihak pemateri yang bersangkutan untuk dapat mengisi sosialisasi yang betemakan *digital parenting*. Setelah itu, pihak panitia juga menghubungi pihak madrasah untuk meminjam tempat yang akan dilakukan sosialisasi.

Selanjutnya, panitia

perlengkapan menyiapkan perlengkapan yang diperlukan dan konsumsi yang dibutuhkan saat sebelum, saat berlangsung, dan setelah diadakannya kegiatan. Panitia PDD juga membuat pamflet yang disebar ke rumah-rumah warga Desa Ragung. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan, di mana tim pengabdian kepada masyarakat UTM melangsungkan kegiatan sosialisasi yang dimulai dengan pembukaan acara dan sambutan-sambutan. Dalam kegiatan ini, sebelum nara sumber

menyampaikan materi, panitia terlebih dahulu menyebarkan angket yang harus diisi peserta (*pre test*). Setelah peserta mengisi angket dan dikumpulkan kembali, nara sumber kemudian menyampaikan materi tentang definisi *digital parenting* dan adiksi *gadget*, dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, penggunaan batas wajar *gadget* selama sehari-hari, serta langkah kuratif dan preventif adiksi *gadget*.



Gambar 1. Penyampaian Materi *Digital Parenting*

Setelah data terkumpul semua, dilakukan pengolahan data. Data yang terkumpul akan diuji statistik. Pada uji statistik kali ini, peneliti menggunakan uji komparatif karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu melihat seberapa besar tingkat perbedaan suatu variabel pada dua fenomena atau lebih (Herawati dan Edi, 2016). Uji komparatif yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *uji paired t-test*. Uji *paired t-test* merupakan teknik analisis yang digunakan untuk

melihat adanya perbedaan atau tidak di antara dua kondisi yang berbeda. Dalam penelitian ini yang dilihat adalah apakah ada perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan berupa sosialisasi *digital parenting* tersebut. Melalui angket yang terkumpul kemudian dianalisis *paired t-test* dan hasilnya menunjukkan adanya perubahan pengetahuan dengan nilai *p-value* 0,088.

Tabel 1. Skor *pre-test* dan *post-test* materi sosialisasi

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	15	.455	.088

Berdasarkan tabel *Paired Sample Correlation* nilai sig. > alpha 5% (0.05) yaitu 0.088 maka dapat

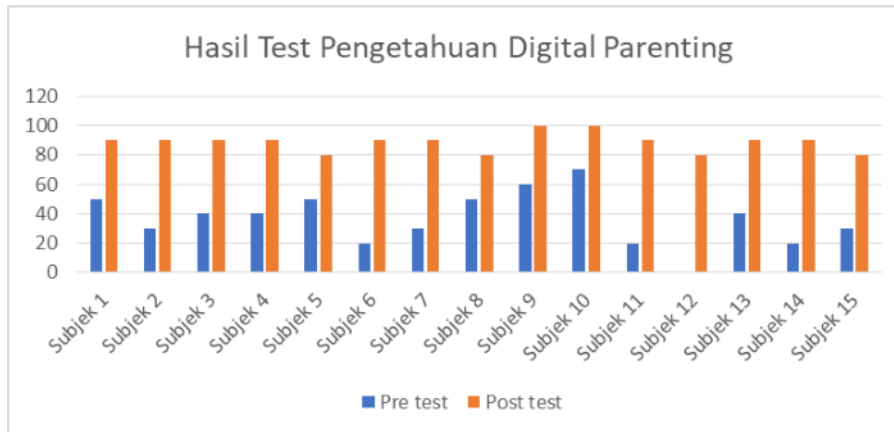
dikatakan bahwa kedua data (variabel) tidak berkorelasi.

Tabel 2. *Paired Samples Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-52.000	16.125	4.163	-60.929	-43.071	-12.490	14	.000

Diketahui hasil uji *paired sample t-test* nilai sig.(2-tailed) > alpha (0.000 < dari 0.05). Hasilnya menunjukkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini mengindikasikan adanya perubahan yang signifikan pada kedua variabel.

Intervensi atau kegiatan sosialisasi yang diberikan setelah *pre-test* menghasilkan perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan pengetahuan peserta. Perubahan dalam skor nilai tes peserta sosialisasi dapat dilihat melalui grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Test Pengetahuan *Digital Parenting*

SIMPULAN

Hasil sosialisasi mampu meningkatkan pengetahuan partisipan terkait definisi *digital parenting*, definisi adiksi *gadget*, dampak adiksi

gadget, upaya pencegahan melalui pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* bagi anak serta cara penanganan adiksi *gadget* bagi anak. Selain itu, dalam sosialisasi ini

juga partisipan mampu memahami cara yang dapat dilakukan orangtua dalam mendidik anak berkaitan dengan kebijakan penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi, saran yang diajukan antara lain: Pertama, orangtua diharapkan menjadi *role model* anak dalam penggunaan *gadget*. Artinya, orangtua dapat menjadi contoh dalam menggunakan *gadget* dengan bijak. Kedua, anak dapat dialihkan dengan permainan tradisional atau diajak bermain permainan yang tidak berhubungan dengan *gadget*. Ketiga, perlunya intervensi lebih lanjut bagi anak-anak yang mengalami adiksi *gadget*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Desa dan Ibu-ibu Warga Desa Ragung Kecamatan Pangarengan Kabupaten Sampang, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Trunojoyo Madura yang telah mendukung penulisan artikel jurnal pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2023). Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023.
- Badan Pusat Statistik. (2022). Profil Anak Usia Dini. Diakses dari laman <https://doi.org/4103021>
- Herawati, N dan Edi, F.R.S. (2016). Aplikasi Komputer Untuk Psikologi. Malang :Ae Publishing
- Izzah, U. (2021). Pengaruh Layanan Informasi terhadap Penggunaan *Gadget* bagi Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan). Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Khaerunnisa, M., Tihardimanto, A., Sakinah A. I., Trisnawaty, dan Sewang, A. (2021). Hubungan Digital Parenting dengan Perkembangan Anak. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara, Vol. 20(2), 57-68*.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2021). Pengasuhan Anak di Era Digital pada Masa Pandemi. Diakses dari laman [http://pengasuhan-anak-di-era-digital-pada-masa-pandemi-1.pdf \(kpai.go.id\)](http://pengasuhan-anak-di-era-digital-pada-masa-pandemi-1.pdf (kpai.go.id))
- Miranti., P. dan Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS, Vol. 6 (1), 58-66*.
- Nuhla, A., Handayani, S. S. D., Formen, A., & Pranoto, Y. K. S. (2018). Exploring Parents' Experience in Guiding Their Children while Using *Gadget* at Home. Atlantic Press (*Proceedings of the 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018), 249(Secret), 22–26*). <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.4>
- Pratikno, A. S. dan Sumantri. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan *Gadget* pada Anak. *Auladuna: Jurnal*

- Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 107-123.
<https://doi.org/10.36835/au.v2i1.301>
- Sholihah, W. Allenidekania, dan Rachmawati, I. N. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Memberikan Gadget pada Anak. *Jurnal Keperawatan Silampari*, Vol. 5(2), 1121-1131, DOI: <https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3551>
- Tambunan, N., & Batubara, F.A. (2020). Gadget Utilization as a Source of Learning Students of Grade XII SMA Panca Budi Medan. *International Journal of Research*, 7, 542-547.
https://www.ijrrjournal.com/IJRR_Vol.7_Issue.4_April2020/Abstract_IJRR0071.html
- UNICEF. (2020). Laporan Tahunan 2020 UNICEF Indonesia. <https://www.unicef.org/indonesia/id/laporan/laporan-tahunan-2020-unicef-indonesia>
- Zhu, R., Fang, H., Chen, M., Hu, X., Cao, Y., Yang, F., & Xia, K. (2020). Screen Time and Sleep Disorder in Preschool Children: Identifying the Safe Threshold in a Digital World. *Public Health*, 186(2020), 204–210. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.07.028>