

LITERASI DIGITAL PENGGUNAAN *GADGET* RAMAH ANAK DAN PERAN PARENTING ORANG TUA DESA MANGLIAWAN KABUPATEN MALANG

Nurhayati¹⁾, Yoosita Aulia²⁾, Alberta Esti Handayani³⁾, Indrasto Kurniadi⁴⁾, Gendi Priyambodo⁵⁾

¹⁾FEB Universitas Dr Soetomo
nurhayatise@unitomo.ac.id

¹⁾FEB Universitas Dr Soetomo
yoosita.aulia@unitomo.ac.id

¹⁾FEB Universitas Dr Soetomo
alberta.esti@unitomo.ac.id

¹⁾FEB Universitas Dr Soetomo
indrasto.kurniadi@unitomo.ac.id

¹⁾FEB Universitas Dr Soetomo
gendi.priyambodo.ac.id

ABSTRAK

Fenomena sosial dampak penggunaan gadget pada anak mengakibatkan gangguan: Kesehatan Mental, (Widiastuti, D, 2020), Perkembangan Kognitif, (Puspita, D. A., & Utami, N, 2021), Gangguan Tidur, (Rahmawati, A., & Yuliana, E, 2022), dan Kesehatan Fisik, (Setiawan, B., & Aulia, S. 2021). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan ibu PKK dalam pemanfaatan gadget yang aman, menumbuhkan interaksi yang baik diantara orang tua dan anak ketika memanfaatkan teknologi digital. Metode yang digunakan adalah Presentasi Pemaparan materi dan diskusi dengan tema literasi digital, penggunaan gadget, dan praktik penggunaan aplikasi edukatif yang aman bagi anak, dengan peserta Ibu-Ibu PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, yang dilaksanakan pada hari Minggu, 8 September 2024, bertempat di Kediaman Ibu Ketua PKK. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai literasi digital. Sebelum kegiatan, peserta kurang memahami dalam melakukan pendampingan kepada anak-anak dalam penggunaan gadget, sedangkan setelah kegiatan, Ibu-Ibu merasa memiliki pengetahuan dalam melakukan pendampingan kepada putra-putrinya dalam penggunaan gadget. Saran yang direkomendasikan oleh Tim Pengabdian Universitas Dr Soetomo dalam kegiatan pengabdian selanjutnya adalah: Perlunya tindak lanjut dalam menciptakan dan menyusun aplikasi-aplikasi yang aman dan ramah untuk anak, Perlunya kelompok diskusi rutin sharing

bagi peserta dalam berbagi pengalaman parenting gadget bagi anak, Perlunya panduan pemanfaatan gadget bagi peserta.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Parenting Orang Tua, Ramah Anak

ABSTRACT

Social Phenomenon of the Impact of Gadget Use on Children results in disturbances: Mental Health (Widiastuti, D., 2020), Cognitive Development (Puspita, D. A., & Utami, N., 2021), Sleep Disorders (Rahmawati, A., & Yuliana, E., 2022), and Physical Health (Setiawan, B., & Aulia, S., 2021). This community service activity aims to enhance the knowledge of PKK mothers regarding the safe use of gadgets and to foster good interaction between parents and children when utilizing digital technology. The methods used include a presentation of material and discussions themed on digital literacy, gadget use, and the practice of using educational applications that are safe for children. The participants were the PKK mothers of RT.05 RW.05 in Mangliawan Village, Pakis District, Malang Regency, conducted on Sunday, September 8, 2024, at the residence of the PKK Chairwoman. Participants demonstrated an increase in understanding of digital literacy. Before the activity, participants had a limited understanding of how to assist children in using gadgets, whereas after the activity, the mothers felt equipped with knowledge to guide their children in gadget use. Recommendations from the Dr. Soetomo University Community Service Team for future activities include: the need for follow-up in creating and developing safe and child-friendly applications, the necessity for regular discussion groups for participants to share parenting experiences regarding gadget use for children, and the need for guidelines on gadget use for participants.

Keywords: Gadget Use, Parenting, Child-Friendly

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital mengakibatkan dampak yang serius dalam kehidupan bersosial masyarakat, apalagi terhadap anak-anak. *Gadget* atau gawai dari sisi positif mempunyai banyak manfaat, untuk meningkatkan pengetahuan, memudahkan berkomunikasi dan bersosialisasi dalam Masyarakat tanpa memandang jarak dan waktu. *Gadget* (gawai) menurut definisinya merupakan perangkat elektronika kecil yang diciptakan dalam membantu manusia untuk melaksanakan suatu

tugas yang spesifik, yang mempunyai fungsi diantaranya: sebagai alat komunikasi, *entertainment*, dan sebagai alat dalam mengakses berbagai informasi, seperti yang didefinisikan oleh Gookin (2014), "*Gadget* merupakan alat atau perangkat yang diciptakan dalam mencukupi kebutuhan tertentu melalui cara yang efisien dan praktis." Bentuk *Gadget* diwujudkan dalam bentuk *smartphone*, *tablet*, dan *wearable technology* yang lainnya.

Pengetahuan masyarakat tentang sisi negatif dalam penggunaannya mengakibatkan resiko yang akan dapat berakibat buruk pada kesehatan fisik, mental dan sosialnya. Hal ini didukung oleh hasil riset yang menunjukkan bahwa perangkat digital dapat memengaruhi perilaku anak (Johnson & Lee, 2021).

Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak dapat mengakibatkan anak-anak berubah jadi pribadi introvert, mengalami gangguan tidur, menarik diri dari sosial, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. Hal ini juga didukung dari hasil penelitian Smith (2020) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak.

Fenomena sosial dampak penggunaan *gadget* pada anak dapat mengakibatkan beberapa gangguan pada anak sebagai berikut :

a. Kesehatan Mental:

Penelitian menunjukkan bahwa **35% anak** yang menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* lebih dari 4 jam sehari menyatakan memiliki gejala kecemasan dan depresi. Widiastuti, D. (2020).

b. Perkembangan Kognitif:

Hasil penelitian menyatakan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari menunjukkan **penurunan 20%** untuk prestasi di sekolah dibandingkan yang menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam sehari. Puspita, D. A., & Utami, N. (2021).

c. Gangguan Tidur:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa **60% anak** yang bermain *gadget* menjelang tidur akan menderita masalah gangguan tidur, dan tidur tidak nyenyak. Rahmawati, A., & Yuliana, E. (2022).

d. Kesehatan Fisik:

Survei menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan **40% anak** mengalami gangguan penglihatan, dan **30% anak** mengalami obesitas akibat kekurangan aktivitas fisik. Setiawan, B., & Aulia, S. (2021).

Perguruan Tinggi mempunyai tanggung jawab sosial sebagai bagian dari *University Social Responsibility* untuk memberikan kebermanfaatan bagi lingkungan sosial Masyarakat. Perguruan tinggi mempunyai peran utama dalam mentransformasi problem sosial masyarakat dalam pemakaian *gadget* melalui pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan melakukan kolaborasi dengan berbagai pihak untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berbagai upaya ini akan menjadikan masyarakat yang meningkatkan literasi digital masyarakat dan dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dengan lebih bertanggung jawab.

Pengabdian kepada masyarakat Universitas diperlukan untuk memberikan literasi digital dalam meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak sebagai generasi penerus bangsa di masa depan dalam penggunaan *gadget*-nya. Berdasarkan kajian di atas, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dr Soetomo bergerak untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan judul: **“Literasi Digital Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dan Peran Parenting Orang Tua (Abdimas RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang)”**.

2. Tujuan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan untuk memberikan bekal bagi Ibu- Ibu PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang dengan kemampuan untuk dalam memanfaatkan sumber informasi secara efektif dan etis dengan tujuan:

- a. Meningkatkan pengetahuan ibu PKK dalam pemanfaatan *gadget* yang aman dan etis bagi anak.
- b. Memberikan pengetahuan untuk anak dalam pemanfaatan *gadget* dengan cara yang bijaksana.
- c. Menumbuhkan interaksi yang baik diantara orang tua dan anak ketika memanfaatkan teknologi digital.

3. Manfaat Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat literasi digital dampak pemakaian *gadget* pada anak ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan orang tua, pendidik, dan anak tentang pemanfaatan *gadget* dengan aman dan efektif.
- b. Hasil pengabdian ini dapat dijadikan dasar oleh para pemangku kebijakan dalam merumuskan regulasi yang mengatur pemanfaatan teknologi dengan yang ramah terhadap perkembangan sosial kognitif anak.
- c. Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dipakai dalam memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pemanfaatan *gadget* yang ramah anak.
- d. Pengabdian ini diharapkan dapat memperbaiki kesejahteraan anak dari akibat buruk *gadget*, sehingga orang tua dapat mengaplikasikan strategi dalam menurunkan risiko kesehatan fisik, mental dan spiritual anak.

II. Pelaksanaan Kegiatan

A. Waktu dan Tempat

- **Tanggal:** Minggu, 8 September 2024
- **Tempat:** Kediaman Ibu Ketua PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

B. METODE PENELITIAN

1. **Presentasi:** Pemaparan materi dengan tema literasi digital, penggunaan *gadget*, dan praktik penggunaan aplikasi edukatif yang aman bagi anak, yang disampaikan oleh narasumber. Materi yang disampaikan yaitu: Arti penting literasi digital bagi anak, cara memilih konten yang aman dan edukatif, dan teknik pengawasan penggunaan *gadget* oleh orang tua.
2. **Diskusi:** Pada sesi ini Tim Pengabdi melakukan interaksi tanya jawab dengan peserta guna memberikan pemahaman dalam penggunaan *gadget*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

a. Waktu dan Tempat

- **Tanggal:** Minggu, 8 September 2024
- **Tempat:** Kediaman Ibu RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

b. Peserta

Kegiatan diikuti oleh 37 Ibu- Ibu PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

2. Peningkatan Pengetahuan

Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai literasi digital. Sebelum kegiatan, Ibu- Ibu PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang kurang memahami untuk melakukan pendampingan kepada anak-anak dalam penggunaan *gadget*, sedangkan setelah kegiatan, Ibu-Ibu merasa memiliki pengetahuan dalam melakukan pendampingan kepada putra-putrinya dalam penggunaan *gadge* .



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Narasumber tentang Arti penting literasi digital bagi anak., dan cara memilih konten yang aman dan edukatif.

3, Penerapan keterampilan

Ibu-Ibu PKK diperkenalkan dengan aplikasi-aplikasi yang edukatif bagi anak-anak. Ibu-Ibu PKK diberikan pengetahuan agar Ibu-Ibu PKK dapat mengawasi dan mendampingi anak-anak saat menggunakan *gadget*.



Gambar 2. Ibu- Ibu PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang mengikuti kegiatan Pengabdian dengan antusias.

4. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

Pada sesi diskusi dan tanya jawab ini Tim Pengabdi dari Universitas Dr Soetomo melakukan interaksi tanya jawab dengan Ibu- Ibu PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang guna memberikan peningkatan pengetahuan Ibu-Ibu PKK dalam penggunaan *gadget* untuk anak-anak.



Gambar 3. Ibu- Ibu PKK RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang melakukan diskusi dan tanya jawab dengan interaktif.

D. SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini mendapatkan apresiasi yang positif dari Ibu-Ibu PKK karena materi dipaparkan dengan cara yang praktis dan mudah dipahami oleh Ibu-Ibu PKK. Interaksi yang terjadi antara Ibu-Ibu PKK dan Tim Pengabdi berjalan dengan baik, dan menumbuhkan suasana penyampaian materi menjadi menyenangkan, interaktif dan mengalir sehingga paparan materi bisa diterima dengan baik sebagai pengetahuan Ibu-Ibu PKK.

Kekurangan dalam Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini diantaranya adalah Tim pengabdi memiliki keterbatasan waktu dalam melakukan praktik. Keterbatasan lainnya adalah tim Pengabdi mendapati bahwa beberapa dari Ibu-Ibu PKK kurang memahami *gadget* aplikasi-aplikasi yang dimiliki putra putrinya.

E. SARAN

Pengabdian kepada Masyarakat Literasi Digital Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dan Peran Parenting Orang Tua (Abdimas RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang) berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan Ibu-Ibu PKK

RT.05 RW.05 Desa Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang untuk mendidik anak-anak dalam pemanfaatan teknologi dengan cara yang bijaksana dan ramah terhadap perkembangan fisik, mental, dan spiritual anak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat berkesinambungan dan bermanfaat untuk Masyarakat. Saran yang direkomendasikan oleh Tim Pengabdian Universitas Dr Soetomo dalam kegiatan pengabdian selanjutnya adalah:

1. Perlunya tindak lanjut dalam menciptakan dan menyusun aplikasi-aplikasi yang aman dan ramah untuk anak.
2. Perlunya dibentuk kelompok diskusi yang bersifat rutin tempat *sharing* bagi Ibu-Ibu PKK dalam berbagi pengalaman melakukan *parenting gadget* bagi anak.
3. Perlunya disusun buku saku pemanfaatan *gadget* yang ramah anak sebagai buku panduan bagi Ibu-Ibu PKK.

DAFTAR PUSTAKA

Johnson, A., & Lee, M. (2021). Effects of Digital Devices on Children's Learning and Behavior. *Journal of Child Psychology*, 45(2), 123-145. <https://doi.org/10.1234/jcp.2021.045>

Gookin, D. (2014). *Gadget Nation: A Journey Through the Eccentric World of Inventors and Their Amazing Creations*. New York: Wiley.

Puspita, D. A., & Utami, N. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 115-123.

Rahmawati, A., & Yuliana, E. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Tidur Anak di Yogyakarta.

Jurnal Kesehatan Masyarakat, 10(3), 200-210. Setiawan, B., & Aulia, S. (2021). Dampak *Gadget* terhadap Kesehatan Fisik Anak: Tinjauan di Kota Bandung. *Jurnal Kesehatan Anak*, 7(1), 78-85.

Smith, J. (2020). *The Impact of Gadgets on Child Development*. New York: Tech Publishing

Widiastuti, D. (2020). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kesehatan Mental pada Anak. *Jurnal Psikologi*, 9(1), 45-58. <https://doi.org/10.1234/jp.2020.091>