

Optimalisasi Penggunaan *Internet* dan Gawai Yang Positif Pada Orang Tua dan Anak Di Dusun Jenggotan, Windusari, Magelang

Irfan Pratama¹, Putri Taqwa Prasetyaningrum²

^{1,2,n}Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Email : irfanp@mercubuana-yogya.ac.id¹, putri@mercubuana-yogya.ac.id²

ABSTRAK

Perkembangan gawai memang erat dengan kehidupan sehari-hari. Saat ini, gawai sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa lepas dari kegiatan sehari-hari. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra IBM diantaranya yaitu; *Pertama*, Belum adanya sosialisasi dan pelatihan penggunaan *internet* dan gawai pada orang tua dan anak. *Kedua*, Banyaknya dampak negatif dalam penggunaan *internet* dan gawai pada orang tua dan anak. Target luaran dalam program ini adalah (1) Penerapan jasa yang dilakukan dengan memberikan pelatihan, (2) Memberikan pengetahuan tentang *internet* dan gawai pada orang tua, remaja, dan anak. Program pengabdian dilaksanakan dalam 2 (dua) bentuk; *Pertama*, (1) Sosialisasi dan pelatihan penggunaan *internet* remaja. Dalam melakukan pelatihan penggunaan *internet* yang positif pada orang tua, remaja, dan anak. Pelatihan dilakukan dalam 4 pertemuan. Setiap pertemuan terdapat kegiatan pelatihan penggunaan *internet* dan gawai sesuai dengan kebutuhan mitra. *Kedua*, Kegiatan dan pengetahuan tentang *internet* dan gawai yang dipergunakan orang tua dan anak. Sesi pelatihan ini dilakukan dengan remaja dan mitra.

Kata Kunci: Pelatihan *internet* dan gawai, Penggunaan internet, Dusun Jenggotan

ABSTRACT

The development of gadgets is indeed closely related to daily life. Nowadays, gadgets have become a necessity that can not be separated from daily activities. The problems faced by IBM partners include; First, there is no socialization and training of internet use and gadgets in parents and children. Secondly, the number of negative impacts in the use of the Internet and the gadgets in parents and children. An external Target in this program is (1) application of services conducted by providing training, (2) Provide knowledge about the Internet and gadgets in parents, adolescents, and children. The dedication Program is implemented in 2 (two) forms; First, (1) The socialization and training of adolescent users. In conducting positive internet use training on parents, teenagers, and children. Training was conducted in 4 meetings. Every meeting there are training activities of Internet use

and gadgets according to the needs of the partner. Second, the activities and knowledge about the Internet and gadgets that parents and children use. This training session was conducted with teenagers and partners.

Keywords: Internet training and gadgets, Internet usage, Hamlet Jenggotan

PENDAHULUAN

Internet adalah suatu sistem informasi global yang terhubung secara logika oleh address yang unik secara global yang berbasis pada *Internet Protocol (IP)*, mendukung komunikasi dengan menggunakan *TCP/IP* menyediakan, menggunakan, dan membuatnya bisa diakses baik secara umum maupun khusus.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, fungsi dari internet membuat *internet* dapat diakses bagi semua kalangan. Akhir-akhir ini, beberapa penelitian membuktikan bahwa sebagian besar pengguna *internet* adalah kalangan remaja. Perkembangan sosial media yang saat ini sudah mendunia secara tidak langsung memiliki pengaruh besar terhadap penggunaan *internet* bagi remaja. Pengguna *internet* telah meningkat setiap waktu (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016).

Adapun pengguna *internet* di seluruh dunia telah mencapai angka 31,7 miliar dan dari tahun ke tahun jumlah pengguna *internet* tumbuh hingga 7,6 persen. Sedangkan untuk pengguna media sosial sendiri mencapai angka 2,2 miliar dengan pengguna *mobile* mencapai 3,7 miliar. Hal ini yang menjadi fokus utama 3,7 miliar. Hal ini yang menjadi fokus utama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah berkembang dalam pelaksanaan penelitian ini adalah berkembang pesatnya jumlah pengguna *internet* utamanya media social yang menurut Kemenkominfo Republik Indonesia, di Indonesia sendiri 80 persen di antaranya Indonesia, di Indonesia sendiri 80 persen di antaranya terdiri dari remaja 15-19 tahun. Sedangkan pada 19 tahun. Sedangkan pada kenyataannya, remaja menggunakan *internet* tidak hanya untuk kebutuhan edukasi saja, melainkan untuk kebutuhan edukasi saja, melainkan dipergunakan juga untuk hiburan, belanja, media sosial dan lain sebagainya (Noviandari, 2015). Menurut Astrid (2016) Aktivitas yang dilakukan pada media sosial umumnya adalah untuk mencari tahu dan tetap mengikuti apa yang ada di *news feed* atau *time line*, karena hanya sebagian kecil dari para siswa

yang gemar untuk mengomentari dan memberi respon terhadap aktivitas pengguna lain di media sosial. Dari sekian media sosial yang ada, *Facebook* masih menjadi sarana media sosial yang paling sering digunakan oleh para siswa dengan mayoritas pertemanan pada media sosial tersebut adalah teman dan keluarga (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016).

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Maulita (2018) Orang tua sudah mengenalkan gadget saat anak berusia 2-4 tahun. Penggunaan gawai paling sering pada saat anak berusia 2-4 tahun. Sebanyak 68.6% anak paling sering menonton film kartun dan 47.4% anak bermain *games*. Semua orang tua memberikan batasan kepada anak pada saat anak menggunakan gadget. Akan tetapi, pada kenyataannya anak dapat bermain gadget lebih dari 1 jam (Indriyani et al., 2018). Diskusi sebagai bentuk mediasi aktif yang diterapkan oleh ibu sebagai upaya perlindungan di tengah ketidakmampuan literasi digitalnya. Mediasi *co-use* dan mediasi teknis tidak terlalu sering digunakan. Hanya sebagian kecil ibu mendampingi anak ketika menggunakan gawai atau mengakses *internet* (Widiyastuti, 2017).

Saat ini perkembangan teknologi, perilaku anak yang telah kecanduan layanan *internet* harus mendapat perhatian serius dari para orang tua. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini terutama berbasis layanan *internet* memberikan dampak positif dan juga dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga (Alia & Irwansyah, 2018). Komunikasi antara orang tua dan anak tentang kegunaan *smartphone*, dampak positif dan negatif menggunakan *smartphone* harus dilakukan (Gunawan & Muhabbatillah, 2019)

Orang tua memiliki tanggungjawab terhadap perkembangan pendidikan anaknya, sudah selayaknya jika para orang tua mulai memperhatikan perilaku, apa saja yang menjadi kegiatan anaknya yang sedang tumbuh dewasa, dan memberikan perhatian dan kasih sayang kepada anak-anaknya. Lokasi mitra yang terpencil menjadi salah satu kekurangan yang dimiliki oleh mitra. Tidak jauh dari lokasi

mitra masih terdapat banyak sawah dan kebun. Belum adanya pengetahuan tentang penggunaan *internet* dan teknologi gawai pada orang tua dan anak-anak, sehingga remaja dan anak-anak tidak dapat mengetahui dengan jelas apa saja dampak negative dan positive dari penggunaan *internet* dan gawai. Terlebih orang tua di wilayah terpencil ini tidak mengerti apa itu *internet*. Oleh sebab itu, PPM ini akan dilaksanakan di Desa Jenggotan, Windusari, Magelang dengan materi: Optimalisasi Penggunaan *Internet* Dan Gawai Yang Positif Pada Orang Tua Dan Anak Di Dusun Jenggotan, Magelang.

TARGET LUARAN YANG DICAPAI

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, yaitu:

1. Belum ada Sosialisasi dan pelatihan dalam penggunaan *internet* dan gawai.
2. Banyaknya dampak negatif dalam penggunaan *internet* dan gawai pada orang tua dan anak.

Solusi yang diberikan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut pada kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Melakukan Sosialisasi dan pelatihan penggunaan *internet* dan gawai orang tua dan anak.
2. Memberikan kegiatan dan pengetahuan tentang *internet* dan gawai yang dipergunakan orang tua dan anak.

Melalui solusi yang diberikan maka kegiatan pengabdian ini memiliki dua target luaran yang ingin dicapai, yaitu:

1. Peningkatan pemahaman dan keterampilan pada masyarakat dalam menggunakan *internet* dan gawai bagi orang tua dan anak.
2. Penerapan jasa yang dilakukan dengan memberikan pengetahuan tentang penggunaan *internet* dan gawai yang positif.

METODE PELAKSANAAN

Kerangka Penyelesaian Masalah

Kegiatan pengabdian disusun agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada mitra. Bentuk penyelesaian masalah ini diberikan melalui penyuluhan dan sosialisasi bahaya kecanduan gawai dan dampak positif dari penggunaan *internet* yang tidak dikelola dengan baik pada orang tua dan anak:

1. Penyelesaian Masalah Pertama

Masalah yang pertama adalah Belum ada Sosialisasi dan pelatihan dalam penggunaan *internet* dan gawai:

- Koordinasi dengan tokoh dusun setempat terkait rencana pelaksanaan sosialisasi dan penyuluhan.
- Mempersiapkan materi sosialisasi dan penyuluhan.
- Melakukan koordinasi di lokasi target.
- Melakukan sosialisasi dan penyuluhan tentang *internet* dan gawai terhadap orang tua, remaja dan anak. yang melibatkan mahasiswa.

Hasil dari langkah-langkah penyelesaian tersebut diharapkan dapat memberikan dampak bagi masyarakat mitra untuk menimbulkan kesadaran yang lebih tinggi terhadap teknologi yang berkembang saat ini.

2. Penyelesaian Masalah Kedua

Masalah yang kedua adalah Banyaknya dampak negatif dalam penggunaan *internet* dan gawai pada orang tua dan anak. Kerangka masalah yang diberikan adalah dengan Memberikan kegiatan dan pengetahuan tentang *internet* dan gawai yang dipergunakan orang tua dan anak. Seperti Cara mengatasi kecanduan gadget yang pertama adalah memberikan contoh yang baik pada anak. Jika ingin anak tidak kecanduan gadget, berikan contoh yang baik ke anak. Orangtua harus membatasi diri bermain gadget. Jangan pernah berharap anak bisa jauh dari gadget jika orangtua tidak bisa jauh dari gadget.

Selain itu juga memberi nasehat anak agar menggunakan gadget secara bijak. Cara ini tentunya akan ampuh, karena orang tua merupakan panutan bagi anaknya. Dengan menunjukkan contoh yang baik, maka secara tidak langsung orang tua

sudah mengantarkan anak pada sikap yang baik pula. Karena anak senang meniru tingkah laku orang terdekatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan Sosialisasi dan pelatihan dalam penggunaan *internet* dan gawai hari minggu tanggal 08 Februari 2020 yang diikuti oleh 30 orang yang terdiri dari orang tua, remaja dan anak-anak telah memperoleh hasil capaian, yaitu : 1. Lokasi dan Waktu pelatihan dan sosialisasi bahaya kecanduan gawai dan dampak positif dari penggunaan *internet* ini dilaksanakan hari minggu tanggal 08 februari 2020 di Kediaman rumah bapak kepala dusun Jenggotan (Bapak Tahrin). Tim pelaksana dilibatkan dalam kegiatan pelatihan dan sosialisasi sebagai pemateri Tiap 1 sesi materi berdurasi 30 menit, dengan jam mulai pelaksanaan pukul 09.00 WIB.

Gambar 1 menjelaskan tentang materi yang di sampaikan dalam pelatihan dan sosialisasi bahaya kecanduan gawai dan dampak positif dari penggunaan *internet* di dusun Jenggotan, Windusari, Magelang.



Gambar 1 Materi Pelatihan dan Sosialisasi

Kegiatan pelatihan ini terdapat presensi kehadiran, foto dokumentasi sebagai data lampiran pembuatan laporan akhir. Berikut Gambar 2 merupakan dokumentasi kegiatan pelatihan. Dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 3. Foto Kegiatan Pelatihan dan Sosialisasi

Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa para orang tua, remaja dan anak-anak ini mengikuti kegiatan pelatihan dan sosialisasi dengan antusias. Ini terlihat ketika ada hal yang belum jelas, para orangtua dan remaja ini langsung menanyakan hal tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Adapun kesimpulan dari Pengabdian masyarakat sebagai berikut :
 - a. Kegiatan pengabdian masyarakat 'Optimalisasi Penggunaan *Internet* Dan Gawai Yang Positif Pada Orang Tua Dan Anak Di Dusun Jenggotan, Windusari, Magelang' sudah terlaksanakan dan berjalan lancar.

- b. Kegiatan pengabdian masyarakat 'Optimalisasi Penggunaan *Internet* Dan Gawai Yang Positif Pada Orang Tua Dan Anak Di Dusun Jenggotan, Windusari, Magelang' diikuti dengan jumlah peserta 30 peserta.
2. Saran Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran terhadap pengembangan kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya. Beberapa saran pengembangan tersebut, yaitu :
 - a. Kegiatan pengabdian masyarakat seperti ini hendaknya dapat dilanjutkan dan disebarluaskan kepada seluruh warga di kecamatan Windusari.
 - b. Jenis materi dapat ditambah lagi yang penyesuaiannya mengikuti kebutuhan di Dusun Jenggotan, Windusari, Magelang .

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Gunawan, T., & Muhabbatillah, S. (2019). Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Media Sosial Facebook pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(1), 2019.
- Indriyani, M., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2018). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *INDONESIAN JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD ISSUES*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.14945/00007894>
- Noviandari, L. (2015). *Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru 2015* (p. 1). <https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-2015/>
- Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A. (2016). Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan *Internet* serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.20473/jisebi.2.1.17-22>
- Widiyastuti, I. (2017). Tipe Mediasi Ibu Rumah Tangga Terhadap Keselamatan *Internet* Anak Dan Remaja. *Informasi*, 47(2), 197. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16548>