

## PELATIHAN SMART PARENTING PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* UNTUK ANAK USIA DINI

Donny Fernando<sup>1</sup>, Dentik Karyaningsih<sup>2</sup>, Eva Safaah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Universitas Serang Raya, <sup>2,3</sup>Teknik Informatika Universitas Serang raya  
Email : mr.donny2008@gmail.com, karya.tiek@gmail.com, safaah.safaah2020@gmail.com

### Histori Makalah

Diterima Editor :  
07 Desember 2022

Direvisi Pemakalah :  
11 Desember 2022

Diterima Publikasi :  
11 Desember 2022

© 2022 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

### ABSTRAKSI

Dampak penggunaan teknologi khususnya *gadget/smartphone* memberikan dampak baik positif maupun negatif. Perlunya pengawasan dan pendampingan anak usia dini dalam penggunaan *gadget* tersebut oleh orang tua untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Pengabdian pada masyarakat yang dilakukan adalah pelatihan mengatur pengawasan dan pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini diantaranya pembatasan waktu akses, mengatur pembatasan akses konten yang tidak sesuai dengan usianya, mengarahkan pada *game* edukasi, serta keterlibatan pengawasan orang tua. Pada pelatihan ini orang tua siswa menjadi mengetahui cara mengatur, mengawasi serta membatasi penggunaan *gadget/smarthphone*.

**Kata Kunci:** Parenting, Pengawasan, *Gadget*, Anak usia Dini, Pelatihan

### ABSTRACT

The impact of using technology, especially *gadgets/smartphones*, has both positive and negative impacts. The need for supervision and assistance for early childhood in the use of these gadgets by parents to avoid the negative effects of using these gadgets. The community service that is being carried out is training in managing the supervision and assistance of the use of gadgets in early childhood including limiting access time, regulating restrictions on access to content that is not appropriate for their age, directing them to educational games, and involving parental supervision. In this training, parents of students will know how to regulate, supervise and limit the use of *gadgets/smartphones*.

**Keywords:** Parenting, Supervision, Gadgets, Early Childhood, Training

### Penulis Korespondensi

Dentik Karyaningsih ~ Universitas Serang Raya ~ E-mail [karya.tiek@gmail.com](mailto:karya.tiek@gmail.com)

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](#) license



### PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi *smartphone* saat ini tidak terbatas usia mulai dari anak-anak sampai dengan lanjut usia. Pemanfaatan *smartphone* sudah banyak digunakan oleh semua kalangan usia, tidak terkecuali anak usia dini. Pengguna aktif *smartphone* di Indonesia, penyumbang terbesar berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja. Harapan para orangtua memperbolehkan anaknya memainkan *smartphone* untuk keperluan edukasi. (Zaini & Soenarto, 2019) Berdasarkan fakta di lapangan beberapa orang tua memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu jalan

pintas dalam mendampingi anak. Mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, mengacak-acak rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu orang tua. (Sawitri et al., 2019).

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memberikan faktor positif maupun negatif, sehingga orang tua harus memperhatikan faktor-faktor negatif dari penggunaan *gadget* oleh anak usia dini. *Gadget* berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia

dini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. (Rismala et al., 2021) sedangkan Sisi positif dari penggunaan *gadget* diantaranya dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, merangsang kemampuan komunikasi dan berbahasa anak, merangsang kemampuan motorik halus anak. (Pagestu, 2017).

Untuk menghindari efek negatif dari penggunaan *gadget* perlunya pengawasan dari orang tua. Orang tua masih banyak yang belum memahami pentingnya pengawasan penggunaan *gadget* pada anak-anak. Anak-anak Sebagian besar lebih banyak melihat video melalui aplikasi youtube dan bermain *game*. Perlunya membatasi melihat video dan mengawasi konten yang dilihat oleh anak-anak sangat diperlukan dilakukan oleh orang tua. Serta memilih *game* yang baik dimainkan untuk anak usia dini.

#### TINJAUAN PUSTAKA

*Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya. (Puji Asmaul Chusna, 2017)

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada umur 0-6 yang sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan dan memiliki potensi yang harus dikembangkan. Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki maka diperlukan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan dan mengoptimalkan setiap tahapan perkembangan anak. (Wiwik Pratiwi, 2017)

Orang tua berperan penting dalam perkembangan komunikasi anak usia dini, khususnya anak di bawah usia lima tahun. Salah satu upaya orang tua dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital seperti sekarang adalah dengan memberikan pendampingan dalam penggunaan teknologi bagi anak. Melalui pendampingan tersebut, orang tua dapat mengawasi anak dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak (Alia & Irwansyah, 2018)

#### METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan dan ceramah. Peserta pelatihan adalah para orang tua siswa Taman kanak-kanak, kepala sekolah serta dewan guru. Ceramah adalah memberikan pengetahuan akan pentingnya pengawasan orang tua dalam menggunakan *gadget* serta dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*. Pelatihan yang diberikan adalah bagaimana tata cara mengatur waktu dan membatasi konten yang diakses oleh anak-anak serta *game* yang baik dimainkan oleh anak-anak usia dini.

#### TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Tahap persiapan pengabdian yang dilakukan adalah melakukan wawancara persiapan acara kegiatan yang merupakan salah satu program kerja sekolah TK Negeri Rangkasbitung yaitu dengan kepala sekolah, perwakilan komite sekolah dan dewan guru panitia kegiatan. yang dibahas disini adalah kebutuhan apa yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pengabdian pada masyarakat. Hasil wawancara diperoleh data jumlah peserta yang mengikuti acara serta tema yang diusung pada kegiatan tersebut adalah "Pola asuh anak usia dini berdasarkan cinta dan kasih sayang".

#### HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN MASYARAKAT

- Pada kegiatan pengabdian ini awal pelaksanaan dilakukan pembukaan dan arahan oleh kepala sekolah yaitu menjelaskan program kerja yang dilakukan oleh TK Negeri Pembina Rangkasbitung untuk Komite sekolah dan orang tua siswa.

Gambar 1.  
Sambutan Kepala Sekolah



Sambutan kepala sekolah adalah menjelaskan pentingnya parenting khususnya pendampingan orang tua pada saat ini.

- Pelatihan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan hari Kamis 3 November 2022 pukul 09-00 WIB sampai dengan selesai di aula TK Negeri Pembina Rangkasbitung Kabupaten Lebak Banten dihadiri 22 peserta orang tua siswa, dewan guru dan komite sekolah. Pelaksanaan dilakukan dengan cara pelatihan, kegiatan dilakukan dengan cara praktek langsung menggunakan *Smartphone Gadget* masing-masing orang tua siswa. Pada pelatihan ini orang tua dan guru diberikan pelatihan bagaimana cara mengatur waktu penggunaan *gadget* pada YouTube, mengatur pembatasan mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia, mengatur *game* yang dapat diakses oleh anak-anak, serta strategi pengawasan dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia dini. Yang digunakan pada pelatihan ini adalah *gadget/smartphone* orang tua yang biasanya digunakan oleh para putra/putrinya dalam menggunakan *gadget*, sehingga yang diatur adalah *smartphone/gadget* orang tua. Selain itu di TKN Pembina semua siswa belum memiliki *gadget* sendiri.

Gambar 3.  
Suasana Pelatihan Smart Parenting



Gambar 4.  
Sesi Foto Bersama Peserta pelatihan



Pelatihan tersebut menghasilkan pengetahuan bagaimana melakukan pengawasan serta membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini, diantaranya pembatasan waktu akses, memilah *game* edukasi yang baik dimainkan oleh anak usia dini, membatasi mengakses konten yang tidak sesuai dengan usianya, serta pengawasan penggunaan *gadget*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Pengabdian masyarakat yang dilakukan pada orang tua siswa di TK Negeri Pembina Rangkasbitung meningkatnya pengetahuan serta memahami cara melakukan pengawasan dan pembatasan menggunakan *gadget* pada anak usia dini.

## 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.
- Pagestu, R. (2017). Ratna Pangastuti. *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini*, 2, 165-174.  
[http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=722798&val=11236&title= Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini](http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=722798&val=11236&title=Fenomena%20Gadget%20dan%20Perkembangan%20Sosial%20bagi%20Anak%20usia%20dini)
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46-55.  
<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak usia dini. "Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal," 691-697.  
<https://seminaslppm.ump.ac.id/index.php/seminaslppm/article/view/108>
- Sinaga, A. S. R., & Sitorus, M. (2019). Penerapan Teknik Workshop Pada Pembuatan Blog Bagi Pemula Di Sma Al Washliyah 12 Perbaungan. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.880>

- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106-117.
- 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>