

EFFECTIVENESS OF USING THE SCREEN TIME-PARENTAL CONTROL APPLICATION IN USING GADGETS IN GROUP B STUDENTS AT RA RAUDLATUL MUBTADIIN

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PENGGUNAAN APLIKASI SCREEN TIME-PARENTAL CONTROL DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA SISWAKELOMPOK B DI RA RAUDLATUL MUBTADIIN

Lulu' Mukarromah¹

Universitas Islam Madura, Pamekasan
Pamekasan, Madura, JawaTimur
mukarromahl66@gmail.com, 081946195997

Musayyadah²

Universitas Islam Madura, Pamekasan
Pamekasan, Madura, JawaTimur
musayyadah92@gmail.com, 087850487073

Norma Gupita³

Universitas Islam Madura, Pamekasan
Pamekasan, Madura, JawaTimur
normagupita25@gmail.com 081333378480

Abstract :

The influence that arises from the use of gadgets in early childhood depends on how parents behave in supervising and directing them. Good parenting patterns are needed in accompanying children to use gadgets so that they suit their function and avoid the negative impacts they cause. In this study, researchers had the idea to implement the use of the Screen Time-Parental Control application to help parents monitor their children when using gadgets. The aim of this research is to find out what influence the Parental Control application has in supervising and limiting children who are negatively impacted by gadget use, for example gadget addiction and keeping them away from negative content that is not appropriate for their age. Data was obtained through questionnaires and in-depth interviews with parents of RA Raudlatul Mubtadiin students in Toket Village. In this research, researchers used quantitative research methods, with research subjects being group B students and their parents. The research results show that when using gadgets for children, good assistance and care from parents is needed and the application of the Screen Time-Parental Control application can help parents supervise children at RA Raudlatul Mubtadiin in using gadgets.

Keyword : *Gadget, Screen Time-Parental Control Application.*

Abstrak :

Pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak usia dini tergantung pada bagaimana perilaku orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan. Diperlukan pola pengasuhan yang baik dalam menemani anak menggunakan gadget agar sesuai dengan fungsinya dan terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan. Pada penelitian ini, peneliti mempunyai ide untuk melakukan penerapan penggunaan aplikasi Screen Time-Parental Control guna membantu orang tua dalam mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang ditimbulkan aplikasi Parental Control tersebut dalam mengawasi serta membatasi anak terkena dampak negatif dari penggunaan gadget, misalnya seperti kecanduan gadget serta dijauhkan dari konten negatif yang tidak sesuai dengan usianya. Data diperoleh melalui angket dan wawancara mendalam terhadap orang tua siswa RA Raudlatul Mubtadiin Desa Toket. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan subjek penelitian siswa kelompok B beserta orang tuanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan gadget pada anak diperlukan pendampingan dan pengasuhan yang baik dari orang tua dan penerapan penggunaan aplikasi Screen Time-Parental Control ini dapat membantu orang tua dalam mengawasi anak di RA Raudlatul Mubtadiin dalam menggunakan gadget..

Kata Kunci : *Gadget, Aplikasi Screen Time-Parental Control.*

PENDAHULUAN

Masa anak merupakan masa awal kehidupan manusia (Santrock, 2011). Pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat kompleks sehingga pada usia ini dianggap menjadi dasar perkembangan manusia ke tahap-tahap selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan dasar bagi pendidikan anak berikutnya, dari anak usia 3 tahun sampai memasuki usia emasnya (*golden age*) penting bagi orang tua untuk memberikan penanaman karakter yang baik serta perlu rangsangan dari orang lain untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal. Menurut NAYCE anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Tumbuh kembang anak usia dini berkaitan dengan pemberian nutrisi, pendidikan, latar belakang orang tua, tingkat kesejahteraan keluarga, lingkungan tempat tinggal anak, serta faktor lainnya. Salah satu faktor yang berkaitan dengan kualitas tumbuh kembang

anak usia dini adalah teknologi. Kemajuan bidang teknologi di negara Indonesia sebagai dampak dari lajunya arus globalisasi. Sehingga beberapa perusahaan besar memproduksi beraneka ragam jenis gadget dari berbagai merk dan tipe yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan pada anak-anak baik itu di rumah, sekolah ataupun di lingkungan rumah dan juga akan malas bermain dengan teman sebayanya, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik sendiri dan menikmati sajian game dan video yang terhubung internet dibandingkan bermain dengan teman-teman sebayanya. Kemudahan dalam mengakses informasi yang ditawarkan oleh gadget membuat anak-anak cenderung kesulitan dalam memilih konten atau hal-hal yang memang untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa atau orangtua akan cenderung menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dijalankan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua mengabaikan anak atau membiarkan anak agar tidak merepotkan orang tua.

Orang tua memiliki peran dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan. Setelah sebuah keluarga terbentuk, anggota keluarga yang ada didalamnya memiliki tugas masing-masing. Suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam kehidupan keluarga inilah yang disebut fungsi. Namun yang peneliti temukan di RA Raudlatul Mubtadiin masih banyak orang tua yang acuh terhadap tumbuh kembang anak, masih banyak orang tua yang menganggap bahwa perkembangan anak akan terjamin jika mereka sudah dimasukan kedalam lembaga pendidikan dan dicukupkan pada pengawasan guru anak di sekolah, tanpa mereka sadari bahwa orang tua juga memiliki peran penting terhadap kemajuan tumbuh kembang anak. Bahkan juga banyak ditemukan orang tua dengan senang hati membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa menggunakan metode *screen time* didalamnya, mereka berfikir dengan memperbolehkan anak menggunakan *gadget* akan sedikit mengurangi beban karena anak tidak lagi mengganggu pekerjaan yang sedang dilakukan oleh orang tua.

Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* (Nurhidayah et al., 2021). Lebih lanjut, jika ingin memberikan gadget pada anak,

sebaiknya orang tua melakukannya pada saat anak sudah berusia di atas 6 tahun, karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa.

Untuk anak dibawah usia 6 tahun boleh saja di perkenalkan dengan *gadget* akan tetapi hanya memperkenalkan bentuk, warna, atau suara yang dihasilkannya, hal ini digunakan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak”. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *handphone*. Selain itu orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Kartika, 2022). Modeling penggunaan *gadget* yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan untuk kepentingan optimalisasi nilai guna *gadget* pada anak (I. P. Sari et al., 2020). Proses pengawasan dan pendampingan penggunaan *gadget* oleh anak disebut dengan istilah *Digital parenting*.

Dari paparan fenomena diatas peneliti mempunyai ide untuk menerapkan aplikasi *Parental Control* sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memberi pengawasan pada anak saat menggunakan *gadget*, dan juga orang tua harus mampu mengelola mekanisme koping dan control diri dengan baik, memiliki kepekaan terhadap dampak positif serta negatifnya dalam penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah.

Orang tua harus memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi *parental control* untuk memberi batasan terhadap situs-situs yang akan di akses anak. Aplikasi *parental control* bermanfaat untuk menyeleksi, membatasi, serta mengawasi aplikasi apa saja yang boleh di akses anak. Adapun salah satu aplikasi *parental control* yaitu aplikasi *screen time* yang dikhususkan untuk pengguna android.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Kuantitatif dengan metode Eksperimen. Muhammad Ramdhan (dalam Metode Penelitian, 2021) mengemukakan bahwa Metode dalam penelitian berkenaan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu dari gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain dengan perlakuan berbeda. Dengan kata lain penelitian eksperimen

mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua serta siswa siswa kelompok B di RA Raudlatul Muhtadiin. Dari populasi tersebut diambil sampel siswa beserta orang tuanya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – April 2023 dan Penelitian ini dilakukan di RA Raudlatul Muhtadiin pada tahun 2023.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrument penelitian sebagai berikut:

A. Instrumen Perlakuan

1. Angket

Angket sama dengan kuesioner yaitu suatu alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi, atau bisa juga disebut sebagai daftar pertanyaan.

2. Teks Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi.

3. Validasi Instrumen

Perangkat pembelajaran diuji validitas sebelum digunakan dalam penelitian. Uji validitas yang digunakan adalah validitas isi dengan meminta pendapat para ahli. Ahli yang menjadi validator terdiri dari 2 ahli yang merupakan dosen pendidikan PG-PAUD.

B. Instrument Pengukuran

1. Angket

2. Teks Wawancara

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data hasil

penyebaran angket dan data dari hasil wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian di bagi menjadi dua tahap yaitu :

A. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Dalam penelitian ini melakukan uji normalitas menggunakan rumus Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSSversi 25.0 *For Windows*. Kriteria penelitian, jika diperoleh nilai signifikansi $p > 0,05$ maka data dinyatakan normal. Jika diperoleh nilai signifikan $p < 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Screen Time-Parental Control* bersifat homogen atau tidaknya. Rumus yang digunakan adalah uji *Levene Statistic*. Menggunakan bantuan SPSS versi 25.0 *For Windows*. Kriteria pengujian diperoleh apabila nilai signifikan $p > 0,05$ maka data yang di uji signifikan sehingga data dikatakan homogen.

B. Pengujian Hipotesis

Setelah prasyarat analisis terpenuhi dari uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-ANACOVA. Dengan bantuan SPSS versi 25.0 *For Windows*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penerapan aplikasi *screen time-parental control* terhadap penggunaan *gadget* pada anakusia 3-6 tahun. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh atau perbedaan terhadap respon. Apabila nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh atau perbedaan terhadap responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Uji Normalitas

Kedua sampel dapat diketahui berdistribusi normal atau tidaknya yaitu dengan melakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas pada penelitian terdapat pada Tabel 1.

II. TABEL 1 HASIL UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti			Statisti		
	c	Df	Sig.	c	df	Sig.
hasil_sebelum	,165	20	,156	,942	20	,263
hasil_sesudah	,157	20	,200*	,947	20	,320

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada Tabel 1 menunjukkan hasil dari angket sebelum dan sesudah melakukan penerapan lebih besar dari sig 0,05. berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *screen time – parental control* dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelompok B di RA Raudlatul Mubtadiin data uji normalitas pada angket berdistribusi normal.

1) Uji Homogenitas

Dalam pengujian homogenitas, yang diuji adalah hasil dari angket sebelum dan sesudah melakukan penerapan. Uji homogenitas data yang dilakukan menggunakan uji Levene Statistic pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ kriteria pengujian ialah jika diperoleh nilai signifikansi $p > 0,05$ maka signifikan data yang diuji berasal dari populasi yang bervariasi

homogen, sehingga data dikatakan homogen. Hasil uji homogenitas terdapat pada Tabel 2.

III. TABEL 2 HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasilang ket	Based on Mean	,003	1	38	,959
	Based on Median	,003	1	38	,959
	Based on Median and with adjusted df	,003	1	37,473	,959
	Based on trimmed mean	,003	1	38	,959

Berdasarkan Tabel 2 data nilai sig lebih besar dari pada 0,05 penggunaan aplikasi *screen time – parental control* dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelompok B di RA Raudlatul Mubtadiin varian data dari hasil angket adalah homogen, asumsi homogenitas terpenuhi.

1) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas diatas, dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga data tersebut dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji ANACOVA pada taraf sig $\alpha = 0,05$ dan H_0 di tolak bila nilai lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ setelah didapat hasil perhitungan uji ANACOVA, hasil uji hipotesis dengan ANACOVA terhadap hasil penerapan penggunaan aplikasi *Screen Time - Parental Control* terdapat pada Tabel 3.

IV. TABEL 3 UJI HIPOTESIS

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_data

Source	Type III		Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
	Sum of Squares	Df				
Corrected Model ^a	255,025	1	255,025	12,22	,001	,243
Intercept	156375,025	1	156375,025	7493,853	,000	,995
perlakuan	255,025	1	255,025	12,22	,001	,243
Error	792,950	38	20,867			
Total	157423,000	40				
Corrected Total	1047,975	39				

a. R Squared = ,243 (Adjusted R Squared = ,223)

Uji hipotesis pada Tabel 3 menunjukkan nilai sig untuk penerapan penggunaan aplikasi *Screen Time - Parental Control* sebesar 0,001. Hipotesis pada penelitian ini menyatakan ada pengaruh dari penggunaan aplikasi *screen time - parental control* dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelompok B di RA Raudlatul Muhtadain .

Hasil dari uji anacova dari data hasil angket pada penelitian ini menunjukkan variabel tersebut memberikan pengaruh terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Pengaruh penerapan aplikasi *Screen Time - Parental Control* ditunjukkan dengai nilai hasil uji

ANACOVA dan hasil *pairwise comparisons* sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh penerapan aplikasi *Screen Time - Parental Control* dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelompok B di RA Raudlatul Muhtadidin Desa Toket.

Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Penerapan

No	Angket Sebelum		Angket Sesudah	
	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	Badriyah	55	Badriyah	59
2	Eka Kurnia Diana	65	Eka Kurnia Diana	64
3	Raodeh	63	Raodeh	64
4	Harideh	52	Harideh	65
5	Sunniyah	53	Sunniyah	57
6	St Jumiatis Sofa	61	St Jumiatis Sofa	67
7	Khoiriyah	58	Khoiriyah	59
8	Isti'anah	60	Isti'anah	67
9	Fadilah	58	Fadilah	65
10	Nurwati	58	Nurwati	72
11	Kinanah	72	Kinanah	67
12	Wulandari	59	Wulandari	61
13	Hilyatuz Zulfa	57	Hilyatuz Zulfa	66
14	St Maghfiroh	68	St Maghfiroh	65
15	Qurrotul Aini	61	Qurrotul Aini	74
16	Fauziyatuz Zahroh	58	Fauziyatuz Zahroh	58
17	Kurniawati	62	Kurniawati	67
18	Mudeh	59	Mudeh	67
19	Hotimah	61	Hotimah	69
20	Atmi	60	Atmi	68

Pembahasan

Hasil dari uji anacova dari data hasil angket pada penelitian ini menunjukkan variabel tersebut memberikan pengaruh terhadap penggunaan gadget pada anak. Pengaruh penerapan aplikasi *Screen Time - Parental Control* ditunjukkan dengai nilai hasil uji ANACOVA dan hasil *pairwise comparisons* sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh penerapan aplikasi *Screen Time - Parental Control* dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 3-6 tahun di RA Raudlatul Muftadiin Desa Toket.

Dari pemaparan tabel diatas, setelah melalui proses penyesuaian terhadap orang tua serta anak dalam penerapan penggunaan aplikasi *Screen Time - Parental Control* ini sudah banyak memberikan hasil yang positif terhadap keduanya, sehingga memberikan sedikit kelegaan serta dapat meringankan kekhawatiran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak, serta anak juga lebih aman dalam berselancar di dunia maya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *screen time - parental control* terdapat beberapa tahapan - tahapan untuk melakukan penelitian, tahapan yang pertama dalam penelitian ini adalah tahap Perencanaan penelitian Dalam perencanaan penelitian ini pertama penelitian membuat surat izin penelitian terlebih dahulu dari lembaga intansi di Universitas Islam Madura Pamekasan kemudian melakukan observasi ke Sekolah yang akan diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan orang tua dan anak yang akan diteliti.

Tahap Persiapan Penelitian. Tahapan yang kedua dalam tahap ini peneliti menghubungi Kepala Sekolah yang akan di jadikan sebagai tempat penelitian ini untuk menentukan subjek penelitian dan waktu penelitian, mempersiapkan materi, media, atau bahan ajar yang diperlukan, membuat bentuk instrumen, uji coba instrument. Tahapan yang ke tiga yaitu tahap Pelaksanaan Penelitian, Pada tahap pelaksanaan terbagi menjadi empat tahapan. Pertama, melakukan pelatihan terhadap orang tua dalam penggunaan aplikasi *screen time - parental control* secara mandiri. Kedua, orang tua menerapkan aplikasi *screen time - parental control* kepada anak untuk mengetahui keefektivitasan aplikasi tersebut. Ketiga, menyebarkan angket kepada orang tua yang memiliki anak

yang berisi pertanyaan seputar aplikasi *screen time - parnetal control* serta pengaruhnya terhadap anak. Keempat, melakukan wawancara kepada orang tua.

Lembaga RA Raudlatul Muhtadiin berlokasi di Dusun Dalubang Desa Toket Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan. Didirikan dibawah naungan Yayasan Islam Bani Toha yang bekerja sama dengan masyarakat sekitar. Hal ini disebabkan karena banyaknya masyarakat yang memiliki mindset tentang minimnya pendidikan formal yang didapat oleh anak usia dini, sehingga masyarakat sekitar bukan hanya memahami ilmu agama saja, melainkan juga dapat memahami, berkompetisi dan mengikuti zaman dengan ilmu umum, untuk mencapai suatu harapan bahagia di dunia dan bahagia di akhirat.

Pada tanggal 10 Maret 1999 RA Raudlatul Muhtadiin resmi didirikan yang berada dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Pamekasan dengan fasilitas sarana 50% dari Yayasan dan 50% dari swadaya masyarakat sekitar dengan jumlah anak didik waktu itu 11 anak, yang mana sampai sekarang terus mengalami perkembangan yang baik, dengan jumlah anak didik 21 anak dengan fasilitas yang memadai.

Pada bab ini, peneliti akan membahas terkait hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian yang telah peneliti pilih pada bab sebelumnya, yaitu penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penyebaran dan wawancara sebagai metode utama dalam pengumpulan data serta metode dokumentasi yang menjadi penguat sebagai bukti fisik dari proses penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada orang tua dan siswa di RA Raudlatul Muhtadiin yang beralamatkan di Dusun Dalubang Desa Toket Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan. Penelitian ini dimulai pada bulan Februari 2023. Penelitian ini difokuskan pada orang tua serta siswa kelompok B dengan jumlah sebanyak 20 anak, 9 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Dengan jumlah tenaga pendidik 3 orang, sebagai guru kelas dan guru pendamping.

Sebagai suatu lembaga pendidikan anak usia dini, RA Raudlatul Muhtadiin tentunya juga menanamkan perilaku-perilaku sosial dan nilai-nilai kemandirian pada anak sejak usia dini. Hal ini sesuai dengan visi RA Raudlatul Muhtadiin “Membentuk generasi riang gembira berkarakter Qur’ani”. Beberapa perilaku - perilaku sosial sudah tampak pada sebagian anak di RA Raudlatul Muhtadiin diantaranya, anak mandiri, ceria

dan saling menyapa serta bermain bersama.

Proses pembelajaran di RA Raudlatul Muhtadiin, tentunya diarahkan untuk dapat menunjang dan membantu dengan seutuhnya 6 aspek perkembangan anak, salah satunya aspek perkembangan sosial emosional anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, anak masih dibimbing untuk membaca doa-doa harian dan surat-surat pendek. Kemudian anak diajarkan untuk saling berinteraksi, mengenal nama teman-temannya serta dilatih untuk dapat mandiri dalam melakukan kegiatan yang telah diberikan oleh guru.

RA Raudlatul Muhtadiin aktif selama 6 hari dalam 1 minggu, dimulai dari hari senin-sabtu, pukul 06.45 - 09.45.

Visi RA Raudlatul Muhtadiin

“Membentuk generasi riang gembira berkarakter Qur’ani”.

Misi RA Raudlatul Muhtadiin

1. Meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Menumbuhkembangkan anak untuk menyayangi ciptaan Allah.
3. Membiasakan berdo’a sebelum dan sesudah kegiatan.
4. Membiasakan untuk berperilaku sopan dan santun.
5. Meningkatkan pembelajaran di bidang akademik, seni, dan budaya islam.
6. Membiasakan berperilaku hidup sehat dan bersih.

Tujuan RA Raudlatul Muhtadiin

1. Mengenalkan pada anak tentang adanya Allah dan mengenal ciptaan-NYA sejak dini.
2. Menyiapkan anak agar memiliki nilai moral, sikap, dan budi pekerti yang baik.
3. Menyiapkan anak agar memiliki keterampilan hidup untuk membentuk kemandirian anak.
4. Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak tumbuh sehat dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan serta potensinya.
5. Mengembangkan kemampuan anak secara alamiah sesuai dengan tingkat perkembangannya
6. Mengembangkan pelayanan agar anak merasa bebas dan aman secara psikologis sehingga anak senang belajar sambil bermain.

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Screen Time - Parental Control Dalam Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelompok B Di RA Raudlatul Mubtadiin

Dari hasil penelitian yang sudah dicantumkan di table pada uji anacova dengan nilai sig ,001 yang artinya nilai sudah lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan aplikasi *Screen time - Parental Control* ini terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

Hal ini sesuai dengan teori (Rudi Hermawan, 2019) bahwa kontrol ini dibuat untuk membantu orang tua dalam membatasi konten yang tidak seharusnya diakses oleh anak-anak yang berusia di bawah umur 17 tahun.

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis dibawa kemana saja baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan gadget terhadap anak usia dini merupakan sesuatu yang mempunyai dampak bagi para penggunanya, baik itu dampak positif ataupun negatif, penggunaan gadget sendiripun bagi anak usia dini tidak lepas dari bagaimana cara parenting dari para orang tua baik ayanh maupun ibunya dalam mengasuh, mengawasi, membimbing, serta membatasi anaknya. Tak jarang ada orang tua yang membebaskan anaknya untuk bermain gadget, namun ada juga orang tua yang memberikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan *gadget* dan lain sebagainya. Orang tua mempunyai peran penting dalam mengasuh dan memberi batasan dalam penggunaan gadget bagi anaknya, karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anaknya.

Dalam studi yang dilakukan oleh Shin (2018) peran orang tua yang disebutnya sebagai parental mediation atau mediasi orang tua adalah strategi yang mengatur penggunaan perangkat digital dan memaksimalkan manfaat, serta meminimalkan risiko pada anak. Studi terdahulu menunjukkan bahwa mediasi orang tua aktif dapat mengurangi pengaruh perangkat digital pada anak-anak (Purnama et al., 2021). Peran orang tua dapat berupa strategi dan treat mendalam membina dan mengontrol perilaku dalam aktivitas penggunaan perangkat digital pada saat *screen time*.

Bulan februari tahun 2023 peneliti memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Screen Time - Parental Control* pada orang tua siswa RA Raudlatul Mubtadiin, kemudian peneliti memberikan waktu satu bulan kepada orang tua untuk dapat mencoba dan

merealisasikannya di rumah. Pada pertengahan bulan maret tahun 2023 peneliti kemudian melakukan wawancara terhadap 20 orang tua siswa RA Raudlatul Mubtadiin guna mengetahui hasil dari penerapan aplikasi *Screen Time - Parental Control* yang dilakukan orang tua selama kurang lebih dalam waktu satu bulan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa RA Raudlatul Mubtadiin, selain mendapatkan hasil yang positif peneliti juga menemukan beberapa permasalahan yang terjadi selama proses kegiatan penerapan aplikasi *screen time - parental control* tersebut.

Pada beberapa permasalahan yang ada diantaranya adalah tidak sedikit orang tua yang belum memahami bagaimana cara mengoperasikan aplikasi pada gadget khususnya aplikasi *Parental Control*, sehingga dibutuhkan waktu yang tidak sebentar dalam mempelajari penggunaan aplikasi tersebut.

“saya punya hp itu biasanya Cuma liat wa, menelepon, liat tiktok pun jarang, karena saya dak tau gimana cara pakainya dek. Kadang anak saya malah lebih tau menggunakan aplikasinya dari pada saya. Jadi untuk mempelajari aplikasi parental control ini mungkin saya butuh waktu agak lama dek, ya kurang lebih satu mingguan lah” (hasil wawancara dengan Ibu Nurwati, Selasa 14 Maret 2023).

Tidak hanya itu saja, selama masa penerapan ada beberapa anak yang tidak memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi *Parental Control* ini, dibutuhkan waktu agar anak merasa nyaman dalam berbagai management *Parental Control* yang sudah orang tua lakukan.

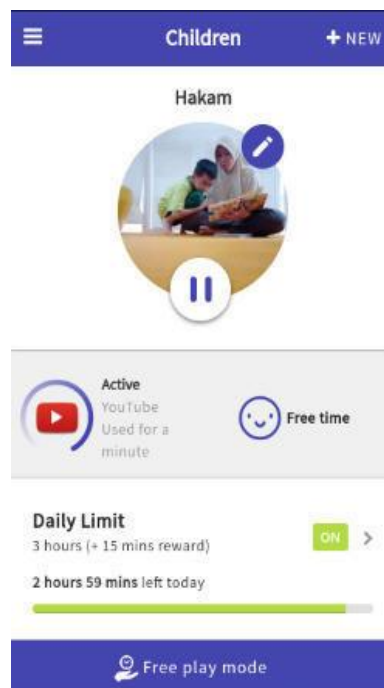
“anak saya sebenarnya biasa-biasa aja pada hp, tidak sering menggunakan hp tapi kalau ingin menggunakan hp itu harus dikasih, karena kalau tidak anak saya akan merengek sampai dikasih. Jadi saat saya ingin menggunakan aplikasi ini ya harus menunggu anak saya menggunakan hp terlebih dahulu. Setelah anak saya ingin menggunakan hp saya barulah saya mensetting di hp bapaknya, pada awalnya anak saya merasa tidak nyaman menggunakan hp saya karena beberapa aplikasinya saya blok sehingga anak saya tidak bisa membukanya, namun saya selalu memberi pengertian kalau mungkin aplikasinya sedang rusak atau belum bisa dibuka, sehingga setelah beberapa kali melakukan penerapan akhirnya anak saya jadi mengurangi menggunakan hp dan lebih bermain dengan temannya” (hasil wawancara dengan Ibu Harideh, Senin

13 Maret 2023).

Dari beberapa pemaparan hasil wawancara diatas, setelah melalui proses penyesuaian terhadap orang tua serta anak dalam penerapan penggunaan aplikasi *Screen Time - Parental Control* ini sudah banyak memberikan hasil yang positif terhadap keduanya, sehingga memberikan sedikit kelegaan serta dapat meringankan kekhawatiran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak, serta anak juga lebih aman dalam berselancar di dunia maya.

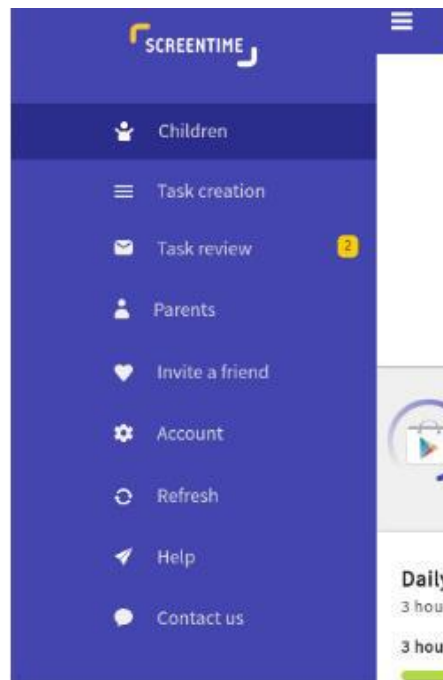
Tutorial Penggunaan Aplikasi Screen Time-Parental Control

Aplikasi *screen time* merupakan aplikasi *mobile* yang berjalan pada *platform Android* dan *Iphone Operating System (IOS)*, aplikasi ini berfungsi sebagai pengawasan dan pembatasan penggunaan *smartphone* pada anak-anak.



Gambar 1. Aplikasi *screen time* bisa di unduh dari google play store

Aplikasi *Screen Time* ini memiliki banyak Fitur yang sangat baik sekali, antara lain :



Gambar 2. Dashboard aplikasi *screen time* memiliki banyak fitur.

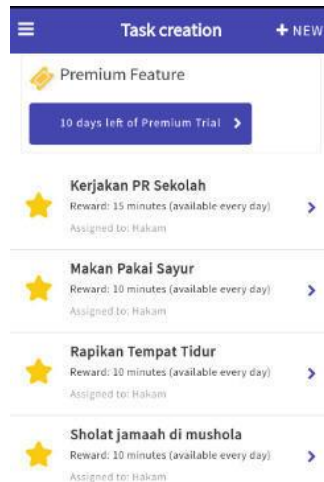
1. Fitur *Children*,

Terdapat banyak sub pengaturan antara lain :

- a. *Daily Limit*, batasan limit perhari yang akan diberikan kepada anak.
- b. *App Blocker*, membatasi aplikasi yang diijinkan dimainkan oleh anak.
- c. *App Log*, menampilkan app *history* yang telah dimainkan oleh anak.
- d. *Web History*, melihat aktifitas web yang telah dibuka oleh anak.

2. Fitur *Task Creation*

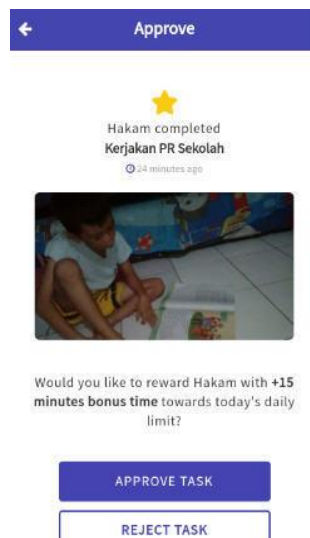
Fitur ini berisi penugasan-penugasan kepada anak-anak untuk melakukan sesuatu yang baik bila penugasan telah dikerjakan akan mendapat *reward* tambahan bonus waktu bermain, Bonus tambahan waktu mempunyai empat pilihan: 10, 15, 20, 30 menit. Bila anak telah melaksanakan tugas anak bisa mengirim laporan ke orang tua untuk di *review* oleh orang tua apakah layak mendapatkan *reward* bonus. Laporan penugasan bisa dilampirkan foto pelaksanaan tugas.



Gambar 3. Fitur Pemberian Penugasan untuk dilaksanakan Anak

3. Fitur Task Review

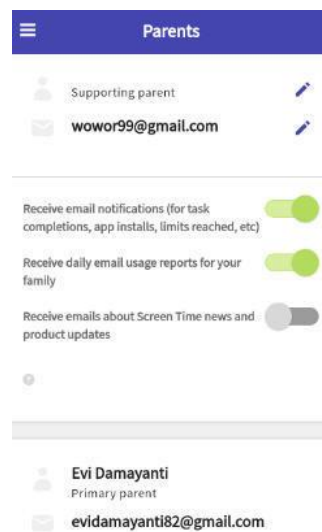
Merupakan fitur penilaian terhadap pelaksanaan tugas yang telah selesai dikerjakan oleh anak, laporan pengerjaan tugas bisa dimintakan lampiran foto sebagai bukti telah dilaksanakan tugas yang diberikan. Dari fitur ini orang tua berhak memberikan reward bonus sesuai dengan ketentuan setiap tugas. Dan bonus tambahan waktu bermain menjadi suatu keasikan tersendiri bagi anak-anak, mereka menjadi semangat untuk mengerjakan kewajiban-kewajiban yang dibuat oleh orang tua melalui fitur pembuatan tugas.



Gambar 4. Fitur review penugasan dengan bukti foto terlampir

4. Fitur Parent

Dalam fitur ini orang tua bisa melibatkan keduanya (ayah dan bunda) untuk memantau dan mengontrol dengan melakukan register tambahan untuk *supporting parent*. Setelah *supporting parent* melakukan registrasi secara lengkap, maka user baru sudah bisa melakukan *parental control*.



Gambar 5. Fitur Parent, kolaborasi kedua orang tua bersama mengawasi.

Draf dan Hasil Wawancara Dengan Orang Tua

Nama Ibu : Nurwati

Nama Anak : Indina Nuwaffilin

1. Apakah anak ibu sering menggunakan gadget?

Kalau dibilang sering tidak terlalu dek, paling habis pulang sekolah atau pulang ngaji malam, karena kalo siang anak saya biasanya bermain dengan teman-temannya.

2. Apa reaksi jika anak ingin menggunakan gadget tapi tidak ibu berikan?

Pasti nangis dia dek, tapi kalo ada temennya dia pasti memilih ikut bermain dengan temannya. Kalau malam ya pasti dikasi sampai dia tidur.

3. Apa perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan screen time?

Pada awalnya saya biasa-biasa saja kalau anak saya pegang gadget dek karena biasanya anak saya kalau gak main game ya menonton youtube, tapi setelah saya

mencoba mendampingi beberapa kali sambil belajar saya jadi tau ada beberapa video yang tidak sesuai dengan umurnya, biasanya iklan yang muncul itu dek.

4. Apa tanggapan ibu terhadap penggunaan aplikasi screen time-parental control ini? saya punya hp itu biasanya Cuma liat wa, menelepon, liat tiktok pun jarang, karena saya dak tau gimana cara pakainya dek. Kadang anak saya malah lebih tau menggunakan aplikasinya dari pada saya. Jadi untuk mempelajari aplikasi parental control ini mungkin saya butuh waktu agak lama dek, ya kurang lebih satu mingguan lah. Tapi Alhamdulillah kebelakangnya saya sedikit ada kemajuan ya walaupun kadang masih minta ajarin ke suami.

5. Apakah aplikasi parental control ini sesuai dengan kebutuhan?

Kalau dibilang sesuai dengan kebutuhan sih tidak terlalu ya dek, seperti yang saya bilang tadi kalau anak saya biasanya cuma main game sama buka aplikasi youtube, mungkin bahayanya ga terlalu banyak, kalau tiktok itu banyak yang tidak sesuai dengan umurnya. Tapi aplikasi ini juga sedikit membantu kalo misalnya tiba-tiba anak saya lama main gadgetnya.

SIMPULAN dan SARAN

Kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan aktivitas kesehariannya terutama dalam mengakses informasi dengan cepat. Tentunya kemajuan teknologi tersebut harus disikapi secara bijak dan tepat agar memberikan manfaat bagi keluarga terutama dalam mendidik anak. Kemajuan teknologi modern yang begitu pesat telah menciptakan produk-produk teknologi digital baru seperti *smartphone*, komputer, dan berbagai jaringan sosial maya yang semuanya terkoneksi menggunakan Internet, menawarkan aneka jenis hiburan bagi tiap orang tua, kaum muda, dan juga anak-anak. Namun tentunya alat-alat itu tidak bertanggung jawab atas apa yang diakibatkannya.

Mendidik anak di era informasi ini memiliki tantangan tersendiri. Kalau orang tua tidak pandai mengantisipasinya serta tidak peka terhadap bahaya yang ditimbulkan, anak-anak bukan menjadi ahli dalam menggunakan teknologi informasi tapi jadi korbannya. Bermain gadget tidak selalu membawa dampak buruk. Asal digunakan dengan tepat dan

sesuai usia anak, *gadget* bisa bermanfaat. Di antaranya sebagai media belajar interaktif, serta sarana mengasah kreativitas.

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Komunikasi yang berkualitas pada anak usia dini akan membuat mereka mampu mengetahui benar dan salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak.

Menimbang dampak negatif serta positif mengenalkan teknologi digital pada anak, pada akhirnya memang tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat menggunakan *gadget*. Anak usia dini memiliki tantangan tersendiri mengingat pada periode inilah anak mengalami proses pembentukan karakter dasar, apapun yang terjadi pada masa ini akan berdampak pada anak dan akan terbawa sepanjang masa usia selanjutnya. Namun seiring dengan teknologi yang sudah diperkenalkan pada anak sejak usia dini sehingga menjaga keamanan anak menjadi hal utama yang harus para orang tua pikirkan.

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu : Kepada orang tua untuk tetap melakukan pendampingan serta pengedukasian terhadap dampak positif serta negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini, hal ini dapat membantu dalam memberikan gambaran bahaya yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada anak. Jadilah orang tua yang bijaksana serta orang tua yang bisa mengikuti perkembangan zaman yang lebih baik, setiap anak mempunyai hak yang harus mereka dapatkan dari orang tuanya yaitu dengan mendampingi, mengawasi, serta menemani anak dalam menggunakan *gadget* untuk meminimalisir terjadinya kecanduan menggunakan *gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bozzola, E. et al. (2018) Media devices in pre-school children: The recommendations of the Italian pediatric society', *Italian Journal of Pediatrics*. Italian Journal of Pediatrics, 44(1). pp. 1-6. doi: 10.1186/s13052-018-0508-7.
- Bryan S. Turner (2012), *Teori Sosial Dari Klasik Sampai Postmodern*, terj. E. Setyawati. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gene, Z (2014) Parents Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Elsevier BV 146, pp. 55-60 doi.1016/j.sbspro.2014.08.086.
- Haryanto, Agus Tri. (2020). Data Pengguna Gadget di Indonesia. Diakses tanggal 01 Juli 2020 dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>
- HeavyRunner, I., & DeCelles, R. (2002). Family Education Model: Meeting The Student Retention Challenge. *Journal of American Indian Education*, 14(2), 29-37.
- Hesketh Kylie D. Dkk. (2012). Children's physical activity and screen time: qualitative comparison of views of parents of infants and preschool children. *International Journal of Behavioral Nutrition And Physical Activity*. (9:152)
- Hermawan Rudi. (2019). Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time Dalam Penggunaan Smartphone Bagi Anak-Anak. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* Vol. 4 (1).
- Jalwis, J. (2020). Digital Parenting to Children Using the Internet. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 3(1), 1-14. <https://doi.org/10.24256/pijies.v3i1.1277>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga, Pustaka Bahasa Depdiknas, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Lani Tiara. (2019). Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Tajam Penglihatan Anak. Surabaya. *Tesis*.
- Martínez, I., Murgui, S., García, O. F., & García, F. (2019). Parenting in the Digital Era: Protective and Risk Parenting Styles for Traditional Bullying and Cyberbullying

Victimization. *Journal Computers in Human Behavior*, 90, 84-92.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.036>

Nurhidayah, I., Dkk. (2021). Peran Orangtua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi Gadget pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129-140

Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167-188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>

Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March, 10, 2017.

Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-hill Companies.

Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (2).

Sisbintari Kartika D.&Setiawati1Farida A. (2022). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6(3).

Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267-289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
<https://doi.org/10.19109/tadrib.v4i2.2524>

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

Yusuf, M. Dkk (2018). Pendidikan Karakter di Keluarga. *Jurnal Tadrib*, 4(2), 260-279.

YunitaIkaR.Dkk.(2020). PelatihanTeknisAplikasi Parenting Control Sebagai Media PengawasPenggunaan Gadget Pada Anak UntukIbu-Ibu PKK di KecamatanBaturraden. *JurnalAbdimasBsi*. Vol 3(1).