

Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Screen Time-Parental Control* dalam Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelompok B di Ra Raudlatul Muhtadiin

Lulu' Mukarromah¹, Musayyadah², Norma Gupita³

¹Universitas Islam Madura, Pamekasan, Madura

¹mukarromahl66@gmail.com, ³normagupita25@gmail.com

OPEN ACCESS

Dikirim : 09 Agustus 2023
Diterima : 27 November 2023
Terbit : 30 November 2023
Koresponden: Lulu'
Mukarromah
Email:
mukarromahl66@gmail.com

Cara sitasi: Mukarromah, L.
Musayyadah & Gupita, N.
(2023) Efektifitas Penggunaan
Aplikasi *Screen Time-Parental Control*
dalam penggunaan
Gadget pada Siswa Kelompok B
di Ra raudlatul Muhtadiin. *Tinta
Emas: Jurnal Pendidikan Islam
Anak Usia Dini*, 2(2), 139-148.



Karya ini bekerja di
bawah lisensi Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International License
[https://creativecommons.org/licenses/
by-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract

The influence of the use of gadgets in early childhood depends on how parents supervise and direct behavior. Good parenting patterns are needed in accompanying children to use gadgets so that they are in accordance with their functions 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 assist parents in supervising children in using gadgets. The purpose of this study is to find out how the effect of the Parental Control application is in supervising and limiting children who are negatively affected by the use of gadgets, such as gadget addiction and being kept away from negative content that is not appropriate for their age. Data were obtained through questionnaires and in-depth interviews with the parents of RA Raudlatul Muhtadiin students in Toket Village. In this study, researchers used quantitative research methods, with group B students as their research subjects and their parents. The results of the study show that using gadgets for children requires good assistance and care from parents and the application of the Screen Time-Parental Control application can assist parents in supervising children at RA Raudlatul Muhtadiin in using gadgets.

Keyword: Gadget; Screen Time - Parental Control Application; Early Childhood Education

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 Muftadiin Desa Toket. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan subjek penelitian peserta didik 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 Muftadiin dalam menggunakan gadget.

Kata Kunci : Gadget; Aplikasi Screen Time - Parental Control; Pendidikan Anak Usia Dini

A. 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. Pada masa anak usia dini perkembangan fisik dan kognitif anak akan lebih cepat, dan pada masa anak saat itu kebiasaannya akan mudah terbentuk. Atas dasar itu maka sangat penting apabila anak diajarkan dengan berbagai hal-hal baru yang dapat membantu perkembangan dan pertumbuhannya. (Nisfah, N., Putri, F., & Nashiruddin, A. (2023)).

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. Orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan *gadget*, karena fasilitas yang disediakan oleh *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negative (Sunita dan Mayasari, 2021)

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 Muhtadain 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 di atas 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.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Kuantitatif dengan metode Eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – April 2023 yang bertempat di RA Raudlatul Muhtadiin pada tahun 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B serta orang tuanya di RA Raudlatul Muhtadiin. Dari populasi tersebut kemudian siswa beserta orang tuanya dijadikan sebagai sampel. Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data hasil penyebaran angket dan data dari hasil wawancara. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian di bagi menjadi dua tahap yaitu Uji Prasyarat Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

Uji Normalitas

Kedua sampel dapat diketahui berdistribusi normal atau tidaknya yaitu dengan melakukan uji normalitas.

Table 1. Hasil uji normalitas pada penelitian

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	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 data uji normalitas pada angket berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

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

Table 2. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasilangketBased 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 varian data dari hasil angket adalah homogen, asumsi homogenitas terpenuhi.

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*.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_data						
Source	Type Sum of Squares	III Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	255,025 ^a	1	255,025	12,221	,001	,243
Intercept	156375,025	1	156375,025	7493,853	,000	,995
perlakuan	255,025	1	255,025	12,221	,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 penerapan *aplikasi Screen Time-Parental Control* terhadap penggunaan gadget pada anak.

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 dengan 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 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.

Pada hasil wawancara, anak sering menggunakan *gadget* setelah pulang sekolah atau saat malam sampai anak tertidur. Terkadang jika dilarang bermain *gadget* anak menangis, tetapi jika ada teman anak lebih memilih bermain dengan temannya. Ada perbedaan yang terjadi sebelum dan sesudah dilakukan *screen time*, terutama saat anak terlalu lama menggunakan *gadget* dan harus selesai itu bisa sangat membantu.

D. Kesimpulan

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.

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.
- 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>
- Nisfah, N., Putri, F., & Nashiruddin, A. (2023). Kampung Sehat Ramah Anak; Peningkatan Hidup Bersih dan Sehat di Desa Sumberrejo. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/kifah.v2i1.778>
- Nurhidayah, I., Dkk. (2021). Peran Orangtua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi Gadget pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129-140
- Sunita, I dan Mayasari E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510-514. <http://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-hill Companies.
- 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.v2i2.267-289https://doi.org/10.19109/tadrib.v4i2.2524>

Daftar Pustaka

- Alnashr, M. S. (2018). Integrasi Pendidikan Siaga Bencana dalam Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 6(2). <https://doi.org/10.31942/mgs.v6i2.1779>
- Badan Wakaf Indonesia. (2020). *Laporan Hasil Survey Indeks Literasi Wakaf 2020*. 1, 7-8.
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan*

Campuran. Pustaka Pelajar.

- Ma'Arif, S. (2018). Education as a foundation of humanity: Learning from the pedagogy of pesantren in Indonesia. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(2), 104–123. <https://doi.org/10.17499/jsser.58854>
- Paramita, V., Hartati, I., & Rifiani, A. H. (2016). Prosiding SNST ke-7 Tahun 2016 Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang 7. *Prosiding SNST*.
- Syakroni, A., Zamroni, Muali, C., Baharun, H., Sunarto, M. Z., Musthofa, B., & Wijaya, M. (2019). Motivation and Learning Outcomes Through the Internet of Things; Learning in Pesantren. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012084>

