



PENINGKATAN KAPASITAS ORANG TUA DALAM MENGAWASI AKTIVITAS ANAK MENGGUNAKAN GAWAI BERBASIS ANDROID DENGAN GOOGLE FAMILY LINK

Ferzha Putra Utama¹, Julia Purnama Sari², Putra Bismantolo³

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknik Universitas Bengkulu, Bengkulu

³Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Bengkulu, Bengkulu

email: fputama@univb.ac.id

Naskah diterima; 2 November 2020; direvisi November 2020; disetujui Desember 2020, publikasi online Desember 2020

Abstrak

Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan gawai berbasis Android, seperti pendidikan, e-commerce, dan seni. Namun tidak sedikit juga permasalahan yang ditimbulkan seperti kecanduan, dan tindakan penipuan. Lemahnya pengawasan dan kurangnya pengetahuan orang tua dalam mengawasi aktivitas anak menggunakan gawai menjadi salah satu pemicu aktivitas anak yang berlebih. Salah satu upaya untuk mengawasi aktivitas anak dalam penggunaan gawai yaitu dengan menggunakan layanan Google Link Family. Aplikasi ini dapat memanajemen screen time, aplikasi yang diperbolehkan dan lokasi keberadaan anak selama menggunakan gawai. Pengabdian menasar komunitas Blogger Bengkulu karena memiliki potensi untuk menyebarkan lebih luas informasi penting dan berguna bagi masyarakat melalui media internet. Kegiatan ini dilakukan dalam lima tahap, yaitu diskusi program, penyuluhan, pelatihan, penerapan program, dan evaluasi program. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan pemahaman yang baik dari para peserta dalam menggunakan aplikasi Google Family Link. Dengan menggunakan pengujian usability dengan metode System Usability Scale (SUS) didapatkan nilai 71,5 dengan predikat Baik

Kata kunci: peningkatan, orang tua, Google Family Link, anak, gawai, Android

Abstract

There are many benefits by using Android-based devices, such as education, e-commerce, and art. But there are also many problems that are caused, such as addiction and fraud. Weak supervision and lack of parental knowledge in supervising children's activities using devices are one of the triggers for excessive children's activity. One of the way to monitor children's activities in the use of devices is by using the Google Link Family service. This application can manage screen time, allowed or not-allowed applications installed and location of children while using the device. This activity is targeting Bengkulu Blogger community because it has potential to broadly disseminate important and useful public information through the internet media. This activity is carried out in five stages, namely program discussion, counseling, training, program implementation, and program evaluation. The results of this service show a good understanding of the participants in using the Google Family Link application. By using usability testing with the System Usability Scale (SUS) method, the value was 71.5 with the predicate Good.

Keywords: enhancement, parent, Google Family Link, children, device, Android

A. PENDAHULUAN

Gawai merupakan salah satu perkembangan kecanggihan teknologi yang mempunyai fitur

seperti menampilkan foto dan gambar, memutar video atau film, memberikan kemudahan dalam akses internet serta beberapa fitur lainnya (Bang, 2008). Beberapa kemudahan tersebut berpotensi

untuk digunakan orang tua sebagai sarana atau alat permainan dalam mengasuh anak (Zubaidah, 2017). Penggunaan gawai secara terus menerus atau melebihi batas yang direkomendasikan para ahli, yaitu 1 jam per hari untuk anak usia 2-5 tahun, dapat menyebabkan kecanduan gawai pada anak. Kecanduan gawai menyebabkan anak cenderung malas untuk beraktivitas dan tidak peka dengan lingkungan sehingga dapat memengaruhi tingkat agresivitas anak, pola perilaku, serta psikososial anak (Rideout, 2013). Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul, dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gawai daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar (Sugianto et al., 2015).

Penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gawai akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gawainya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan-kiri atau mempedulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi ada beberapa perilaku anak terkait dengan gawai ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu (Chusna, 2017):

- a. Ketika keasyikan dengan gawai anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain di luar rumah dengan teman sebaya.
- c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi

waktu untuk bermain gawai.

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gawai. Meskipun sebenarnya bermain gawai memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa Inggris.

Bagi sebagian masyarakat ekonomi kelas menengah ke atas, penggunaan gawai di kalangan anak-anak bukan hal yang aneh lagi. Hampir semua anak diberikan gawai tanpa pengawasan yang maksimal. Hal ini tentu dapat menimbulkan masalah, dikarenakan pengawasan dan pengetahuan orang tua untuk mengawasi aktivitas anak menggunakan gawai masih lemah. Android saat ini merupakan sebuah sistem operasi open source yang paling banyak digunakan di berbagai merk gawai. Gawai berbasis Android banyak digunakan oleh anak-anak dan orang tua, namun tidak banyak orang tua yang mengetahui bagaimana mengawasi anak mereka dalam menggunakan gawai berbasis Android. Google sebagai pengembang Android telah menyediakan fasilitas untuk mengawasi aktivitas anak dalam menggunakan gawai. Melalui akun Gmail, orang tua dapat mendaftarkan/membuatkan akun untuk anak mereka. Akun inilah yang menjadi identitas utama pengguna gawai berbasis Android. Aktivitas anak dalam menggunakan gawai dapat dipantau melalui akun gmail orang tua, orang tua dapat membatasi, mengawasi dan menghentikan aktivitas anak.

Google Family Link merupakan aplikasi seluler yang memungkinkan untuk membatasi jumlah waktu anak-anak menggunakan smartphone, memantau aktivitas internet mereka dan menjaga keamanan dari situs yang tidak pantas. Aplikasi ini dirancang untuk anak-anak usia 13 tahun ke bawah, menggunakan kontrol orang tua. Google Family Link melibatkan pengaturan akun Google pribadi untuk anak yang dapat dipantau dan dikontrol (Google, 2020). Google Family Link berfungsi dengan Android dan iOS 9 atau yang lebih baru.

Pengabdian ini menyasar komunitas Blogger

Bengkulu. Blogger Bengkulu merupakan salah satu komunitas blogger di Kota Bengkulu yang memiliki potensi untuk lebih berkembang, baik dalam penyebaran berita maupun untuk kepentingan personal dari anggota blogger itu sendiri. Kegiatan Komunitas Blogger Bengkulu yaitu membuat konten blog, buzzer, dan endorser (pengiklan) suatu produk/event. Aktivitas mereka ini dapat membantu menyebarkan informasi-informasi yang baik dan berguna bagi masyarakat, salah satunya menggunakan aplikasi Google Family Link dalam mengawasi aktivitas anak menggunakan gawai berbasis Android.

B. METODE

Melihat permasalahan yang ada di lapangan (Masyarakat Provinsi Bengkulu pada umumnya), kurangnya pengetahuan orangtua dalam memanfaatkan Google Family Link untuk mengontrol penggunaan gawai pada anak. Maka diperlukan sosialisasi dan pelatihan pada komunitas agar dapat meneruskan informasi dan pengalamannya kepada orang tua melalui media online. Khalayak sasaran pada pengabdian ini adalah 10 orang anggota pada komunitas Blogger Bengkulu yang beralamat di Jalan Sepakat 12 No. C4 Perumahan Vidie 1, Sawah Lebar Bengkulu. Dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini metode yang digunakan adalah:

- a. Diskusi program, kegiatan ini berbentuk diskusi dengan ketua komunitas untuk mengutarakan maksud kegiatan pengabdian.
- b. Penyuluhan, menyampaikan materi dalam bentuk diskusi online dan offline kepada peserta.
- c. Pelatihan, membimbing peserta secara teknis dalam menggunakan Google Family Link.
- d. Penerapan program, memberikan tugas kepada peserta untuk membuat menggunakan Google Family Link dalam mengawasi kegiatan anak menggunakan gawai, dan
- e. Evaluasi program, mengetahui pemahaman peserta mengenai pelatihan melalui kuesioner berbasis Google Form.

Untuk mengukur pemahaman dan

keberhasilan orangtua dalam mengenal dan menggunakan Google Family Link pada kegiatan ini akan dilakukan evaluasi di akhir kegiatan. Evaluasi yang akan dilakukan adalah dengan praktik langsung pada responden yang terdiri dari orang tua yang memiliki anak sebagai pengguna smartphone berbasis Android. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan responden dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik. Selain itu evaluasi juga dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta untuk menggunakan Google Family Link dalam mengawasi kegiatan anak yang menggunakan gawai dan memberikan kuesioner berbasis Google Form untuk mengetahui pemahaman peserta pada pelatihan yang diberikan. Indikator keberhasilan kegiatan dapat ditunjukkan dengan berapa banyak tugas yang berhasil dikerjakan dengan baik, nantinya akan ada nilai dari setiap tugas dengan menggunakan skala likert. Tujuan yang ingin diharapkan adalah para peserta dapat memahami dan menggunakan layanan ini dengan kriteria: para peserta dapat dengan mandiri menggunakan Google Family Link dalam mengawasi kegiatan anak yang menggunakan gawai dan membagikannya pada media sosial.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilaksanakan pada tanggal 24 dan 25 Oktober 2020. Kegiatan ini terselenggara di rumah ketua komunitas Blogger Bengkulu di Perumahan Vidie 1 Sawah Lebar Bengkulu. Terdapat 10 orang peserta yang hadir sesuai dengan target. Adapun bentuk kegiatan yang telah dilakukan pada hari pertama melakukan perkenalan dan ramah tamah dengan peserta, pada tahap ini tim PPM menggali pengetahuan peserta tentang Google Family Link (GFL), tujuannya adalah untuk mempersiapkan kedalaman materi dan praktik yang akan dilaksanakan pada hari kedua.

Pada hari kedua kegiatan tim PPM menyampaikan materi GFL dengan metode presentasi, kemudian dilakukan tanya jawab, dan praktik langsung. Materi yang disampaikan cukup menimbulkan antusias dari peserta,

terbukti dengan banyaknya pertanyaan dari peserta yang mayoritas adalah ibu-ibu. Pada bagian praktik langsung, peserta dipersilahkan menggunakan aplikasi GFL yang telah diunduh sebelumnya, berperan sebagai orang tua, dan peserta lain berperan sebagai anak. Saat mencoba menggunakan aplikasi ini, para peserta dibimbing oleh tim PPM baik dosen dan mahasiswa. Peserta mengaku aplikasi GFL sangat bermanfaat dalam mengawasi anak, mereka berharap kegiatan ini dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah dasar.

Setelah kegiatan PPM telah dilaksanakan, komunitas Blogger Bengkulu mulai menyebarkan informasi ke sosial media sebagai salah satu bentuk dari tujuan kegiatan ini. Konten tersebut salah satunya muncul di akun instagram Blogger Bengkulu.

2. Pembahasan

Setelah melakukan kegiatan PPM selama dua hari, tim menyiapkan kuesioner untuk mengukur pengalaman dan pemahaman peserta dalam menggunakan GFL. Untuk melakukan hal tersebut, tim PPM menggunakan metode pengujian antarmuka dengan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian dengan metode SUS dilakukan untuk mengetahui perspektif pengguna akhir (end user) atau kebergunaan sistem (usability) berdasarkan tanggapan dari pengguna (Ependi et al., 2017). Metode SUS terdiri dari 10 pertanyaan; masing-masing memiliki 5 poin Likert sebagai tanggapan (Aprilia et al., 2015). Penilaian dari responden berupa skala dari skala 1 yang berarti "Sangat Tidak Setuju", sampai skala 5 yang berarti "Sangat Setuju". Setiap item pertanyaan mempunyai memiliki skor kontribusi antara 0 sampai dengan 4. Untuk item bernomor ganjil (1,3,5,7,9), skor kontribusinya yaitu nilai dari item tersebut dikurangi 1. Sedangkan untuk item bernomor genap (2,4,6,8,10), skor kontribusinya adalah 5 dikurangi nilai item. Keluaran dari SUS berupa skor antara 0 sampai dengan 100 (Kharis et al., 2019). Pertanyaan dari kuesioner yang telah dilakukan pada PPM ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

Kode	Pertanyaan	Skala Likert				
		1	2	3	4	5
P 1	Saya merasa tampilan Google Family Link (GFL) familiar dan tidak aneh					
P 2	Saya mengalami kesulitan dalam mempelajari GFL					
P 3	Sebagai orang tua, saya mudah memahami GFL untuk mengawasi anak/keponakan menggunakan gawai berbasis Android					
P 4	Saya memerlukan bantuan dan bimbingan orang lain dalam menggunakan GFL					
P 5	Saya merasa GFL memiliki banyak fitur yang bermanfaat					
P 6	Saya merasa sistem terlalu kompleks dan sulit digunakan					
P 7	Saya pikir akan banyak orang tua yang menggunakan GFL ini nantinya					
P 8	Saya merasa aplikasi ini terlalu banyak fitur yang sulit dimengerti					
P 9	Saya yakin dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik dan akan menyebarkan manfaat aplikasi ini pada orang lain					
P 10	Saya butuh waktu untuk mempelajari lebih lanjut aplikasi ini sebelum menggunakannya					

Setiap item pertanyaan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 4. Untuk pertanyaan berkode ganjil (1, 3, 5, dst) skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Sedangkan untuk pertanyaan berkode genap (2, 4, 6, dst) skor

kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor kontribusi dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan SUS (Aprilia et al., 2015). Berikut rumus perhitungan skor SUS.

$$\text{Skor SUS} = [(P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10)] \times 2,5$$

Hasil dari kuesioner yang telah dilakukan

Tabel 2. Hasil Kuesioner dengan Metode SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
1	4	1	5	3	5	2	5	2	4	4	77,5
2	4	2	4	4	5	2	5	2	5	3	75
3	3	1	5	4	5	2	5	2	5	3	77,5
4	5	2	5	4	5	1	5	2	5	2	85
5	4	4	5	4	5	2	4	1	4	3	70
6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	90
7	5	4	4	5	5	2	3	3	5	4	60
8	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	55
9	4	2	4	4	5	3	4	2	4	5	62,5
10	4	2	4	5	4	2	4	2	4	4	62,5

pada PPM ini ditunjukkan pada Tabel 2. Skor SUS keseluruhan didapatkan dengan menghitung rata-rata skor SUS setiap responden. Skor SUS dianggap baik (Good) apabila bernilai lebih dari 70,4 (Bangor et al., 2009). Adapun hasil rata-rata dari skor SUS pada PPM ini adalah 71,5 yang termasuk ke dalam kategori Baik.

D. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam kegiatan PPM ini adalah:

- Kegiatan pengenalan layanan Google Family Link melalui program PPM memberikan manfaat bagi peserta.
- Pengetahuan peserta sebagai orang tua dalam menggunakan teknologi informasi dalam mengawasi anak menggunakan gawai telah meningkat dibuktikan dengan pemahaman peserta pada aplikasi Google Family Link dengan skor SUS 71,5 atau dalam kategori Baik.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Fakultas Teknik Universitas Bengkulu yang telah mendukung kegiatan PPM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, I. H. N., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System

Usability Scale. *J. IPTEK-KOM*, 17(1), 31–38.

Bang, K. (2008). Analysis of risk factors in children with suspected developmental delays. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 48, 429–434.

Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.

Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 80–86.

Google. (2020). Help your family create healthy

digital habits. Google.Com. <https://families.google.com/familylink/>

- Kharis, K., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). Prosiding SNST Fakultas Teknik, 1(1).
- Rideout, V. (2013). Zero to eight: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. Common Sense Media Research Study.
- Sugianto, V. J., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6), 15.
- Zubaidah, Z. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik