

## Sosialisasi Digital Parenting Terhadap Penyalahgunaan IT Pada Anak-anak di Desa Sampiro

Edson Yahuda Putra\*<sup>1</sup>, Marchel Tombeng<sup>2</sup>, Stenly Ibrahim Adam<sup>3</sup>,  
Jimmy Herawan Moedjahedy<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat; Airmadidi, Minahasa Utara, Sulawesi Utara  
e-mail: \*<sup>1</sup>[eyahuda@unklab.ac.id](mailto:eyahuda@unklab.ac.id), <sup>2</sup>[marchel.tombeng@unklab.ac.id](mailto:marchel.tombeng@unklab.ac.id)  
<sup>3</sup>[stenly.adam@unklab.ac.id](mailto:stenly.adam@unklab.ac.id), <sup>4</sup>[jimmy@unklab.ac.id](mailto:jimmy@unklab.ac.id)

### Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat yang penulis lakukan ini berada di desa Sampiro kecamatan Sangkub kabupaten Bolaang Mongondow Utara provinsi Sulut bersama-sama dengan mahasiswa yang tergabung dalam kelompok penginjilan Maranatha Unklab. Dilakukan dalam kurun waktu 4 hari dengan banyak program yang dilakukan salah satunya adalah memberikan sosialisasi digital parenting kepada orangtua di desa Sampiro dengan tujuan agar orangtua memiliki literasi digital dan memberikan pengawasan dan kontrol kepada anak dalam menggunakan handphone agar tidak terjadi penyimpangan. Metode yang digunakan adalah kualitatif berjenjang, melakukan wawancara, pendalaman dan sosialisasi kepada masing-masing pihak mulai dari kepala desa, kepada anak-anak dan terakhir kepada orangtua. Hasil yang didapatkan adalah anak-anak desa Sampiro semuanya menggunakan handphone meskipun tidak semuanya punya sendiri. Sebagian besar yaitu 85% bermain game, baik game online maupun offline, dan sebagian besar juga 65% sudah memiliki akun medsos. Sementara di pihak orangtua didapatkan hasil bahwa orangtua tidak semua mengerti bagaimana cara membatasi penggunaan handphone pada anak, meskipun sebagian besar orangtua mampu membeli handphone. Kesimpulannya adalah masyarakat desa Sampiro masih perlu banyak pemahaman bagaimana cara membatasi penggunaan handphone pada anak.

**Kata kunci**—Desa Sampiro, digital parenting, pengabdian masyarakat, literasi digital.

### Abstract

*The author carried out this community service in Sampiro village, Sangkub subdistrict, North Bolaang Mongondow district, North Sulawesi province together with students who are members of the Maranatha Unklab evangelism group. Carried out over a period of 10 days with many programs carried out, one of which is providing digital parenting outreach to parents in Sampiro village with the aim of ensuring that parents have digital literacy and provide supervision and control to children in using cellphones to avoid deviations. The method used is tiered qualitative, conducting interviews, in-depth research and outreach to each party starting from the village head to the children and finally to the parents. The results obtained were that the children of Sampiro village all used cellphones, although not all of them had their own. The majority, namely 85%, play games, both online and offline games, and the majority, 65%, already have social media accounts. And children admit that their parents often remind them about using cellphones. Meanwhile, on the parents' side, the results showed that not all parents understood how to limit children's use of cellphones, even though most parents could afford cellphones. The conclusion is that the people of Sampiro village still need a lot of understanding on how to limit children's use of cellphones.*

**Keywords**—Sampiro Village, digital parenting, community service, digital literacy.

## 1 PENDAHULUAN

Digital parenting adalah pengasuhan orangtua yang memberikan batasan jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat penggunaan perangkat digital [1]. Banyak anak-anak sudah menggunakan handphone, menurut survei dari Komisi Perlindungan Anak dan Ibu (KPAI) ada 98% anak usia 6-12 tahun menggunakan handphone, dan menghabiskan waktu 6 jam 45 menit setiap harinya. Handphone digunakan untuk bermain game, menonton video, menggunakan media sosial dan aplikasi game. Sementara usia anak adalah usia pertumbuhan yang digunakan untuk belajar dan bermain, sementara kenyataan waktu yang banyak digunakan justru di depan layar monitor. Peran orangtua dalam mengawasi apa yang dilakukan oleh anak dalam menggunakan handphone seharusnya dilakukan dengan penuh tanggungjawab, hal ini bisa jadi tidak dilakukan oleh orangtua disebabkan kurangnya literasi digital pada orangtua sendiri.

Literasi adalah seperangkat kemampuan dan ketarampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari [2]. Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer [3].

Agar anak-anak dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir secara aktif, kreatif, kritis dan positif dengan memakai bahan digital setiap saat maka budaya literasi digital di keluarga perlu ditanamkan sejak dini. Hal tersebut merupakan tujuan dari penguatan literasi digital di keluarga. Arahan seorang ayah dan ibu secara bijak diharapkan mampu menumbuhkan budaya literasi di dalam keluarga. Selain itu, untuk meningkatkan budaya literasi di dalam keluarga juga diharapkan menambah keahlian dalam mengatur media digital secara bijaksana, cerdas, smart dan pas dalam membangun komunikasi antara anggota keluarga dengan selaras serta berguna bagi keinginan keluarga [4]. Permasalahan yang dihadapi Indonesia adalah Rendahnya tingkat Literasi, Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Hal ini berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) pada 2019. Dengan melihat survey berikut perlu ada nya peningkatan kegiatan literasi untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan berbudi daya, Salah satu contoh kecil nya dapat dimulai dari lingkup terkecil yaitu keluarga.

Penulis dalam kesempatan pelayanan bersama kelompok penginjilan Maranatha di desa Sampiro kecamatan Sangkub kabupaten Bolaang Mongondow provinsi Sulawesi Utara mengadakan sosialisasi kepada masyarakat setempat. Penulis merasa perlu mengadakan sosialisasi tentang digital parenting karena masalah ini sudah menjadi permasalahan yang terus menerus ada di Indonesia. Mulai dari keterbatasan orangtua sendiri yang kurang literasi digital, anak-anak usia sekolah yang dibiarkan menggunakan handphone tanpa ada bimbingan dari orangtua. Anak-anak dengan bebas mengakses internet tanpa batasan dan pengawasan, bermain game online dan offline tanpa ada batasan waktu.

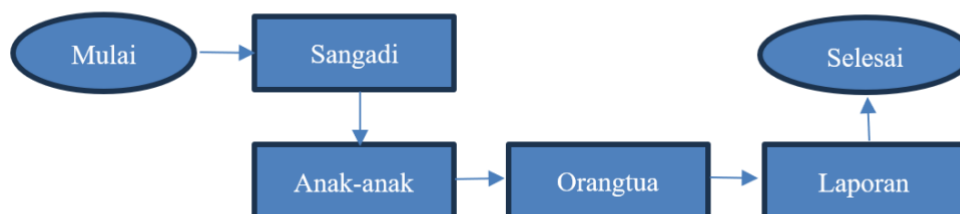
Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan informasi kepada orangtua pentingnya orangtua dalam mengawasi penggunaan handphone kepada anak-anak mereka. Orangtua tidak sadar fasilitas yang diberikan kepada anak berupa handphone bisa saja menjadi

---

masalah bagi masa depan anak-anak mereka karena tidak ada batasan yang jelas mana yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh anak-anak pada saat menggunakan handphone.

## 2 METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif berjenjang sesuai dengan tingkatannya. Penulis pertama melakukan wawancara dengan kepala desa (Sangadi) untuk mendapatkan data demografi dan gambaran yang utuh mengenai desa Sampiro. Kemudian berkomunikasi dengan anak-anak usia sekolah dasar untuk mendapatkan data keadaan nyata sehubungan dengan pemakaian handphone. Kemudian wawancara dengan orangtua satu kali memberikan sosialisasi tentang digital parenting. Menurut [5], metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna.



Gambar 1. Metode Kualitatif Berjenjang

Pertama, untuk mendapatkan data kualitatif penulis melakukan wawancara dengan perangkat desa dalam hal ini langsung kepada Sangadi. Sangadi adalah istilah untuk kepala desa di kabupaten Bolaang Mongondow Utara (Bolmut). Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data demografi. Wawancara adalah metoda yang digunakan untuk mencari data primer dan merupakan metoda yang banyak dipakai dalam penelitian interpretif maupun penelitian kritis [6]. Dalam wawancara yang dilakukan penulis menggali secara mendalam di setiap pertanyaan yang diajukan, sehingga hasil yang didapatkan lebih utuh dan detail. Wawancara dilakukan dengan mengikuti outline yang sudah disiapkan dan diperdalam apabila diperlukan, sehingga wawancara akan mengalir. Data yang didapatkan dari wawancara akan ditambahkan dengan data yang didapatkan dari sumber lain dan saling melengkapi.

Kedua, penulis mendapatkan data tentang perilaku anak-anak. Dalam mencari tahu informasi dari anak-anak, penulis mengambil waktu pada saat berkumpul dengan mahasiswa pada acara Acara Pembangunan Tabiat Anak (APTA). Metode yang digunakan adalah wawancara secara langsung dan penulis mencatat hasilnya. Wawancara yang dilakukan tidak menggunakan metode terstruktur, tetapi menggunakan teori metode wawancara mengalir, seperti Mishler [7] menyarankan bahwa sebaiknya wawancara dilihat sebagai ‘interactional accomplishment’ yang melihat kedua aktor wawancara terlibat dalam perbincangan. Proses ini bersifat kooperatif interaktif bukan bentuk pengendalian dan pengarahan percakapan. Penulis menggali informasi tentang, berapa banyak yang sudah membawa/memiliki handphone sendiri, berapa lama dalam satu hari menggunakan handpone, handphone dipakai untuk apa saja, aplikasi apa yang sering

digunakan, berapa banyak yang sudah mempunyai media sosial, media sosial apa saja yang dipunyai, berapa lama bermain game online di handphone, dan game online apa saja yang sering dimainkan. Selesai mendapatkan data di atas, penulis memberikan edukasi kepada anak-anak tentang bahaya dari menggunakan handphone jika tidak mampu mengontrolnya. Edukasi dilakukan dengan memberikan pencerahan dalam bentuk cerita bergambar dan sesekali diputar video tentang bahaya bermain game online. Anak-anak selalu merespon setiap gambar yang diperlihatkan dan video singkat yang diputar.

Ketiga, pada bagian ini penulis melakukan penggalan data kepada orangtua. Sebelum melakukan sosialisasi kepada orangtua, penulis mendapatkan data terlebih dahulu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan langsung kepada orangtua. Penulis dibantu oleh mahasiswa dalam melakukan menghitung dan mencatat jawaban yang diberikan oleh orangtua. Selesai mendapatkan data yang diperlukan penulis memberikan presentasi dengan menggunakan power point tentang digital parenting.

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Sampiro terletak di kecamatan Sangkub kabupaten Bolaang Mongondow provinsi Sulawesi Utara, jika dilihat dari peta maka letak desa Sampiro di sebelah barat kota Manado berjarak sekitar 218 km melalui jalan trans Sulawesi. Menurut keterangan sangadi (kepala desa) jumlah penduduk desa Sampiro ada 427 jiwa yang terdiri dari laki-laki 225 dan perempuan 202. Luas desa Sampiro 29 km<sup>2</sup> berbatasan sebelah utara adalah laut Sulawesi. Mata pencaharian penduduk di desa Sampiro sebagian besar adalah nelayan, jika tidak sedang melaut mereka bertani dan berladang.

Tingkat pendidikan di desa Sampiro 91 persen berpendidikan SLTA ke bawah, sedangkan yang tamat perguruan tinggi ada 1,41 persen. Di desa Sampiro ada satu sekolah Sekolah Dasar yang rata-rata murid yang sekolah dari desa setempat setempat. Jumlah murid yang sekolah di SD Negeri Sampiro ada 76 murid. Sementara jika mereka lulus SD harus keluar dari desa dan melanjutkan di Sangkub ibukota kecamatan yang berjarak sekitar 2 km.



Gambar 2. Posko Kegiatan PKM

Anak-anak yang terlibat dalam pengabdian ini berjumlah 42 siswa, yang semuanya adalah penduduk desa Sampiro dan usia sekolah mereka antara kelas 4 s/d kelas 6 SD. Selama kegiatan 4 hari di desa Sampiro kegiatan bersama anak-anak dilakukan pada sore hari yaitu jam 15.30 WITA s/d jam 17.30 WITA. Kegiatan pengabdian yang dilakukan bersama anak-anak meliputi menggambar, mewarnai, latihan menyanyi yang semuanya disebut dengan program APTA singkatan dari Acara Pembangunan Tabiat Anak. Setiap acara yang dilakukan oleh penulis pengabdian diikuti oleh anak-anak dengan antusias, hal ini di buktikan dengan sebelum acara sudah berkumpul semua, dan selesai acara masih suka sekali bermain di posko.

Di sela-sela APTA penulis melakukan wawancara dengan anak-anak. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Data didapatkan dengan bertanya langsung dan anak-anak menjawab langsung, penulis dibantu oleh mahasiswa dalam mengumpulkan jawaban. Dan berikut ini hasil jawaban dari anak-anak.

Tabel 1. Data dari Anak-anak

No	Pertanyaan	Hasil (%)
1	Banyak anak yang menggunakan HP	100
2	Banyak anak yang mempunyai HP sendiri	65
3	Banyak anak yang bermain game	85
4	Yang memiliki medsos	65
5	Yang pernah dinasehati orang tua	78

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa semua anak-anak desa Sampiro sudah melek teknologi (menggunakan HP) sebagai pengguna, meskipun tidak semua anak mempunyai HP sendiri. Mereka yang tidak memiliki HP sendiri menggunakan HP orangtuanya. Tidak semua mempunyai HP sendiri karena faktor ekonomi orangtua. Yang menggunakan HP untuk bermain game cukup besar persentasinya yaitu 85%. Sementara mereka yang memiliki medsos sebesar 65%. Medsos yang umum dimiliki anak-anak kebanyakan adalah Tik-Tok. Sebagian waktu pada saat bermain HP mereka gunakan untuk bermain game baik offline maupun online. Sedikit anak yang menjawab menggunakan HP untuk belajar atau mencari informasi.



Gambar 3. Bersama anak-anak desa Sampiro

Orangtua di desa Sampiro sebenarnya mayoritas sudah memberikan nasehat kepada anak-anaknya tentang penggunaan HP dari tabel 1 di atas sebesar 78%, meskipun ada juga orang tua yang tidak peduli dengan kegiatan anak-anak dalam bermain HP. Kebanyakan anak-anak

diingatkan oleh orang tua tentang lamanya mereka menggunakan HP dan waktunya untuk belajar pelajaran sekolah.

Pada kesempatan lain penulis memberikan seminar tentang bahaya menggunakan HP jika terlalu lama. Seminar dilakukan dengan bantuan proyektor yang disertai dengan gambar dan video yang menarik. Materi yang diberikan dalam seminar diantaranya:

- Tentang kesehatan mata bila berhadapan dengan layar HP terus menerus,
- Cara menggunakan handphone yang benar seperti berapa lama, sikap duduk dan penerangan, dan risiko bila tidak mengikuti dengan benar,
- Etika dalam bermedia sosial khususnya tentang kesusilaan dan SARA
- Penggunaan mesin pencari Google untuk mencari informasi tentang pelajaran

Pada saat memberikan seminar anak-anak diberi kesempatan untuk berkomentar dan bertanya secara langsung dan penulis memberikan pencerahan terhadap komentar dan pertanyaan dari anak-anak. Hal ini dilakukan agar materi yang diberikan akan digali lebih dalam lagi melalui pertanyaan dan komentar. Anak-anak lebih suka memberi komentar tentang game yang sering dimainkan oleh anak-anak. Berikutnya anak-anak memberi komentar tentang media sosial, apa saja yang tidak boleh dilakukan, hati-hati dilakukan, dan yang boleh dilakukan dalam bermedia sosial.

Selanjutnya penulis mengambil data dari pihak orangtua. Penulis dan tim difasilitasi oleh Sangadi berkumpul di balai pertemuan dan dihadiri oleh 43 warga desa Sampiro, mayoritas yang hadir adalah kaum ibu. Kaum pria sementara masih kerja di ladang atau di laut mencari ikan. Wawancara dilakukan dengan terbuka, penulis menanyakan langsung dan mahasiswa membantu mencatat hasilnya. Dan berikut ini fakta yang terekam :

Tabel 2. Data dari orangtua

No	Pertanyaan	Hasil
1	Berapa banyak yang mempunyai HP	83%
2	HP digunakan untuk apa saja	Beli online, medsos, game offline, mencari berita
3	Berapa banyak yang mempunyai medsos	74%
4	Media sosial apa saja yang dipunyai	Facebook, Tik-tok, dan IG
5	Berapa yang pernah menegur anak bermain HP	100%
6	Apakah tahu bahaya dan risiko bermain HP	Ya (93%)

Dari tabel 2 di atas diketahui bahwa warga desa Sampiro mayoritas mempunyai HP, yang tidak mempunyai HP penulis lihat karena sudah golongan usia lanjut. Sementara yang mempunyai HP digunakan untuk beraktifitas seperti membeli di *e-commerce* atau di sosial media. Ada sebagian yang menjawab digunakan juga untuk bermain media sosial, hanya sebagian kecil yang digunakan untuk mencari berita. Media sosial yang dipunyai seperti Facebook, Tik-Tok dan IG, kebanyakan yang tergolong ibu-ibu muda bermain Tik-Tok.

Untuk pertanyaan inti berapa banyak yang melihat anaknya bermain HP setiap hari, diakui semua yang mempunyai anak usia sekolah mereka bermain HP semua. Seluruh orang tua ternyata juga pernah menegur anaknya jika terlalu lama bermain HP. Juga mayoritas sudah tahu

risiko bahaya bermain HP jika terlalu lama. Saat diperdalam risiko apa yang dihadapi, pengakuan dari ibu-ibu kebanyakan menjawab risiko di mata, pulsa/kuota data cepat habis dan HP rusak.

Selesai mendapatkan data penulis melanjutkan dengan presentasi/seminar tentang digital parenting. Penulis memberikan wawasan melalui powerpoint kepada orangtua yang hadir penjelasan tentang :

- Bagaimana sikap tubuh saat menggunakan handphone
- Berapa lama seharusnya paling lama mata kontak dengan layar handphone
- Risiko anak-anak bila terlalu lama bermain handphone
- Hati-hati dalam menggunakan media sosial
- Pasal-pasal dalam UU ITE dan UU PDP tentang yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan di media sosial.

Di sesi terakhir penulis memberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab. Terdapat 5 pertanyaan yang diajukan oleh ibu-ibu, pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan pendalaman materi dan contoh kasus. Dari pertanyaan yang disampaikan penulis menyimpulkan bahwa ibu-ibu desa Sampiro sudah mengerti materi yang disampaikan. Himbuan terakhir penulis adalah apa yang diberikan di materi dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam membatasi dan mengawasi anak-anak dalam bermain handphone.



Gambar 4. Foto bersama warga dan Sangadi

#### 4 KESIMPULAN dan SARAN

Selesai melakukan PKM maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa Sampiro yang dilakukan oleh penulis bersama anggota KPM yang berjumlah 20 orang selama 4 hari sebagai berikut :

- Desa Sampiro adalah sebuah desa yang dinamis, masyarakat yang ramah dan hidup berdampingan saling tolong menolong, mulai dari anak-anak, remaja, orang muda dan orang tua semua saling kenal satu sama lain.
- Anak-anak desa Sampiro mayoritas sudah mengenal handphone, dan sering menggunakan handphone untuk bermain game baik online atau offline. Anak-anak

ini rentan sekali terhadap penyalahgunaan handphone bila tidak ada pengawasan dari orangtua.

- Literasi digital sebagai upaya program digital parenting kepada orang tua di desa Sampiro sangat dibutuhkan agar anak-anak yang mempunyai masa depan lebih panjang tidak terjerumus dalam penyalahgunaan handphone.
- Penulis dan tim dari kelompok KP Maranatha Universitas Klabat berharap masyarakat desa Sampiro bisa lebih bijak lagi dalam menggunakan handphone, melakukan pengawasan kepada anak-anak mereka terhadap perilaku menggunakan handphone maupun berperilaku di media sosial.

Saran yang bisa diberikan untuk kegiatan semacam ini perlu ada tindakan evaluasi. Penulis dan tim bisa berkunjung lagi ke desa Sampiro untuk melihat hasil dari sosialisasi pada saat dilakukan PKM ini. Desa Sampiro melalui Sangadi perangkat desa lainnya diharapkan juga menjadi penggerak dan pelopor digital parenting di desa setempat.

## 5 UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu terlaksananya kegiatan PKM selama total 10 hari, 4 hari di kota Boroko, 4 hari di desa Sampiro dan 2 hari di desa Pangi semuanya ada di kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Pertama kepada pendeta jemaat di Boroko dan Pangi, berikutnya Kapolsek Sangkub, Sangadi desa Sampiro, dan seluruh warga desa Sampiro. Kiranya Tuhan Memberkati kita semua.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arindya Yulia Fitri Rodhiya, 2020, What We Talk About When We Talk About: “Digital Parenting”, *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, Vol. 1, No. 1, hal. 29-37 DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/pib.v1i1.8408>
  - [2] Herista, 2021, Meningkatkan Literasi Digital Dengan Digital Parenting Pada Masa Pandemi, *Journal of Educational and Language Research*, Vol.1, No.4.
  - [3] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Materi pendukung literasi digital, Jakarta: Kemdikbud.
  - [4] Mustofa, B. Heni Budiawati, 2020, Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now, <https://ejournal.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/1344>, diakses tgl 15 Oktober 2024
  - [5] Sugiyono, 2016, Memahami Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfabeta
  - [6] Indra Bastian, 2018, [https://www.researchgate.net/publication/331556677\\_Metoda\\_Wawancara](https://www.researchgate.net/publication/331556677_Metoda_Wawancara), diakses tgl 16 Oktober 2024
  - [7] Mishler, E. G., 1991, Research Interviewing. Harvard University Press.
-