

## SOSIALISASI DIGITAL PARENTING DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN HANDPHONE DI KELURAHAN PADANGMATINGGI

Nurbaya Harianja\*<sup>1</sup>, Rina Tiur Lona<sup>2</sup>, Tri Eva Juniasih, Indra Syahputra Marpaung<sup>4</sup>, Nursiah Hasibuan<sup>5</sup>

*Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Graha Nusantara, Padangsidempuan, Indonesia*  
[bayaharianja@gmail.com](mailto:bayaharianja@gmail.com)

### Abstrak

*Pada era digital saat ini, hampir dari seluruh urusan tak terlepas dari peran teknologi dan informasi sehingga dibutuhkan peran orangtua yang tinggi untuk selalu mengawasi anak dalam penggunaan handphone. Hal ini dilakukan agar dapat mencegah dampak negatif yang diimbulkan oleh perkembangan teknologi zaman sekarang. Dalam meningkatkan kesadaran orangtua terhadap dampak negatif tersebut, maka Tim pengabdian masyarakat melakukan sosialisasi dengan sasaran utama yaitu para orangtua yang memiliki anak SMP di lingkungan Kelurahan Padangmatinggi. Alasan pemilihan sasarannya adalah karena usia SMP adalah usia yang sangat rentan terhadap perkembangan teknologi dan lebih mudah terpengaruh dengan media-media sosial. Sosialisasi yang dilakukan adalah tentang digital parenting dengan melakukan diskusi dan praktek langsung dalam penggunaan handphone. Dari hasil sosialisasi ditemukan bahwa pendampingan orangtua terhadap anak dalam penggunaan handphone masih sangat minim. Anak cenderung dibebaskan dalam menggunakan handphone sampai berlarut-larut sehingga anak lupa dengan waktu untuk belajar maupun membantu orangtua di rumah. Melalui pengabdian masyarakat ini, para orangtua sangat terbantu dengan adanya sosialisasi ini karena menambah pemahaman orangtua terhadap dampak negative yang ditimbulkan oleh penggunaan handphone berlebihan. Orangtua semakin termotivasi untuk belajar menggunakan handphone, menggunakan media social, dan mampu memberikan edukasi kepada anaknya masing-masing.*

**Kata kunci:** *Sosialisasi, Digital Parenting, Handphone*

### Abstract

*In the current digital era, almost all affairs cannot be separated from the role of technology and information so that a high role of parents is needed to always supervise children in the use of cellphones. This is done in order to prevent the negative impact caused by today's technological developments. In increasing parental awareness of these negative impacts, the community service team carried out socialization with the main target being parents who have junior high school children in the Padangmatinggi Village environment. The reason for choosing the target is because the junior high school age is an age that is very vulnerable to technological developments and is more easily influenced by social media. The socialization carried out was about digital parenting by conducting discussions and direct practice in using mobile phones. From the results of the socialization, it was found that parental assistance to children in the use of cellphones was still very minimal. Children tend to be freed from using cellphones for a long time so that children forget the time to study and help their parents at home. Through this community service, parents are greatly helped by this socialization because it increases parents' understanding of the negative impacts caused by excessive use of cellphones. Parents are increasingly motivated to learn to use mobile phones, use social media, and are able to provide education to their respective children.*

**Keywords :** *Socialization, Digital Parenting, Handphone*

## A. Pendahuluan

Keluarga merupakan agen sosialisasi utama dalam memberikan pendidikan pertama kepada seorang anak bahkan sejak anak dilahirkan ke dunia keluarga khususnya orang tua yang pertama kali menanamkan pendidikan akan nilai-nilai, norma, moral, kebudayaan, dan berbagai aturan kehidupan lainnya. Orangtua memiliki peran penting dalam proses pembentukan kepribadian anak yang utama sampai anak tumbuh menjadi pribadi yang dewasa dan bertanggungjawab. Oleh karena itu, kehidupan seorang anak sangat tergantung oleh apa yang dilakukan orangtuanya. Sebagaimana yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak yang berbunyi: “Orang tua berkewajiban untuk mengasuh, membina, mendidik, melindungi, memelihara, dan menggali potensi yang dimiliki anak sesuai dengan kemampuan, bakat, serta minatnya” (KPAI, 2014).

Berdasarkan undang-undang tersebut sudah sangat jelas bahwa orangtua merupakan pendidik yang utama dalam keluarganya, orangtua memiliki peran dalam melindungi anaknya dari berbagai gangguan termasuk dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan zaman. Pada era *digital* saat ini, hampir dari seluruh urusan tak terlepas dari peran teknologi dan informasi. Tak terkecuali, soal pola pengasuhan untuk anak-anak yang mayoritas lahir di era milenial. Dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat, baik pada masyarakat pedesaan maupun perkotaan yang disebut dengan era modernisasi. Pengaruh teknologi ini dapat dilihat secara keseluruhan, dari anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat kita pungkiri dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Generasi muda masa kini disebut dengan istilah generasi *digital native*.

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (Kemendikbud, 2016) “generasi muda yang dikenal dengan generasi *digital native* yaitu sebutan bagi generasi saat ini yang sudah mengenal media elektronik dan media *digital* sejak lahir”. Berdasarkan data *internetworldstats*, pengguna

internet Indonesiamencapai 212,35 juta jiwa pada Maret 2021, dari jumlah tersebut terdapat 75,50% penggunanya adalah generasi muda rentang usia 13-18 tahun”. Saat ini teknologi menjadi candu bagi generasi muda dan membawa pengaruh besar dalam hidup mereka bahkan merubah pola pikir, kepribadian, serta tingkah lakunya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasanah (2017) “dampak negatif *handphone* sangat mempengaruhi kesehatan mental anak sehingga kehidupan sosial anak menjadi kurang baik, selain itu anak dapat mengalami obesitas, pikun, agresif, adiksi, gangguan tidur, dan sebagainya”. Selain itu, pendapat lainnya juga diungkapkan oleh Winarno (2010) “Semakin tinggi seseorang menggunakan teknologi maka akan semakin tinggi ketergantungan pada teknologi tersebut bahkan teknologi membuat masyarakat terbuai dalam gaya hidup hedonis, konsumtif, dan materialis”. Dampak teknologi tersebut akan sangat memprihantinkan jika terjadi pada generasi muda bahkan kalangan remaja sangat beresiko untuk melakukan berbagai perilaku menyimpang akibat pengaruh negatif teknologi.

Penggunaan *handphone* yang semakin tinggi di kalangan anak-anak tentu menimbulkan dampak positif dan negatif. Beberapa dampak positif dari penggunaan teknologi bagi anak-anak yaitu: (1) Mengembangkan daya imajinasi dan berfikir; (2) Melatih kecerdasan dengan belajar tulisan, angka dan gambar; (3) Meningkatkan rasa percaya diri ketika anak berhasil menyelesaikan suatu permainan; serta (4) Menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap suatu hal dan kemudian mempelajarinya sehingga dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Sedangkan beberapa dampak negatif dari penggunaan teknologi yang sudah menagalami kecanduan yaitu: (1) anak memiliki kecenderungan mudah menyerah; (2) anak memiliki kemampuan motorik yang kurang berkembang; (3) anak memiliki emosi yang meledak-ledak; (4) anak kurang memiliki keterampilan sosial; dan (5) ada kemungkinan anak terpapar konten berbau pornografi atau kriminalitas (Chusna, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Arifin (2015) “mental para remaja yang masih sangat labil sehingga dalam penggunaan gadget mereka

cenderung berperilaku introvert, sulit bergabung dalam dunia nyata, ketagihan selfi, anti sosial, dan bahkan suka melakukan perilaku penyimpangan sosial". Berdasarkan data KPAI dari 1.022 anak yang menjadi korban kejahatan online dan pornografi, terdapat 28% korban pornografi online, pornografi anak online 21%, prostitusi anak online 20%, objek CD porno 15%, dan anak korban kekerasan seksual online 11%, dan sebanyak 63.066 konten yang mengandung pornografi yang berasal dari google, game online, iklan internet, instagram, facebook, dan sebagainya.

Permasalahan tersebut tentunya menjadi kekhawatiran kita semua bagaimana generasi penerus bangsa nantinya jika korban dari kejahatan internet sudah sangat besar, apalagi imbas yang diberikan dengan munculnya berbagai permasalahan sosial yang terjadi pada generasi muda akibat teknologi. Bahkan para generasi muda pengguna teknologi kurang dibekali dengan pendidikan literasi sehingga muncul berbagai permasalahan. Akhirnya anak akan cenderung untuk memilih jalan yang salah karena kurangnya pemahaman mereka. Dampak negatif dari penggunaan teknologi tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja, namun juga terjadi pada lingkungan warga di daerah Kelurahan Padangmatinggi, dimana banyak masyarakat yang mengeluhkan anak-anak mereka sudah kecanduan gadget sehingga melupakan tugas dan kewajibannya seperti lupa makan, lupa belajar, lupa shalat, bahkan melawan perintah orangtuanya. Anak-anak saat ini cenderung malas beraktivitas di luar rumah dan tidak mau lagi bermain permainan tradisional. Belum lagi dampak negatif yang dirasakan akibat gadget misalnya anak-anak sudah bisa mengakses konten pornografi dari internet, kecanduan video porno yang berakibat pada pergaulan bebas, bergaul dengan teman yang merupakan pengguna narkoba dari sosial media, kasus kekerasan yang terjadi pada anak karena mencontoh yang ada di internet, dan berbagai permasalahan lainnya. Dari sisi orang tua sering ditemukan orangtua yang justru memberikan kebebasan tanpa kontrol kepada anak untuk memainkan HP, ditambah lagi pengetahuan orangtua tentang pengguna teknologi juga butuh dipertanyakan karena tidak semua orang tua dapat

menggunakannya apalagi untuk dapat mengawasi anak-anaknya.

Dampak positif teknologi seperti sosial media bisa menjadi suatu inovasi perkembangan pembelajaran pada pendidikan dasar di Indonesia. Alternatif yang bisa disebut sebagai Pendidikan Teknologi Dasar (PTD) merupakan salah satu teknologi dalam memperkenalkan teknologi secara dini kepada anak Indonesia, dalam program tersebut para siswa diperkenankan untuk terlibat aktif berinteraksi dengan teknologi sehingga memberikan stimulasi pengembangan kemampuan problem solving, kreativitas, dan inovasi dalam bidang teknologi, dengan demikian pendidikan teknologi yang diberikan secara proporsional mengembangkan keterampilan berpikir teknologi dan keterampilan vokasional sebagai akumulasi dari proses berpikir teknologi. Sebenarnya dampak sosial media bisa menjadi positif ataupun negatif tergantung bagaimana para guru atau pendidik maupun orang tua anak mengarahkan. Manajemen penggunaan sosial media dari segi tanggung jawab dan waktu penggunaan tersebut sangatlah penting sehingga butuh banyak peran seluruh masyarakat terutama orang dewasa untuk bisa membimbing anak-anak dalam usia sekolah dasar tersebut. Maka tentu peran media sosial sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan anak ataupun perilaku anak. sebab sebuah menjadi sebuah kebutuhan era sekarang.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya sosialisasi *digital parenting* dalam mendidik anaknya menggunakan *handphone* agar lebih terarah dan digunakan sesuai waktunya. *Parenting* merupakan upaya pendidikan yang dilaksanakan oleh keluarga dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia dalam keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang meliputi aktifitas-aktifitas memberi makan (*nourishing*), memberi petunjuk (*guiding*), melindungi (*protecting*) anak-anak ketika mereka tumbuh kembang (Yani et al., 2017). *Digital parenting* mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital (Sukiman dkk, 2016). *Digitalparenting* merupakan model pola pengasuhan anak yang disesuaikan dengan kebiasaan anak yang begitu

akrab dengan perangkat digital. Prinsipnya, menanamkan sikap bijak berperilaku di internet serta tetap menerapkan aturan agar anak tidak sampai kelewat batas. Strategi dalam parenting yaitu orang tua perlu bersikap tenang dan berpikiran terbuka ketika berbicara dengan anak. Terangkan dengan bahasa sederhana dan lugas saat mengenalkan soal digital yang ada di sekitar mereka. Orang tua saat ini mayoritas berasal dari generasi milenial (usia 20-35 tahunan) yang sebetulnya tidak asing lagi dengan internet dan perangkat digital. Namun, arus informasi saat ini sudah berkali-kali lipat derasnya. Jadi, orang tua juga mesti memperbaharui pengetahuannya lagi. Tentu, ada yang cepat beradaptasi atau sebaliknya belum bisa mengejar. Maka, strategi yang tak kalah penting agar bisa menerapkan digital *parenting* ialah terus belajar. Cobalah juga beragam aplikasi hingga *games* terbaru jika perlu. Intinya, orangtua harus membekali untuk menguasai digital terlebih dahulu sebelum diperkenalkan ke anak.

Penerapan aturan penggunaan *handphone* bagi seluruh anggota keluarga sangat penting. Cara ini berguna bagi si kecil, karena ia relatif belum bisa menyaring informasi dengan baik. Misalnya dengan memberi batasan waktu penggunaan *handphone*. Satu jam dalam sehari, dan tambahan satu jam lagi saat akhir pekan atau libur sekolah. Sehingga Anda jadi bisa mengarahkan hal-hal positif dan negatif yang sebaiknya dia konsumsi atau hindari di dunia digital. Apabila anak sudah memiliki akun sosial media, maka orangtua penting untuk mengikuti dan berteman dengannya. Orangtua jadi jadi tahu daftar teman-temannya si kecil dan aktivitas yang ia lakukan di sana namun tidak mencampuri urusan anaknya melalui media social namun orangtua harus mampu membangun reputasi baiknya di media social dengan cara membimbing anak memanfaatkan sosial media hanya untuk hal positif dan mengajak diskusi terkait hal-hal yang biasa berada di sosial media.

Ada banyak aplikasi yang bisa digunakan orangtua untuk membantu pengasuhan. Misalnya, Anda jadi bisa mengetahui tips soal pengasuhan anak dari aplikasi atau situs terpercaya serta menahan dampak negatif internet terhadap anak. Di antaranya aplikasi penyaring konten porno, blokir *games* yang tidak bermanfaat hingga pencegah

aneka virus berbahaya dari *handphone* yang orangtua berikan pada anak. Dunia *digital* memang memungkinkan anak untuk mendapat pengetahuan tentang banyak hal, yang mungkin belum pernah ia ketahui sebelumnya. Hindari mengekang anak dan membebaskan anak dalam mengeksplor keingintahuannya itu. Orantua tentu mengharapkan anak tumbuh menjadi pribadi yang baik. Hal ini dapat dimulai dari diri sendiri dengan hanya menggunakan kalimat dan membagikan cerita positif di media sosial. Sehingga saat anak membacanya, ia ia akan sadar bahwa orang tuanya adalah orang tua yang patut diteladani.

Sosialisasi sangat penting dilakukan kepada masyarakat kita untuk memberikan kesadaran terhadap generasi muda, dengan proses sosialisasi menjadikan masyarakat untuk dapat belajar tentang cara bersikap dan bertingkah laku sesuai dengan nilai dan norma sosial. Menurut Agustin (2014), sosialisasi merupakan sebuah proses seumur hidup yang berkenaan dengan bagaimana individu mempelajari cara-cara hidup, norma, dan nilai sosial yang terdapat dalam kelompoknya agar dapat berkembang menjadi pribadi yang diterima pada kelompoknya.

Di lingkungan wilayah Kelurahan Padangmatinggi, belum pernah diadakan sosialisasi tentang dampak negatif penggunaan teknologi. Sehingga orang tua perlu memahami lebih dalam mengenai persoalan tersebut, orang tua dapat berperan penting sebagai garda terdepan dalam melindungi anak-anaknya untuk tidak terjerumus ke dalam perilaku yang menyimpang. Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari kami selaku dosen yang melaksanakan Pengabdian Masyarakat Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan terpanggil untuk ikut serta dalam membantu masyarakat dengan judul PKM: “Sosialisasi *Digital Parenting* dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Handphone* di Kelurahan Padangmatinggi”.

Target dari pengabdian masyarakat ini adalah orangtua dari anak-anak sekolah SMP yang ada di lingkungan Kelurahan Padangmatinggi. Dari khalayak sasaran yang strategis tersebut diharapkan berbagai informasi yang diberikan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas orangtua sehingga mampu mengawasi dan membimbing anak dalam

menggunakan *handphone* dengan lebih terarah dan positif. Hasil dari pengabdian masyarakat ini merupakan pemahaman sosialisasi dalam mengatasi dampak negative akibat penggunaan *handphone* yang berlebihan dan orangtua dituntut untuk mampu menggunakan *handphone* dengan baik.

## B. Bahan Dan Metode

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menggunakan metode pendidikan kepada masyarakat. Pendidikan masyarakat diwujudkan dalam bentuk sosialisasi penyuluhan kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta kesadaran masyarakat tentang dampak negatif teknologi bagi anggota keluarga mereka. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner untuk mengetahui bagaimana permasalahan yang dihadapi masyarakat terkait dengan dampak teknologi bagi generasi muda. Pendekatan yang akan dilakukan adalah dengan memberikan pembelajaran atau pengetahuan tentang pentingnya orang tua, memiliki kemampuan menggunakan *handphone*, atau bersikap kritis terhadap media dan memberikan pemahaman melalui ceramah. Tim menyampaikan materi tentang arti pentingnya *digital parenting*. Sosialisasi dilanjutkan dengan memberikan pelatihan, simulasi, praktek menggunakan aplikasi *digital parenting tools*. Dalam pelatihan dilakukan latihan-latihan dan pembimbingan dalam penggunaan aplikasi.

Selain itu kegiatan pengabdian ini juga disertai dengan metode diskusi asus-kasus yang terkait dengan pola komunikasi dalam keluarga. Kegiatan ini diwujudkan dalam bentuk tanya jawab dari peserta pengabdian kepada para narasumber mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak-anak mereka yang sangat kental dengan penggunaan *handphone* sejak dini. Konsultasi ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada para orangtua dalam menyikapi perubahan sosial yang terjadi pada anak-anak mereka berkaitan dengan penggunaan teknologi, sehingga dengan pemahaman tersebut orangtua dapat menjadi sumber pendidikan bagi

anak dengan penerapan pola asuh yang disesuaikan dengan perubahan zaman. Peserta diberikan waktu menceritakan kasus atau pengalaman yang dialami terkait masalah tersebut, dan bertanya yang akan ditanggapi peserta lain dan diberikan penjelasan dan kesimpulan.

## C. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung dalam 2 kali pertemuan yang beranggotakan 5 orang dosen Universitas Graha Nusantara. Berikut ini akan digambarkan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu:

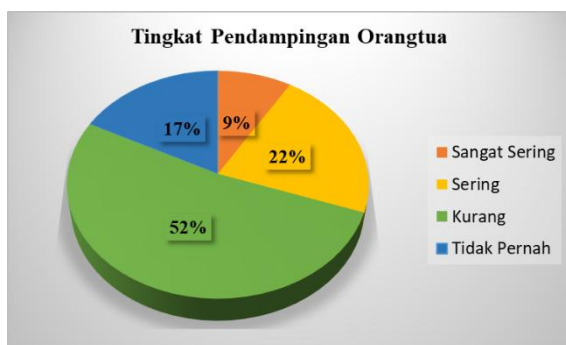
1. Observasi dilakukan oleh Tim dosen pengabdian.
2. Belum pernah diadakan sosialisasi kepada masyarakat Kelurahan Padangmatinggi tentang dampak negatif teknologi.
3. Mengurus perizinan kepada pihak terkait seperti menyiapkan tim koordinasi dalam kegiatan pengabdian dan Mempersiapkan kebutuhan materil dan non materil dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
4. Sosialisasi *digital parenting* dalam mengatasi dampak negative penggunaan *handphone* dengan memberikan pemahaman kepada orangtua tentang dampak negatif penggunaan *handphone* yang berlebihan bagi anak.
5. Diskusi tentang permasalahan yang dihadapi orangtua saat ini tentang anak mereka yang berkaitan dengan penggunaan teknologi.

Memberikan solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi orangtua dari kacamata akademisi sehingga korelasi antara teori serta penelitian relevan diimplementasi dalam kehidupan masyarakat.

Dari observasi awal pelaksanaan kegiatan ini didapati bahwa 90% orangtua menyadari bahwa

anak-anak mereka sudah mengenal dan secara rutin menggunakan *handphone* dengan titik puncaknya adalah di masa pandemic Covid-19 karena anak-anak sekolah diwajibkan untuk belajar melalui media online. Selain melakukan observasi mengenai budaya penggunaan *handphone* di keluarga terhadap peserta sosialisasi, metode dalam kegiatan ini pada dasarnya lebih kepada diskusi di mana tim pengabdian memberikan ruang seluas-luasnya kepada orang tua untuk memberikan pandangan dan pengalamannya. Dari 23 peserta sosialisasi, diperoleh bahwa 69% orang tua tidak memberikan pendampingan penuh terhadap anaknya ketika beraktivitas menggunakan *handphone* dan 22% yang sering melakukan pengawasan.

Tingkat pendampingan orangtua terhadap anak yang menggunakan *handphone* dapat diperhatikan dalam gambar diagram berikut ini.

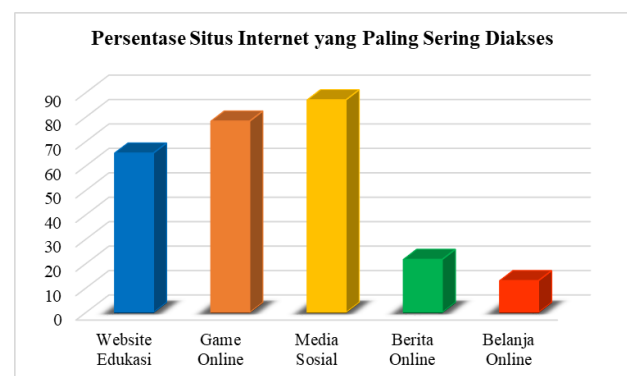


**Gambar 1. Tingkat Pendampingan Orangtua**

Dari diskusi yang didapat dari para orang tua pada dasarnya mereka semua memahami bahwa *handphone* memiliki dampak baik positif maupun negatif. Terlebih gadget yang ada saat ini benar-benar digunakan untuk menunjang kegiatan belajar anak. Pihak sekolah juga sudah memberikan sosialisasi bagi para orang tua untuk memberikan pendampingan saat anak belajar secara online. Dalam sesi diskusi, banyak orang tua menceritakan ketidakmampuan menampingi anak dalam penggunaan *handphone* karena harus bekerja dan jam kerja bertepatan dengan aktivitas pembelajaran anak di sekolah. Salah satu kekhawatiran terbesar bagi para orang tua adalah game online di mana ketika anak-anak mereka sudah focus dengan game tersebut maka hal tersebut akan berdampak bagi

aktivitas lainnya yang berkenaan dengan kewajiban anak membantu orang tua di rumah. Orang tua pun juga khawatir dengan kondisi kesehatan mata mengingat permainan game online membutuhkan waktu bermain yang tidak sedikit mengingat perangkat yang digunakan bersifat *portable*.

Dari hasil kuisioner yang dibagikan kepada diketahui bahwa hanya sedikit anak yang mengakses tentang pendidikan dan itu karena tugas dari pembelajaran di sekolah. Berikut ini adalah diagram dari situs yang sering di akses anak di internet.



**Gambar 2. Situs Internet yang Paling Sering Diakses**

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa situs internet yang paling sering diakses adalah media social sebesar 87% dan game online sebesar 78,3%. Menurut orangtua, website tentang pendidikan diakses oleh anak sebesar 78,3%. Hal ini karena pada saat terselenggaranya pengabdian, proses pembelajaran masih dilakukan secara online. Anak masih cenderung menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran sehingga tugas yang diberikan oleh guru diselesaikan dengan mencari sumber referensi dari internet. Namun menurut orangtua, anak masih cenderung lebih focus pada media social dan game online apabila tugas sekolah sudah selesai dan waktu di rumah masih tertuju pada *handphone* masing-masing.

Dalam kesempatan ini tim pengabdian memberikan pengetahuan bahwa arus informasi saat ini luar biasa cepat dan sangat masif. Pada prinsipnya orang tua diberikan pemahaman bahwa

agar terciptanya kondisi yang diharapkan dari sang anak maka orang tua harus memahami tentang peran dan fungsi *handphone* dan tentunya cara bijak penggunaannya. Akan menjadi kesulitan tersendiri jika orang tua tidak menjadikan dirinya sebagai pihak yang memahami seluk beluk penggunaan *handphone* atau media *digital* lainnya sementara mengharapkan hasil maksimal dari budaya pendisiplinan yang dilakukan secara konvensional. Maka, strategi yang tak kalah penting agar bisa menerapkan *digital parenting* ialah terus belajar. Mencoba beragam aplikasi hingga games terbaru jika perlu. Minimal mengetahui cara memproteksi situs web dan media sosial yang berdampak negatif.

Dalam sosialisasi ini ditekankan strategi dalam *digital parenting* yaitu:

1. Memperkenalkan alat teknologi kepada anak sejak dini.
2. Berusaha menjadi orangtua yang pembelajar.
3. Melakukan pengawasan terhadap penggunaan alat *digital*.
4. Membatasi anak dalam menggunakan *handphone* atau media *digital* lainnya.
5. Mengikuti teman-teman anak melalui media sosial.
6. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor pengetahuan, membagikan hal-hal positif, dan merayakan hari-hari tertentu anak yang special.
7. Menjadi orangtua yang dapat diandalkan dan diteladani.

Setelah memahami beberapa bentuk pengasuhan dan karakter media *digital*, maka orang tua dapat mengembangkan pengasuhan digital bagi anak-anaknya. Hal-hal yang sangat penting diperhatikan dalam *digital parenting* adalah nilai-nilai yang terdapat dalam keluarga (norma), dampak teknologi, dampak pesan, masalah sensitif,

dan contoh perilaku. Orangtua dituntut untuk mampu membedakan berita-berita *hoax* dan menceritakan kebenaran kepada anak. Orangtua memiliki kekuatan yang tinggi untuk mengontrol anak dalam menerima pesan dan membatasi informasi-informasi yang masuk dalam aplikasi di *handphone*.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian, diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pendampingan orangtua terhadap anak dalam penggunaan *handphone* masih sangat minim. Anak cenderung dibebaskan dalam menggunakan *handphone* sampai berlarut-larut sehingga anak lupa dengan waktu untuk belajar maupun membantu orangtua di rumah.
2. Anak lebih terfokus pada situs-situs media social dan game online.
3. Melalui pengabdian masyarakat ini, para orangtua sangat terbantu dengan adanya sosialisasi ini karena menambah pemahaman orangtua terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *handphone* berlebihan.
4. Orangtua semakin tersadar akan pentingnya peran orangtua dalam mengawasi anak dalam menggunakan *handphone* dan mengakses situs-situs internet.
5. Orangtua semakin termotivasi untuk belajar menggunakan *handphone*, menggunakan media social, dan mampu memberikan edukasi kepada anaknya masing-masing.

Melalui sosialisasi ini diharapkan orangtua lebih meningkatkan pengawasan terhadap anak, orangtua juga berharap agar sosialisasi tentang dampak negatif dari penggunaan *handphone* dapat dilaksanakan dengan sasaran pada anak-anak sekolah terutama anak usia dini dan anak sekolah

dasar. Kunci utama dalam *digital* parenting ini adalah adanya kesepakatan dan kerjasama yang baik antara orangtua dan anak serta aturan-aturan yang dibuat konsisten dilaksanakan. Peran orangtua yang paling penting dilakukan adalah berbuat dengan disiplin agar bias ditiru anak artinya orangtua harus mampu disiplin dan mendisiplinkan anak.

### Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian masyarakat ini mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah ikut bekerjasama dalam terselenggaranya pengabdian ini khususnya kepada Kelurahan Padangmatinggi yang telah menyediakan tempat dan waktu untuk diadakannya sosialisasi. Terima kasih juga disampaikan kepada LPPM JURNAL NAULI yang telah bersedia menjadi wadah dalam mempublish jurnal pengabdian masyarakat ini.

### Daftar Pustaka

Agustin, R. P. (2014). Hubungan antara produktivitas kerja terhadap pengembangan karir pada karyawan PT Bank Mandiri Tarakan. *e-Journal Psikologi*, 02(01), 24 - 40.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*.

Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207–214.

KPAI. (2014). Kasus Kekerasan Siswa SD di Bukittinggi Diduga Efek Game dan Film Kekerasan. *Artikel (Online)*. Diakses tanggal 23 Januari 2022. Website: <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-kekerasan-siswa-sd-di-bukittinggi-di-duga-efek-game-dan-film-kekerasan/>

Kemendikbud. (2016). Permendikbud No 020 tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jakarta: kemendikbud*.

Sukiman. dkk. (2016). Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.

Yani, A., Khaeriyah, E., & Ulfah, M. (2017). Implementasi Islamic Parenting Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini di RA At-Taqwa Kota Cirebon. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 153.