

Penerapan Aplikasi *Google Family Link* sebagai Strategi Keluarga dalam Menghadapi Candu *Gadget* pada Anak

Ahmad Syauqi Hidayatullah¹, Khotim Hanifudin Najib^{2*}, Andhi Dwi Nugroho³, Rini Eka Sari⁴, Novita Sumarlin Putri⁵, Setyo Karjono⁶

^{1,3,5,6}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

⁴Psikologi, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: syauqi@ustjogja.ac.id¹, khotim.najib@ustjogja.ac.id², andhidn@ustjogja.ac.id³, rini.sari@ustjogja.ac.id⁴, novita.sumarlinputri@ustjogja.ac.id⁵, setyokarjono@ustjogja.ac.id⁶

* Penulis Korespondensi: E-mail: khotim.najib@ustjogja.ac.id

Abstract

The use of gadgets in children is currently increasing and is a serious concern for parents. Gadgets can become addictive for children, which can interfere with the health, safety and development of children. Therefore, an effective family strategy is needed in dealing with gadget addiction in children. One solution that can be used is the application of the Google Family Link application on a child's gadget device. The purpose of this service is to provide knowledge and skills to the community about the importance of implementing the Google Family Link application as a family strategy in dealing with gadget addiction in children. This service activity is carried out in three stages, namely planning, implementation and evaluation. In the third stage, the service team evaluates by distributing questionnaires to participants in community service activities. Findings revealed that among the participants, 5% showed low gadget addiction, 50% moderate, and 45% high. As for understanding the socialization material, 1% had poor understanding, 65% had good, and 20% had very good understanding. Regarding satisfaction with the service, 20% expressed dissatisfaction, 50% were satisfied, and 30% were very satisfied. In conclusion, the service underscores the significance of curbing gadget addiction in children through strategic approaches. Google Family Link emerges as a viable tool, contributing to a comprehensive solution.

Keywords: Family Strategy; Gadget Addiction To Children; Google Family Link Application

Abstrak

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menjadi candu yang dapat mengganggu kesehatan, keamanan, dan perkembangan anak. Untuk mengatasi hal ini, strategi keluarga yang efektif sangat penting. Aplikasi *Google Family Link* hadir sebagai solusi yang bertujuan untuk memerangi kecanduan *gadget*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat tentang pentingnya penerapan aplikasi *Google Family Link* sebagai strategi keluarga dalam menghadapi candu *gadget* pada anak. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahapan ketiga, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan membagikan angket kepada peserta kegiatan pengabdian. Berdasarkan hasil evaluasi pengabdian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *gadget* masyarakat yaitu 5% menunjukkan tingkat kecanduan *gadget* yang rendah, 50% tingkat kecanduan *gadget* sedang, dan 45% tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi. Sedangkan untuk pemahaman materi sosialisasi, pemahaman kurang baik sebanyak 1%, pemahaman baik sebanyak 65%, dan pemahaman sangat baik sebanyak 20%. Mengenai kepuasan terhadap kegiatan pengabdian, 20% menyatakan tidak puas, 50% puas, dan 30% sangat puas. Sebagai kesimpulan, pengabdian ini menggarisbawahi pentingnya membatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak melalui pendekatan strategis. *Google Family Link* muncul sebagai alat yang berguna dan berkontribusi terhadap solusi komprehensif.

Keywords: Aplikasi Google Family Link; Candu Gadget Pada Anak; Strategi Keluarga

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, penggunaan *gadget* atau gawai seperti ponsel pintar (*smartphone*) tak hanya oleh orang dewasa atau remaja saja, melainkan juga anak-anak di tingkat Sekolah Dasar hingga balita. Menurut data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, sekitar 33,44% dari anak-anak usia dini di rentang usia 0-6 tahun di Indonesia sudah mampu menggunakan ponsel. Berdasarkan data yang diperoleh pada 18 Juni 2023, terlihat bahwa 24,96% dari anak-anak usia dini di Indonesia telah mampu mengakses *internet*. Lebih rinci, terdapat 52,76% dari anak-anak usia 5-6 tahun yang telah menggunakan ponsel. Sebaliknya, proporsi ini lebih rendah pada anak-anak usia 0-4 tahun, yaitu sekitar 25,5%. Dalam hal yang berbeda, 39,97% dari anak-anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengakses *internet*, namun hanya 18,79% dari anak-anak usia 0-4 tahun di Indonesia yang memiliki akses ke *internet*. Badan Pusat Statistik (BPS) juga mengungkapkan bahwa proporsi anak usia dini yang menggunakan ponsel dan mengakses *internet* diperkirakan akan semakin meningkat sejalan dengan kenaikan pengeluaran rumah tangga. Pada rumah tangga dengan pengeluaran terendah (40% terbawah), sekitar 30,28% anak usia dini telah menggunakan ponsel dan 32,36% telah mengakses *internet*. Di sisi lain, pada kelompok pengeluaran tertinggi (20% teratas), sekitar 38,85% anak usia dini menggunakan ponsel dan 32,36% juga telah mengakses *internet* (Rizaty, 2023). Data ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak sudah cukup tinggi.

Penggunaan perangkat digital (*gadget*) oleh anak-anak dapat memberikan dampak yang besar pada kesehatan dan perkembangan mereka. Penggunaan yang berlebihan dari perangkat digital pada anak-anak dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik kasarnya (Sisbintari & Setiawati, 2021). Perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak yang memiliki ketergantungan pada perangkat digital cenderung mengalami perlambatan akibat kurangnya gerakan atau aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari mereka (Ramdani & Azizah, 2019). Selain itu penggunaan *gadget* pada anak juga akan memberikan dampak pada perkembangan sosial anak (Ariston & Frahasini, 2018). Dampak kesehatan fisik yang timbul dari penggunaan *gadget* pada anak-anak melibatkan beberapa isu, seperti mengurangi waktu istirahat anak, meningkatkan kecenderungan anak untuk menjadi kurang aktif, mengkhawatirkan dampak radiasi pada kesehatan mata anak, dan menyebabkan anak cenderung lebih suka menjalani aktivitas sendiri dengan *gadget*nya (Nafaida et al., 2020). Dampak terburuk dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu anak akan mengalami kecanduan *gadget* atau *Screen Dependency Disorder* (SDD). *Screen Dependency Disorder* (SDD) atau biasa disebut kondisi kecanduan layar dan *gadget* merupakan penggunaan *gadget* elektronik dan *internet* yang tidak terkendali dan disertai dengan gangguan perilaku, kognisi dan sosial (Amilia et al., 2021). Sebagian besar, sekitar 70 persen, orang tua mengakui memberikan izin kepada anak-anak mereka yang berusia antara 6 bulan hingga 4 tahun untuk menggunakan perangkat digital ketika orang tua sedang melakukan tugas-tugas rumah tangga. Selain itu, sekitar 65 persen orang tua melakukan hal yang serupa untuk menenangkan anak mereka saat berada di tempat umum. (Alawiyah et al., 2022).

Berbagai upaya dapat dilakukan agar anak tidak mengalami kecanduan *gadget*. Seperti membatasi waktu penggunaan *gadget* anak (Yuyuk et al., 2023). Peran orang tua sangat penting dalam upaya mencegah ketergantungan anak-anak pada *gadget*. Dalam kegiatan *Digital Parenting*, beberapa peran yang dapat diemban oleh orang tua termasuk: (1) mengatur penggunaan *gadget* dan sarana digital lainnya oleh anak, (2) mendorong anak berpartisipasi dalam aktivitas fisik lainnya, (3) memilih konten dan tayangan yang cocok dan aman untuk anak, (4) mengawasi aktivitas anak di dunia maya, (5) mendampingi dan mengontrol kegiatan anak saat berinteraksi dengan media sosial, (6) memberikan contoh positif dalam menggunakan media sosial, serta (7) berfungsi sebagai penasihat, konselor,

pendamping, pemandu, teman, *fasilitator*, penggali informasi, sumber pengetahuan, mentor, pendorong semangat, panutan, dan pendukung bagi anak usia dini dalam menjalankan aktivitas di media sosial. (Pratikno et al., 2020).

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak adalah dengan penerapan aplikasi *Google Family Link* pada perangkat *gadget* anak. Aplikasi ini memungkinkan orang tua untuk *memonitor* dan mengatur penggunaan *gadget* anak, termasuk batasan waktu penggunaan, filter konten, dan pengaturan penggunaan aplikasi. Aplikasi ini juga memberikan laporan penggunaan *gadget* anak pada orang tua, sehingga orang tua dapat memantau dan mengatur penggunaan *gadget* secara efektif (Google, 2021; Utama et al., 2020).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan aplikasi *Google Family Link* dalam menghadapi candu *gadget* pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Sirait et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Google Family Link* dapat membantu orang tua siswa dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka. Selain itu, aplikasi ini juga dapat meningkatkan kualitas tidur anak dan mengurangi gangguan tidur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Google Family Link* dapat dijadikan sebagai strategi keluarga yang efektif dalam menghadapi candu *gadget* pada anak.

Edukasi kepada masyarakat tentang cara menerapkan *Google Family Link* sebagai strategi keluarga dalam mengatasi ketergantungan anak pada perangkat digital adalah sangat diperlukan. Selain kegiatan ini di dasarkan atas penjelasan sebelumnya, pengabdian ini juga merupakan permintaan atau inisiatif dari warga atau masyarakat desa Karangasem, Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Warga melaporkan kepada tim pengabdian kepada masyarakat bahwa anak-anak mereka mengalami perilaku yang mencerminkan kecanduan terhadap *gadget*. Laporan tersebut kemudian ditindak lanjuti oleh tim untuk Menyusun program pengabdian ini. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat tentang pentingnya penerapan aplikasi *Google Family Link* sebagai strategi keluarga dalam menghadapi candu *gadget* pada anak.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim kegiatan pengabdian mempersiapkan segala kebutuhan terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi waktu, tempat, pembicara serta sarana dan prasarana kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung pada tanggal 18-22 Maret 2023 di Balai Desa Karangasem, Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Langkah awal dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu memberikan pemahaman tentang *parenting* di era digital, kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan akun *Google*. Setelah berhasil memiliki akun *Google*, langkah selanjutnya adalah mengunduh aplikasi *Google Family Link*. Setelah aplikasi terpasang di perangkat, tindakan berikutnya adalah menguji semua fitur yang ada dalam aplikasi tersebut (seperti memberikan izin aplikasi, mengatur waktu penggunaan perangkat, dan melacak lokasi perangkat). Melalui rangkaian kegiatan ini, masyarakat diberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai pentingnya *parenting* di era digital, dan pemanfaatan aplikasi *Google Family Link* untuk mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak.

3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta pengabdian yaitu masyarakat. Angket terdiri dari tiga variabel penilaian yaitu terkait kegiatan *parenting* yang terdiri dari 14 *item* pernyataan, pemahaman masyarakat terhadap materi terdiri dari 6 *item* pernyataan dan kepuasan masyarakat terhadap kegiatan pengabdian terdiri dari 9 pernyataan. Angket evaluasi tersebut di isi oleh 20 orang peserta yang merupakan peserta kegiatan pengabdian ini. Seluruh data yang terkumpul dari angket tersebut diolah menggunakan Teknik analisis deskripsi presentase.

HASIL dan PEMBAHASAN

1. Perencanaan Kegiatan Pengabdian

Perencanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan kegiatan observasi lapangan yang dilakukan oleh ketua dan anggota tim pengabdian pada tanggal 18 Maret 2023. Kegiatan observasi tersebut dilakukan di desa Karanggayam kecamatan Cawas kabupaten Klaten, serta melakukan wawancara singkat kepada masyarakat terkait permasalahan yang sedang terjadi, sebagai bahan evaluasi untuk persiapan materi pengabdian. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam tiga sesi, seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembagian Sesi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Sesi Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Sesi pertama adalah sesi pemaparan oleh ketua tim terkait digital <i>parenting</i> dan pentingnya peran orang tua dalam membantu anak agar terhindar dari kecanduan <i>gadget</i> dan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab.	19/03/2023 Balai Desa Karangasem, Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah
2	Sesi kedua, tim memberikan pemaparan tentang aplikasi <i>Google Family Link</i> melalui tayangan video yang berisi tentang, apa itu aplikasi <i>Google Family Link</i> , fitur yang terdapat dalam aplikasi, manfaat dan tata cara penggunaannya dan bagaimana cara kerja aplikasi <i>Google Family Link</i> dalam mengontrol aktivitas anak terhadap <i>gadget</i> .	20/03/2023 Balai Desa Karangasem, Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah
3	Sesi ketiga, seluruh tim disebar untuk mendampingi peserta atau masyarakat dalam mengoperasikan aplikasi <i>Google Family Link</i> serta membantu untuk membuat akun <i>Google</i> bagi yang belum memiliki.	21/03/2023 Balai Desa Karangasem, Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah

(Sumber: PkM Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Berdasarkan Tabel 1, kegiatan pengabdian dilakukan selama tiga hari dengan tiga agenda kegiatan. Sesi pertama pada hari pertama, tim menyampaikan materi sosialisasi tentang pentingnya peran orang tua dalam membantu anak agar terhindar dari kecanduan *gadget*. Sesi kedua yang dilakukan pada hari kedua, tim mempraktikkan penggunaan aplikasi *Google Family Link* kepada peserta. Sesi ketiga pada hari ke tiga, tim pengabdian mendampingi warga untuk langsung memanfaatkan aplikasi *Google Family Link*. Seluruh kegiatan dipusatkan di Balai Desa Karangasem, Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi dua kegiatan yaitu:

Pemaparan materi tentang *Digital Parenting*

Sebagai penggerak utama dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Ketua tim pengabdian, sebagai fasilitator, memberikan pemahaman kepada para orang tua sebagai peserta mengenai *digital parenting* pada generasi Z dengan menerapkan pendekatan ceramah, interaksi tanya-jawab, serta diskusi. Dalam rangkaian acara ini,

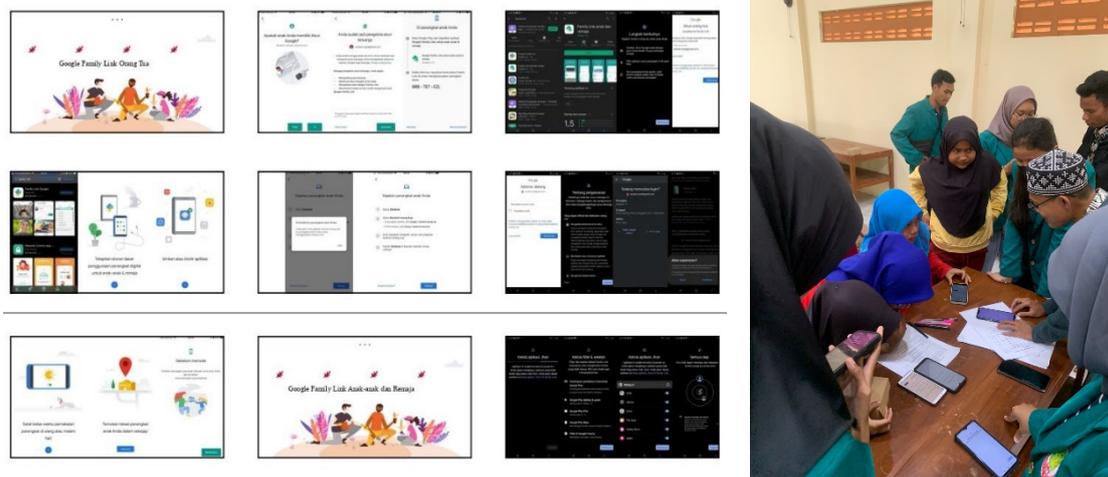
fasilitator menyajikan informasi mengenai solusi dalam pengasuhan digital yang didukung oleh pemahaman orang tua terhadap tahapan perkembangan anak dan pendekatan pengasuhan yang digunakan.



Gambar 1. Penyampaian Materi pada Kegiatan Pengabdian
(Sumber: PkM Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Pemanfaatan *Goole Family Link* sebagai alat dalam *Digital Parenting*

Setelah menghadirkan penjelasan mengenai konsep digital *parenting* oleh ketua tim, langkah selanjutnya adalah melakukan simulasi dan demonstrasi kepada peserta oleh ketua dan tim pengabdian menggunakan aplikasi *Google Family Link*. Proses simulasi dan demonstrasi ini melibatkan beberapa tahapan, di antaranya instalasi *Google Family Link*, peran yang diberikan kepada orang tua dan anak, serta penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi *Google Family Link* seperti yang ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Praktik Pemanfaatan *Google Family Link*
(Sumber: PkM Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

3. Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta kegiatan pengabdian. Angket disebarikan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini yang terdiri dari beberapa *item* yang diukur, yaitu tingkat

kecanduan *gadget* masyarakat, pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dan kepuasan masyarakat terhadap kegiatan pengabdian ini. Berikut ini dipaparkan hasil evaluasi kegiatan pengabdian ini.

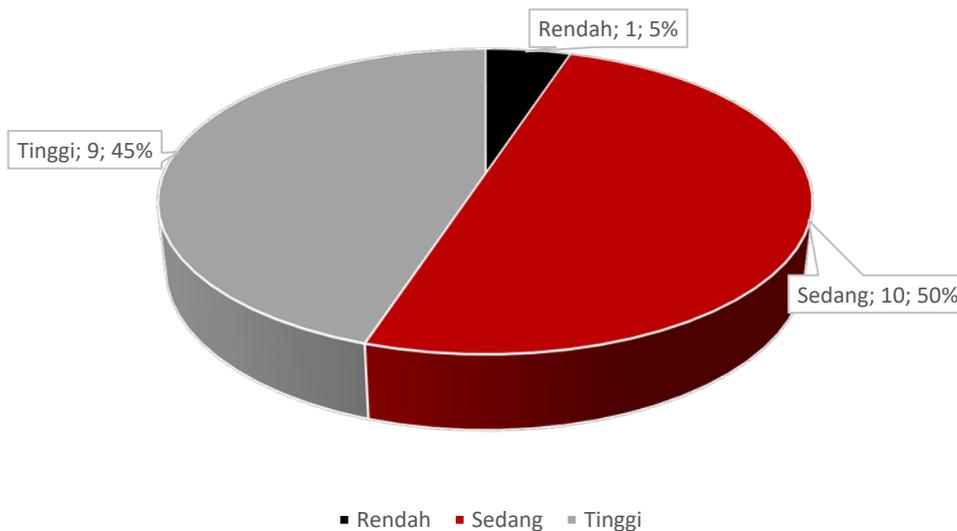
a. Tingkat Kecanduan *Gadget* Masyarakat

Hasil pengukuran tingkat kecanduan *gadget* masyarakat dibagi menjadi tiga kategori, pedoman yang bisa digunakan seperti yang dinyatakan pada Tabel 2:

Tabel 1. Pedoman Pengkategorian Tingkat Kecanduan *Gadget* Masyarakat

Kategori	Rentang Nilai
Rendah	$X < 22$
Sedang	$22 \leq X < 23,5$
Tinggi	$24 \leq X$

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang ditunjukkan pada Tabel 1. dengan mendedarkan angket diperoleh bahwa tingkat kecanduan *gadget* masyarakat yaitu sebanyak 1 orang (5%) dari peserta memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang rendah. 10 orang (50%) peserta memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang sedang dan 9 orang (45%) masyarakat memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat kecanduan masyarakat terhadap *gadget* yang sedang. Hal tersebut disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Tingkat Kecanduan *Gadget* Masyarakat
(Sumber: Olah Data Kegiatan PkM Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Berdasarkan hasil pada Gambar 3, peserta pengabdian yang juga merupakan para orang tua mengalami kecanduan *gadget*. Orang tua yang dalam hal ini juga sebagai *control* dari pemakaian *gadget* pada anak memiliki peran yang besar dalam menantisipasi terjadinya candu *gadget* pada anak-anak mereka. Selain kontrol melalui aplikasi *Google Family Link*, antisipasi kecanduan *gadget* pada anak dapat dilakukan melalui komunikasi interpersonal. Salah satu metode komunikasi antarpribadi yang sering diterapkan oleh orang tua untuk mengurangi ketergantungan perangkat digital pada remaja adalah melalui penggunaan teknik persuasif. Dalam teknik ini, orang tua mencoba mempengaruhi dan membujuk anak-anak remaja agar mereka mengurangi durasi penggunaan *gadget*. Seperti penelitian (Siagian et al., 2021). Selain komunikasi interpersonal, upaya untuk mengantisipasi kecanduan *gadget* pada anak dilakukan melalui literasi Media. Melalui pembinaan orang tua

melalui literasi media dapat menambah wawasan orang tua tentang penggunaan teknologi informasi *gadget* yang baik dan benar (Muliana et al., 2021).

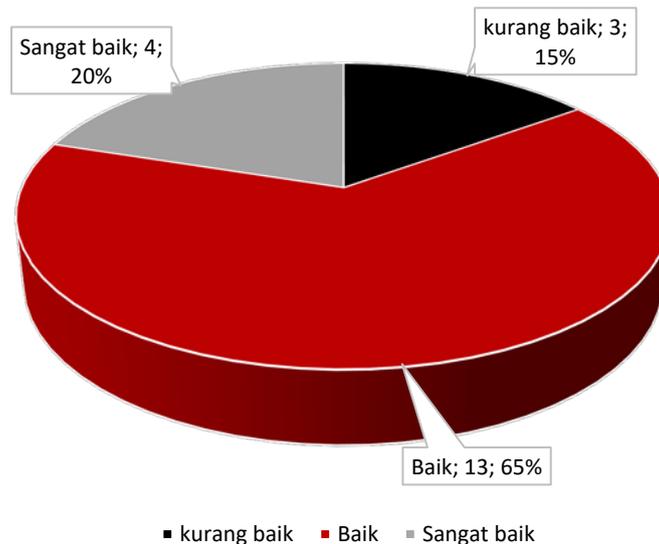
b. Pemahaman Masyarakat Tentang Materi Sosialisasi

Hasil pengukuran tingkat pemahaman peserta terhadap materi sosialisasi dibagi menjadi tiga kategori, pedoman yang bisa digunakan seperti yang dinyatakan pada Tabel 2:

Tabel 2. Pedoman Pengkategorian Tingkat Pemahaman Peserta

Kategori	Rentang Nilai
Kurang baik	$X < 16$
Baik	$16 \leq X < 24$
Sangat baik	$M + 1SD \leq X$

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang ditunjukkan pada Tabel 2. dengan mengedarkan angket diketahui bahwa tingkat pemahaman masyarakat terhadap materi sosialisasi yaitu 3 orang (1 %) peserta memiliki pemahaman materi yang kurang baik, 13 orang (65%) peserta memiliki pemahaman yang baik dan 4 orang (20%) peserta memiliki pemahaman yang sangat baik. Maka dapat di simpulkan mayoritas masyarakat memiliki tingkat pemahaman materi sosialisasi yang baik. Hal tersebut disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemahaman Peserta terhadap Materi Kegiatan PkM Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

(Sumber: Olah Data Kegiatan PkM Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Pemahaman orang tua terhadap materi sosialisasi mengenai pentingnya peran mereka dalam mengawasi anak-anak saat menggunakan *gadget* memiliki dampak besar dalam upaya mencegah ketergantungan anak pada *gadget* tersebut. Pemahaman orang tua tentang risiko yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat menjadi dasar yang kuat dalam langkah-langkah pencegahan terhadap ketergantungan *gadget* tersebut. Orang tua memiliki peran penting dalam upaya mencegah ketergantungan anak pada *gadget*, yang mencakup peran pengawasan, peran antisipatif, dan peran selektif (Kadek et al., 2023).

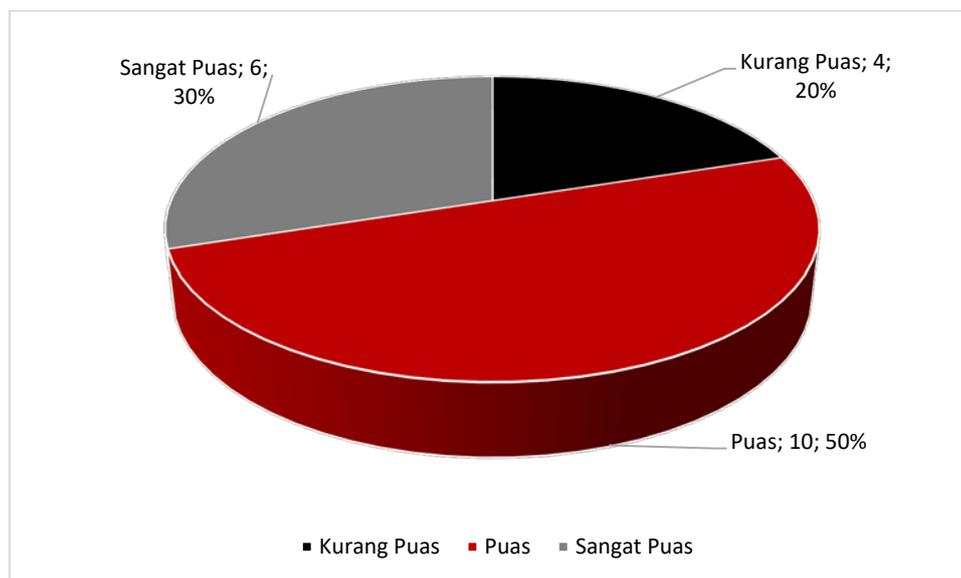
c. Kepuasan Masyarakat Terhadap Kegiatan PkM

Hasil pengukuran tingkat kepuasan masyarakat dibagi menjadi tiga kategori, pedoman yang bisa digunakan seperti yang dinyatakan pada Tabel 3:

Tabel 3. Pedoman Pengkategorisasian Tingkat Kepuasan Masyarakat

Kategori	Rentang Nilai
Kurang puas	$X < 16$
Puas	$16 \leq X < 18$
Sangat Puas	$18 \leq X$

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang ditunjukkan pada Tabel 3. dengan mengedarkan angket diperoleh bahwa tingkat kepuasan masyarakat terhadap kegiatan pengabdian ini yaitu sebanyak 4 orang (20%) masyarakat menyatakan kurang puas, sebanyak 10 orang (50%) peserta menyatakan bahwa puas dengan kegiatan pengabdian ini dan 6 orang (30%) peserta menyatakan sangat puas dengan kegiatan pengabdian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat merasa puas dengan kegiatan pengabdian ini. Hal tersebut disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tingkat Kepuasan Masyarakat Terhadap Kegiatan PkM
(Sumber: Olah Data kegiatan PkM Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Berdasarkan Gambar 5. ditemukan bahwa masih terdapat beberapa masyarakat atau peserta pengabdian yang kurang puas terhadap kegiatan pengabdian ini. Hal ini perlu untuk ditindak lanjuti oleh tim pengabdian yang kemudian sebagai dasar untuk mengevaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun ini, sehingga kegiatan masyarakat yang akan datang akan berjalan lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Peran orang tua sangat penting dalam melakukan tindakan pencegahan terhadap ketergantungan anak pada *gadget*. Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh orang tua untuk mengantisipasi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Google Family Link*. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan bahwa masyarakat akan memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai risiko penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Dengan begitu, mereka akan mampu mengawasi dan mengendalikan perilaku anak-anak mereka yang menggunakan *gadget*. Pemahaman tersebut menjadi landasan utama dalam menantisipasi candu *gadget* pada anak. Berdasarkan evaluasi kegiatan pengabdian diketahui bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada peserta pengabdian yaitu 45% tinggi dan 50% sedang. Melalui kegiatan pengabdian ini, pemahaman masyarakat terhadap materi

pengabdian yang disampaikan oleh tim pengabdian tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu yaitu 3 orang (1 %) peserta memiliki pemahaman materi yang kurang baik, 13 orang (65%) peserta memiliki pemahaman yang baik dan 4 orang (20%) peserta memiliki pemahaman yang sangat baik. Tingkat kepuasan masyarakat terhadap kegiatan pengabdian ini yaitu sebanyak 4 orang (20%) masyarakat menyatakan kurang puas, sebanyak 10 orang (50%) peserta menyatakan bahwa puas dengan kegiatan pengabdian ini dan 6 orang (30%) peserta menyatakan sangat puas dengan kegiatan pengabdian ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Rektor, dan kepala LP2M Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Masyarakat desa Desa Karangasem, Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, yang telah bekerja sama dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini, sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, D., Mulkiyan, M., & Erwin, M. (2022). Problematika dan pendampingan anak yang mengalami gangguan gadget. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, 8(1), 36–53. <https://doi.org/10.47435/MIMBAR.V8I1.890>
- Amilia, R., Andaruni, N. Q. R., Harahap, A. P., & Makmun, I. (2021). Edukasi pencegahan screen dependency disorder (SDD) dan tantangan pola asuh efektif anak usia dini era digital di Desa Taman Sari Gunung Sari Lombok Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kebidanan*, 3(1), 25–29. <https://doi.org/10.26714/JPMK.V3I1.6856>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/JERR.V1I2.1675>
- Google. (2021). *Family Link from Google - Family Safety & Parental Control Tools*. <https://families.google/familylink/>
- Kadek, A., Lestari, D., Peran, S., Tua, O., Meminimalisir, D., Game, K., Pada, O., Usia, A., Sosialisasi, S., Orang, P., Dalam, T., Kecanduan, M., Online, G., Anak, P., Sekolah, U., Oktaviana, Y., Rema, L., Hevi,), Ullu, H., ... Kelen, P. K. (2023). Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1128–1133. <https://doi.org/10.55338/JPKNM.V4I2.1010>
- Muliana, M., Nufus, H., Nuraina, N., & Zahara, S. R. (2021). Pembinaan pada orang tua untuk mengatasi kecanduan anak terhadap gadget melalui literasi media di desa Padang Sakti Kecamatan Muara satu kota Lhokseumawe. *KRIDA CENDEKIA*, 1(05). <https://doi.org/10.24042/KONS.V7I1.638>
- Nafaida, R., Nurmasiyah, N., & Nursamsu, N. (2020). Dampak penggunaan Gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/BEST.V3I2.2807>
- Pratikno, A. S., Al-Falah As-Sunniah, I., Timur B Sumantri, J., Sekolah, K., Gadingrejo, S., & Timur, J. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 107–123. <https://doi.org/10.36835/AU.V2I1.301>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 482–490.
- Rizaty, M. A. (2023, February). *Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel*. Data Indonesia. <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>

- Siagian, M., Mailin, M., & Efendi, E. (2021). Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Komunika Islamika : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 8(1), 39–51. <https://doi.org/10.37064/JKI.V8I1.9480>
- Sirait, S., Widya, S., Jurisa, E., Azhari, A., Azhari, A., Fitriani, L., Butar-Butar, N. A., Ramadhani, P., Yukestri, Y., Andriani, R., Hutapea, S., Rismayani, R., Sari, S., Isma, W. R., Marpaung, M. C., Afrillia, D. A., Setiawati, S., & Rizka, I. (2022). Pelatihan digital parenting menggunakan aplikasi google family link sebagai upaya pencegahan kecanduan media pada anak dan remaja (pelatihan dan penyuluhan pada guru dan orang tua murid di desa Sei Kamah. *Comunitaria: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 93–98. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/comunitaria/article/view/2715>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Utama, F. P., Sari, J. P., & Bismantolo, P. (2020). Peningkatan Kapasitas Orang Tua dalam Mengawasi Aktivitas Anak Menggunakan Gawai Berbasis Android dengan Google Family Link. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 22–27. <https://doi.org/10.30999/IPKM.V10I2.1010>
- Yuyuk, Y., Waridah, W., & Kartini, K. (2023). Upaya orang tua dalam mengatasi penggunaan Gadget pada anak usia dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–20. <https://doi.org/10.46368/MKJPAUD.V3I1.1027>