

PEMANFAATAN FITUR *PARENTAL CONTROL* UNTUK KEMAMAN KOMPUTER DAN INTERNET BAGI GURU-GURU SMP

Elan Suherlan¹, Sri Puji Utami A², Irwamdi M Zein³

¹ Fakultas Teknologi Informasi, Universitas YARSI, Jakarta, 12260
Telp : (021) 4206674 ext 5027, Fax : (021)

E-mail : [1elan.suherlan@yarsi.ac.id](mailto:elan.suherlan@yarsi.ac.id), [2 puji.atmoko@yarsi.ac.id](mailto:puji.atmoko@yarsi.ac.id), [3irwandi@yarsi.ac.id](mailto:irwandi@yarsi.ac.id)

Abstract

Along with the launch of the Industrial Revolution 4.0 and the outbreak of the Covid 19 Pandemic, Indonesian people, especially teachers and parents, are demanding to improve their abilities on information literacy and the safety of using devices in children. This training aims to help teachers and parents get to know more about information, understand the characteristics of the information contained in the children's / students' devices / computers and know Parental Control techniques that can be used to protect children from the possibility of using excessive devices and accessing informations that is not only useless but also harms their development and personality. The training takes the form of a webinar by conducting a pretest and posttest on the use of the parental control feature. The results of the activity refer to the analysis of pretest and protest data that shows that there is an increase in understanding of how to control gadgets / computers using parental control, limiting children's internet content, managing good games for children, and monitoring all the time the use of gadgets / computers by children

Keywords : security, devices, computers, parental control

Abstrak

Seiring dengan peluncuran Revolusi Industri 4.0 dan bersamaan dengan berkembangnya Pandemi Covid 19 menuntut masyarakat Indonesia khususnya guru dan orang tua untuk meningkatkan kemampuannya terhadap literasi informasi dan keamanan penggunaan gawai pada anak anak. Pelatihan ini bermaksud membantu guru dan orang tua untuk lebih mengenal informasi, memahami karakteristik informasi yang ada di dalam perangkat gawai/komputer anak anak/siswa dan mengetahui teknik Parental Control yang dapat digunakan untuk menjaga anak-anak dari kemungkinan penggunaan perangkat yang berlebihan dan mengakses informasi-informasi yang bukan hanya tidak bermanfaat tetapi juga membahayakan perkembangan dan kepribadian mereka. Pelatihan berbentuk webinar dengan melakukan pretest dan posttest terhadap penggunaan fitur parental control tersebut. Hasil kegiatan merujuk pada Analisa data pretest dan protest diperoleh bahwa terjadi peningkatan pemahaman cara pengendalian gadget/ komputer menggunakan parental control, membatasi konten internet anak anak, mengatur game yang baik untuk anak-anak, dan memonitor setiap saat penggunaan gadget/ komputer oleh anak anak.

Keywords: pengamanan, gawai, computer, parental control

1. PENDAHULUAN

Hadirnya Pandemi Global Covid-19 di Indonesia pada Maret 2020 membuat penggunaan Internet semakin masif, akibat pembatasan berskala besar (PSBB) penggunaan perangkat yang terhubung dengan internet semakin bervariasi, perangkat gawai semakin banyak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar siswa dan guru karena Kemendikbud melarang kegiatan tatap muka di sekolah, pembatasan juga berimbas bagi ibu rumah tangga, pekerja kantor, pengusaha, dan lain lain.

Walaupun masyarakat kita saat ini sudah menjadi masyarakat informasi, namun masih banyak masyarakat terutama orang tua yang tidak sepenuhnya paham dengan perkembangan teknologi yang terjadi.

Perkembangan komputer banyak memberi dampak yang bermanfaat, dan tidak sedikit juga yang berbahaya bagi masyarakat, khususnya anak-anak. Orang tua harus memahami karakteristik informasi yang terdapat pada komputer dan internet dan melakukan upaya agar anak-anak dapat memanfaatkan internet dengan seluas-luasnya dan meminimalisir pengaruh buruk yang mungkin ditimbulkannya.

Sebuah komputer dan gawai - sebagai alat dalam teknologi informasi dan komunikasi - dalam sebuah keluarga tentu bisa menjadi sarana pendidikan sekaligus hiburan tersendiri. Dari aspek pendidikan komputer dan gawai membantu keluarga dalam mengenalkan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi dan dari aspek hiburan komputer bisa digunakan sebagai pemutar film, musik, dan berinternet. Jika anak-anak menghabiskan waktu dalam jaringan (saat ini, sebagian besar anak-anak melakukannya), maka orang tua mungkin perlu mencari cara agar dapat mengontrol apa yang dapat anak akses.

Adapun yang menjadi permasalahan yang dihadapi oleh mitra:

1. Pengontrolan pengamanan para orang tua terhadap alat teknologi pada anak-anaknya (*parental control*) belum banyak diketahui, hanya sebatas penggunaan yang umum seperti medsos, chatting, telpon dan sms saja.
2. Kegiatan penyuluhan terkait hal ini masih relatif belum ada yang melaksanakan

Persoalan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan adalah **Pelatihan Penggunaan Parental Control pada penggunaan gawai dan internet oleh anak dan remaja**, Justifikasinya adalah mitra memerlukan hal tersebut di atas untuk mengatasi persoalan prioritas yang dihadapi dan hal ini sesuai dengan kompetensi yang dimiliki kami sebagai tim pengusul.

2. KAJIAN LITERATUR

Fitur **parental control** bisa membantu para orang tua untuk melindungi anak-anak dari penggunaan komputer dan gawai yang tidak benar. Fitur ini diciptakan untuk membantu orang tua dalam kemampuan mereka membatasi tampilan konten tertentu (yang mereka anggap tidak sesuai untuk usia, tingkat kematangan atau nuansa mereka) yang dapat dilakukan oleh anak-anak mereka.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan Markplus Insight, jumlah pengguna internet Indonesia didominasi oleh generasi muda berusia 15-30 tahun yang disebut "netizen". Sembilan puluh lima persen siswa Amerika berusia antara dua belas dan tujuh belas mengakses web setiap hari, dan delapan puluh delapan persen siswa tersebut mengatakan bahwa mereka menyaksikan rekan mereka mengganggu pengguna online atau sedang diintimidasi.

Permintaan akan metode kontrol orang tua yang membatasi konten meningkat selama beberapa dekade karena meningkatnya ketersediaan Internet. Survei ICM terbaru menunjukkan bahwa hampir seperempat anak muda berusia di bawah 12 tahun terpapar pornografi online.

Membatasi konten artinya terutama membantu dalam kasus ketika anak-anak terpapar konten yang tidak pantas secara tidak sengaja. Pemantauan mungkin efektif untuk mengurangi tindakan *cyberbullying* di internet.

Dengan fitur *parental control*, penggunaan komputer untuk anak bisa kita tentukan jadwalnya agar anak menggunakan komputer pada waktu yang tidak mengganggu jadwal belajar atau istirahatnya. Bagian *Time limits* pada *parental control options* digunakan untuk mengatur jadwal penggunaan komputer/gawai.

Bagi anak permainan atau *game* komputer merupakan hal yang menyenangkan, dan bisa jadi aplikasi favorit bagi mereka. Mungkin kita tidak selamanya bisa mengontrol apa yang dimainkan anak karena adanya kesibukan, tapi kita tentu tidak mau jika anak di bawah umur bermain game yang penuh dengan kekerasan, pornografi, dan lainnya. Pengaturan ini juga terdapat pada *parental control*.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan di mana fasilitator utama mempresentasikan materi secara interaktif kepada peserta, sedangkan fasilitator pendamping membantu peserta saat praktek. Karena kondisi masih dalam PSBB, kegiatan pelatihan menggunakan *webinar* dengan modul pelatihan disediakan secara daring. Tahap-tahap yang dilakukan adalah tahap studi pendahuluan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Target luaran program ini adalah terwujudnya kemampuan guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan komputer dan gawai yang dipakai anak-anaknya. Untuk mengukur peningkatan kompetensi tersebut, digunakan kuesioner dengan skala 1 (belum menguasai), 2 (kurang menguasai), 3 (cukup menguasai), dan 4 (sangat menguasai). Setiap workshop diawali dan diakhiri dengan membagikan kuesioner tersebut untuk mendapatkan informasi tentang peningkatan kompetensi peserta.

Tabel 1 Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Saya mengenal cara pengendalian Gadget/ Komputer menggunakan Parental Control
2	Saya bisa membuat akun khusus untuk anak anak
3	Saya bisa membatasi waktu penggunaan Gadget/ komputer anak-anak
4	Saya bisa membatasi waktu akses internet pada Gadget/komputer anak-anak
5	Saya bisa membatasi konten internet anak anak
6	Saya bisa mengatur game yang baik untuk anak-anak
7	Saya bisa memonitor setiap saat penggunaan Gadget/ komputer anak anak

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan terlaksana dalam bentuk *webinar* dengan judul “Peningkatan Kontrol Orang tua pada penggunaan Gawai dan Internet oleh anak-anak” pada tanggal 22 Agustus 2020 dengan Mitra Guru-guru dan orang tua siswa SMP Cahaya Quran Ciracas Jakarta Timur.

Merujuk pada hasil penyebaran kuesioner sebelum kegiatan pelatihan, diperoleh hasil bahwa peserta berjumlah 40 orang berasal dari wilayah Jakarta, Jabar, Aceh, Sumsel, Kalteng, dan Jawa Timur.



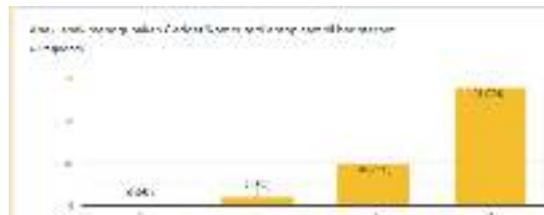
Gambar 1. Sebaran Wilayah Peserta

Selama diberlakukan PSBB, sebanyak 85% anak anak menggunakan gawai/laptop



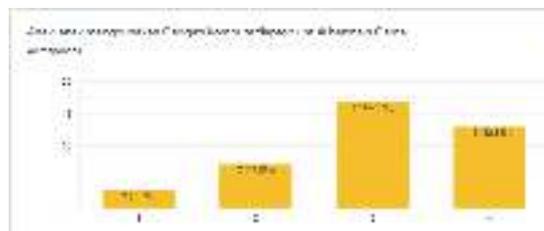
Gambar 2. Kebiasaan anak anak menggunakan Gawai

Di mana sebanyak 95% mereka pun terhubung menggunakan internet



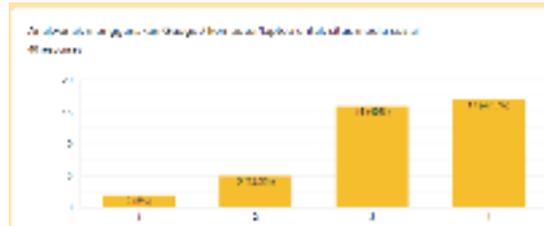
Gambar 3. Gawai yang terhubung internet

Sebanyak 75%, anak anak menggunakan gawai untuk bermain game



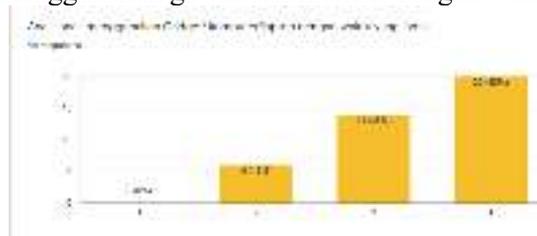
Gambar 4. Gawai untuk bermain Game

Sebanyak 84.5% anak anak mengakses media sosial



Gambar 51 Jumlah Anak Anak menggunakan Medsos

Sebanyak 85% anak anak menggunakan gawai dan internet dengan waktu yang lama (>3 jam)



Gambar 6 Durasi menggunakan Gawai

Merujuk pada hasil penyebaran kuesioner setelah kegiatan penyuluhan/webinar, diperoleh hasil bahwa dari 40 peserta yang mengisi kuesioner pretest, hanya 18 peserta yang mengisi kuesioner post test. Sehingga instruktur perlu membandingkan peserta yang mengisi kedua kuesioner awal dan akhir.

Perbandingan dilakukan untuk melihat apakah ada perubahan sebelum dan sesudah pelatihan, dari skala likert yang diberikan, pelatih memberikan bobot untuk masing skala sebagai berikut :

- Sangat Tidak Setuju/STS : 0
- Tidak Setuju/TS : 1
- Setuju/S : 2
- Sangat Setuju : 3

Tabel 2 Postest Vs Pretest

No	Pernyataan	Pretest	Post Test	Trend
1	Saya menggunakan cara pengendalian Gadget/ Komputer menggunakan Parental Control	0,83333333	0,94444444	+
2	Saya bisa membuat akun karwa untuk anak-anak	0,83333333	0,77777778	-
3	Saya bisa mengetahui waktu penggunaan Gadget/ Internet anak-anak	1,66666667	1,77777778	+
4	Saya bisa mengetahui waktu akses internet pada Gadget/ Komputer anak-anak	1,55555556	1,67777778	-
5	Saya bisa mengetahui lokasi internet anak-anak	1,77777778	1,55555556	-
6	Saya bisa mengatur game yang baik untuk anak-anak	1,77777778	1,77777778	+
7	Saya bisa memantau setiap saat penggunaan Gadget/ Internet anak-anak	1,66666667	1,67777778	+

Dari tabel tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan. Kondisi ideal diharapkan peserta memiliki pengetahuan tentang internet sehat dan aman dengan memberikan nilai Selalu (nilai 2). Pada kolom pretest, rata rata nilai secara keseluruhan masih di bawah 2 (Selalu), dengan nilai paling kecil ada pada point 1 dan 2 yaitu pengetahuan tentang *parental control* dan membuat akun anak anak. Membandingkan dengan hasil kuesioner post test, terjadi trend peningkatan (+) pada point 1, 5, 6 dan 7, tetapi penurunan pada point 2,3 dan 4, hal ini menunjukkan bahwa kegiatan webinar masih belum cukup komprehensif sebagai media penyuluhan dibandingkan

penyuluhan langsung melalui tatap muka dikarenakan banyak faktor diantaranya waktu pelatihan bertepatan dengan long weekend, jam di atas jam 13.00, permasalahan koneksi internet beberapa peserta dan juga perangkat web conferencing yang digunakan peserta, hal ini terlihat dari pesan dan kesan pada kuesioner kepuasan acara.

Tabel 3 Evaluasi Acara

No	Pertanyaan	Nilai
1	Apakah isi pelatihan, apakah materi yang disampaikan dari segi waktu, metode dan kesesuaian?	3,8875
2	Penilaian Anda terhadap keterkaitan pembelajaran?	3,90625
3	Penilaian Anda terhadap metode?	3,90625
4	Seberapa menarik materi ini bagi Anda?	3,8875
5	Kepercayaan Materi yang disampaikan?	3,90625
6	Seberapa puas Anda dengan waktu ini?	3,8875

Merujuk kepada kuesioner evaluasi terhadap pelaksanaan *webinar*, peserta menilai bahwa penyuluhan ini memuaskan (beberapa peserta menyebut sangat memuaskan) baik dari segi isi materi, pemaparan, dan diskusi yang dilakukan, seperti dapat dilihat pada tabel 3 di atas.

5. KESIMPULAN

Dari kegiatan/program ini, dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

- ✓ Pengamanan pada penggunaan komputer masih belum dilakukan oleh orang tua pada umumnya
- ✓ *Parental Control* belum banyak diketahui orang tua, sehingga belum dilakukan pemasangannya pada komputer mereka
- ✓ Pelatihan ini memberikan pengetahuan yang baru bagi orang tua, dan berhasil “membuka mata” para orang tua bahwa perlu pengamanan pada gawai dan komputer mereka terutama jika digunakan oleh anak-anak.

6. REFERENSI

- Buku Panduan Pengabdian Masyarakat Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas YARSI Tahun 2014
- Internet Sehat, InternetSehat.org, 2012
- Setiawan, Ahmad Budi, Penanggulangan Dampak Negatif Akses Internet di Pondok Pesantren Melalui Program Internet Sehat
- Shidarta, Lani. "Pengertian dan Sejarah Internet." (1996).
- Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008+tanggal+21+april++2008
- <http://balitbang.kominfo.go.id/balitbang/aptika-ikp/files/2013/02/Penanggulangan-Dampak-Negatif-Akses-Internet-Di-Pondok-Pesantren-Melalui-Program-Internet-Sehat.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=aioUfGkpiNo>
- https://www.youtube.com/watch?v=0l_DB4Uvt3I
- <https://www.youtube.com/watch?v=x0mTRBrGLIg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JrlyhwcWDPs>
- <http://www.pusatgratis.com/tutorial/cara-mengaktifkan-parental-control-untuk-membatasi-penggunaan-program-oleh-user-lain.html#:~:text=Parental%20Control%20adalah%20salah%20satu,game%20di%20saat%20jam%20belajar.>

tekno.kompas.com/read/2020/03/21/12220047/awasi-anak-belajar-di-rumah-dengan-google-family-link
<https://protectyoungeyes.com/the-best-parental-control-software-for-2020>