

## **Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Selancar Gawai Sebagai Upaya Preventif terhadap Kekerasan di Era Digital**

**Gaharani Saraswati<sup>1</sup>**

Universitas Sebelas April, gaharani03@gmail.com

**Mirwan Aji Soleh<sup>2</sup>**

Universitas Sebelas April, mirwanaji4466@gmail.com

**Avini Martini<sup>3</sup>**

Universitas Sebelas April, avinimartini84@gmail.com

**Tati Rohayati Apriliana<sup>4</sup>**

Universitas Sebelas April, tatirapriliana@gmail.com

**Nur Hafidz Muhammad Ilham<sup>5</sup>**

Universitas Sebelas April, nurhafidzilham@gmail.com

### **Abstrak**

*This activity was motivated by the emergence of problems in society regarding violence that occurs among both children and adolescents. The use of gadgets by children without parental supervision results in children accessing games or shows that indicate pornography or other inappropriate content. This community service activity aims to increase knowledge about how to manage children's gadget playing schedules and strengthen local wisdom values in families as an effort to prevent violence. The implementation method of this activity consists of five stages, namely socialization, training, application of technology, mentoring and evaluation, and program sustainability. Based on the results of data analysis, the effectiveness of the Gadget Surfing program on increasing partner knowledge about managing and monitoring children's gadget playing schedules and local wisdom values of 0.83 is included in the high category. The achievement of increasing target partner knowledge about managing and monitoring children's gadget playing schedules and local wisdom values is 87.5%.*

**Keyword:** *Community Empowerment, Gadget, Violence, Local Wisdom, Digital Era*

### **Abstrak**

Kegiatan ini dilatarbelakangi munculnya permasalahan di masyarakat tentang kekerasan yang terjadi baik di kalangan anak-anak maupun remaja. Penggunaan gawai pada anak tanpa pendampingan orang tua berakibat anak akan mengakses permainan atau tayangan berindikasi pornografi maupun kurang pantas lainnya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang cara mengelola jadwal bermain gawai pada anak dan penguatan nilai-nilai kearifan lokal dalam keluarga sebagai upaya mencegah kekerasan. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari lima tahapan, yakni sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Berdasarkan hasil analisis data, maka efektivitas program Selancar Gawai terhadap peningkatan pengetahuan mitra tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai serta nilai-nilai kearifan lokal sebesar 0,83 termasuk ke dalam kategori tinggi. pencapaian peningkatan pengetahuan mitra sasaran tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai dan nilai-nilai kearifan lokal sebesar 87,5%.

**Kata kunci:** **Pemberdayaan Masyarakat, Gawai, Kekerasan, Kearifan Lokal, Era Digital**

## Pendahuluan

Di era digital, perkembangan teknologi yang semakin pesat memudahkan banyak orang dalam mengakses gawai. Masyarakat perkotaan maupun pedesaan, bahkan masing-masing anggota keluarga memiliki gawai (terutama *smartphone*). Berbeda dengan perangkat elektronik lainnya, gawai atau *gadget* memiliki unsur kebaruan dan dari waktu ke waktu menyuguhkan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis (Saraswati et al., 2021). Gawai berkembang menjadi teknologi yang multifungsi, bukan hanya sekedar alat komunikasi. Gawai semakin berkembang dan dilengkapi dengan beragam fitur canggih serta menarik, sehingga dapat dimanfaatkan untuk beragam kebutuhan penggunanya maupun untuk hiburan. Pengguna gawai juga merambah di kalangan anak-anak. Alasan orang tua memberikan gawai pada anak adalah sebagai bentuk perhatian dengan harapan dimanfaatkan untuk mengakses informasi yang mendukung pembelajaran dan digunakan bermain *game* edukatif. Gawai membuat anak lebih asyik bermain sendiri di rumah, sehingga orang tua tidak perlu menyita waktu dan tenaga yang besar, serta dapat leluasa melakukan aktivitasnya.

Gawai memudahkan dalam mencari informasi, pengetahuan, dan dapat saling berkomunikasi jarak jauh. Gawai dapat digunakan untuk mengakses beragam tayangan. Namun, penggunaan gawai tanpa pendampingan orang tua berakibat anak akan menonton apa saja termasuk yang berindikasi pornografi maupun konten kurang pantas lainnya. Gawai juga berdampak negatif pada perkembangan sosial anak yaitu adanya perilaku kurang bersosialisasi yang berakibat tidak mengerti sopan santun (Mau & Gabriela, 2021). Sopan santun berperan penting dalam perkembangan sosial anak, mengingat dalam masyarakat berkembang tata krama dan norma-norma sebagai bagian dari kearifan lokal yang harus dijunjung tinggi. Penggunaan gawai di kalangan anak-anak yang berlebihan berakibat pada perubahan psikologi, seorang anak pendiam berubah menjadi pemarah bahkan melawan pada orang tuanya. Terlalu asyik bermain gawai menimbulkan sifat malas dan lupa waktu (Swatika, 2018). Fitur gawai yang menarik menjadikan anak berperilaku adiktif (kecanduan), sehingga mengganggu aktivitasnya. Penggunaan gawai juga berdampak negatif pada berbagai perkembangan anak baik agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan sosial dan emosional, dan perkembangan bahasa (Annisa et al., 2022). Gawai juga berdampak pada perilaku agresif anak. Orang tua memberikan gawai dengan waktu yang berlebihan dan tanpa pantauan berakibat anak sering meniru ucapan kasar dari gawai, tidak merespon ketika dipanggil, berteriak saat gawai diambil, menangis dan marah, serta secara tiba-tiba memukul orang tua (Rini & Wulandari, 2024). Penggunaan gawai di kalangan anak-anak masih menjadi pro dan kontra. Pendampingan orang tua terhadap anak dalam bermain gawai sangat dibutuhkan. Melalui kegiatan ini, tim pengabdian kepada masyarakat mengajak Tim Penggerak PKK untuk meningkatkan pengetahuan tentang cara mengelola jadwal bermain gawai pada anak dan penguatan nilai-nilai kearifan lokal dalam keluarga sebagai upaya mencegah kekerasan.

## Metode

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama sosialisasi dilakukan untuk memberi gambaran awal kepada mitra sasaran tentang kegiatan yang akan dilakukan. Tahap kedua pelatihan terdiri dari: 1) Pelatihan tentang peran orang tua mendampingi anak di rumah, 2) pelatihan penguatan nilai-nilai kearifan lokal dalam keluarga. Tahap ketiga penerapan teknologi. Penerapan teknologi pada kegiatan selancar gawai meliputi: Lemon Gawai dan Buku Peka Bahasa. Tahap keempat pendampingan dan evaluasi. Pendampingan yang dilakukan tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai. Evaluasi yang dilakukan terdiri dari evaluasi kegiatan dan evaluasi hasil. Evaluasi kegiatan yang berkaitan dengan implementasi program untuk mengetahui hal-hal yang dirasa masih kurang, sehingga dapat diperbaiki dan ditindaklanjuti. Evaluasi hasil yaitu upaya mengukur pengetahuan mitra yang dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* (dilakukan sebelum kegiatan inti dimulai) dan *posttest* (setelah kegiatan inti dilaksanakan).

Tahap kelima keberlanjutan program. Berdasarkan hasil evaluasi, tim pengabdian merefleksi tentang hal-hal yang perlu diperbaiki dan hal yang sudah baik, sehingga dapat dilanjutkan. Tim Penggerak PKK dapat melanjutkan nilai-nilai positif kegiatan kepada masyarakat yang lebih luas. Di sisi lain, tim pengabdian melakukan perbaikan untuk dapat mengimplementasikannya dalam kegiatan selanjutnya.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Kegiatan Selancar Gawai diawali dengan sosialisasi. Pada tahap ini tim pengabdian dapat berkomunikasi langsung dengan mitra sasaran sekaligus pihak desa untuk berdiskusi tentang rencana pelaksanaan kegiatan, termasuk dalam menentukan waktu kegiatan. Di samping itu, tim pengabdian dapat menganalisis berbagai kebutuhan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kegiatan selanjutnya, tim pengabdian melakukan pelatihan dengan sasaran kelompok PKK yang terdiri dari 20 orang. Kegiatan dimulai dengan diskusi kelompok. Para peserta dibagi ke dalam empat kelompok. Setiap kelompok menuliskan berbagai permasalahan anak dalam bermain gawai ke dalam *stiki notes* dan menempelkannya pada stereofom kemudian mempresentasikannya di dalam forum. Para peserta sangat antusias berdiskusi dan mempresentasikan hasil diskusi dengan jelas dan penuh semangat (Observasi tanggal 25 September 2024). Melalui kegiatan pelatihan ini dijelaskan tentang dampak penggunaan gawai secara berlebihan. Gawai memiliki dampak negatif bagi kesehatan fisik maupun mental, gangguan perkembangan kognitif, sosial dan emosional, berdampak pada interaksi serta keterampilan interpersonal anak (Lodewijk, 2024). Pelatihan ini juga membahas tentang pentingnya pentingnya pendampingan orang tua bagi anak dalam bermain gawai. batasan atau aturan yang ditujukan untuk melindungi anak-anak. Pendampingan bukan hanya melihat anak dalam menggunakan gawai, tetapi berkaitan dengan upaya bagi orang tua untuk mengelola dan mengatur pengalamannya saat berinteraksi dengan gawai. Orang tua membuat aturan tentang

jumlah waktu diizinkan untuk anak dalam menggunakan gawai (Hidayati et al., 2023). Tim pengabdian juga melakukan pendampingan kepada orang tua tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai menggunakan Lembar Monitoring (*Lemon*) Gawai. Kegiatan ini memberi pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya pendampingan terhadap anak saat bermain gawai. Pola asuh berpengaruh pada perilaku adiksi anak terhadap gawai. Orang tua berperan penting sebagai *gatekeeper* yang memfasilitasi dan membatasi akses terhadap penggunaan gawai. Orang tua bertanggungjawab untuk membangun rasa keterikatan (*parental attachment*) yang baik dengan anak. *Parental attachment* yang baik diperlukan oleh anak untuk memenuhi kebutuhan intimasi, memberi kebutuhan anak, sehingga anak akan merasa aman dan tidak memilih gawai sebagai media pelarian dari masalah yang dihadapi (Amalia & Hamid, 2020). Kegiatan selancar gawai ini berkaitan dengan upaya orang tua membangun disiplin diri anak dalam bermain gawai. Upaya orang tua dalam membangun disiplin diri anak dapat dilakukan dengan 1) melatih, 2) membiasakan diri berperilaku sesuai nilai-nilai berdasarkan acuan moral, 3) kontrol orang tua (Shochib, 2014). Orang tua seringkali membiarkan anak bermain gawai sendiri tanpa pendampingan karena alasan kesibukan. Gawai terutama *smartphone* cukup membantu anak lebih tenang, sehingga orang tua bisa mengerjakan tugas lain. Orang tua beranggapan bahwa anak dapat mengikuti dengan baik tayangan atau permainan dalam *smartphone*. Orang tua hanya sesekali membantu anak dalam melewati (*skip*) iklan. Bahkan sebagian anak lebih memahami cara mengoperasikan *smartphone* dibandingkan orang tuanya (wawancara tanggal 25 September 2024). Mendampingi dalam bermain gawai bukan hanya dengan menemani atau menonton bersama anak, tetapi dibutuhkan sikap orang tua yang selektif terhadap konten dan bahasa dalam *game* maupun tayangan yang ditonton, sehingga akan meminimalisir terjadinya ketidaklayakan tontonan yang akan dilihat oleh anak dan akan berpengaruh terhadap sikap dan bahasanya. Pada kegiatan ini, tim pengabdian menerapkan teknologi berupa buku Lembar Monitoring (*Lemon*) Gawai. Tim Pengabdian juga sekaligus melakukan pendampingan kepada orang tua tentang bagaimana membuat kesepakatan dengan anak dan mengola jadwal bermain gawai.

Kegiatan selanjutnya yaitu pelatihan penguatan nilai-nilai kearifan lokal dalam keluarga. Nilai-nilai kearifan lokal perlu dikuatkan kepada anak sebagai generasi penerus bangsa di era digital ini. Kearifan lokal berasal dari kata lokal (*local*) artinya setempat dan kearifan (*wisdom*) berarti kebijaksanaan. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat atau (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (Suwardi & Rahmawati, 2019). Beberapa nilai kearifan lokal dalam pengasuhan meliputi: 1) nilai hubungan dalam keluarga, 2) nilai keberpihakan, 3) nilai kolektif. Kearifan lokal merupakan jati diri masyarakat perlu ditumbuhkembangkan di dalam keluarga agar tetap lestari. Bersama dengan kegiatan pelatihan ini juga diterapkan buku peka bahasa. Buku Peka Bahasa merupakan panduan bagi orang tua agar lebih tanggap terhadap bahasa anak baik saat bermain gawai maupun dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa merupakan sesuatu yang harus selalu dijunjung tinggi karena mengandung etika dan nilai budaya suatu masyarakat tertentu, sehingga anak harus

mengetahui nilai-nilai budaya (kearifan) lokal yang berlaku di lingkungannya. Buku ini juga memuat nilai-nilai kearifan lokal *Gapura Pancawaluya* (gerbang lima kesempurnaan): *cageur, bageur, bener, pinter, singer*. Nilai-nilai tersebut dideskripsikan dan dibuatkan contoh dalam kehidupan sehari-hari.

Tim pengabdian melakukan evaluasi melalui pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan mitra sasaran yang dapat ditunjukkan sebagai berikut. Hasil evaluasi kegiatan Selancar Gawai untuk mengukur pengetahuan mitra tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai serta nilai-nilai kearifan lokal dapat ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 1. Skor penilaian pengetahuan sasaran

SK	K	C	B	BS
1	2	4	4	5

Tabel 2. Kriteria Efektivitas

Rata-rata skor gain dinormalisasi	Efektivitas
$0,00 < (g) \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < (g) \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < (g) \leq 1,00$	Tinggi

Tabel 3. Perbandingan hasil pretest dan posttest berdasarkan rata-rata

Subjek	Pretest	Posttest	<g>
S1	1,2	4,7	0,92
S2	1,4	4,3	0,81
S3	1,2	4,3	0,82
S4	1,2	4,3	0,82
S5	1,4	4,5	0,86
S6	1,4	4,7	0,92
S7	1,0	4,3	0,83
S8	1,1	4,2	0,79
S9	1,1	4,6	0,90
S10	1,4	4,5	0,86
S11	1,1	4,7	0,92
S12	1,2	4,3	0,82
S13	1,1	4,2	0,79
S14	1,2	4,2	0,79
S15	1,1	4,3	0,82
S16	1,4	4,3	0,81
S17	1,4	4,6	0,89
S18	1,4	4,3	0,81
S19	1,4	4,2	0,78
S20	1,1	4,0	0,74
Total Rata-Rata	1,2	4,4	0,83

Berdasarkan data tersebut, maka efektivitas program Selancar Gawai terhadap peningkatan pengetahuan mitra tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai serta nilai-nilai kearifan lokal sebesar 0,83 termasuk ke dalam

kategori tinggi. Untuk mengetahui pencapaian peningkatan pengetahuan sasaran hanya melihat pada hasil posttest, namun terlebih dahulu data diubah dalam bentuk persen, sebagaimana digambarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Pencapaian Sasaran

Subjek	Rata-Rata	Jumlah	Persentase
S1	4,7	47	94
S2	4,4	43	86
S3	4,4	43	86
S4	4,4	43	86
S5	4,5	45	90
S6	4,7	47	94
S7	4,4	43	86
S8	4,2	42	84
S9	4,6	46	92
S10	4,5	45	90
S11	4,7	47	94
S12	4,4	43	86
S13	4,2	42	84
S14	4,2	42	84
S15	4,4	43	86
S16	4,4	43	86
S17	4,6	46	92
S18	4,4	43	86
S19	4,2	42	84
S20	4	40	80
Total Rata-Rata	4,38	43,75	87,5

Berdasarkan data di atas, pencapaian peningkatan pengetahuan mitra sasaran tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai dan nilai-nilai kearifan lokal sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian pengetahuan mitra melebihi target yang diharapkan yaitu 80%.

### Pembahasan

Substansi materi Program Selancar Gawai meliputi: 1) pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai menggunakan Lembar Monitoring (*Lemon*) Gawai, 2) peka bahasa, 3) Penguatan nilai-nilai kearifan lokal dalam keluarga. Kegiatan ini memberi pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya pendampingan terhadap anak saat bermain gawai. Pola asuh berpengaruh pada perilaku adiksi anak terhadap gawai. Orang tua berperan penting sebagai *gatekeeper* yang memfasilitasi dan membatasi akses terhadap penggunaan gawai. Orang tua bertanggungjawab untuk membangun rasa keterikatan (*parental attachment*) yang baik dengan anak. *Parental attachment* yang baik diperlukan oleh anak untuk memenuhi kebutuhan intimasi, memberi kebutuhan anak, sehingga anak akan merasa aman dan tidak memilih gawai sebagai media pelarian dari masalah yang dihadapi (Amalia & Hamid, 2020). Kegiatan selancar gawai ini berkaitan dengan upaya orang tua membangun disiplin diri anak dalam bermain gawai. Upaya orang tua dalam membangun disiplin diri anak dapat dilakukan dengan 1) melatih, 2) membiasakan diri berperilaku sesuai nilai-

nilai berdasarkan acuan moral, 3) kontrol orang tua (Shochib, 2014). Mendampingi dalam bermain gawai bukan hanya dengan menemani atau menonton bersama anak, tetapi dibutuhkan sikap orang tua yang selektif terhadap konten dan bahasa dalam *game* maupun tayangan yang ditonton, sehingga akan meminimalisir terjadinya ketidaklayakan tontonan yang akan dilihat oleh anak dan akan berpengaruh terhadap sikap dan bahasanya. Bahasa merupakan sesuatu yang harus selalu dijunjung tinggi karena mengandung etika dan nilai budaya suatu masyarakat tertentu, sehingga anak harus mengetahui nilai-nilai budaya (kearifan) lokal yang berlaku di lingkungannya. Nilai-nilai kearifan lokal perlu dikuatkan kepada anak sebagai generasi penerus bangsa di era digital ini. Kearifan lokal berasal dari kata lokal (*local*) artinya setempat dan kearifan (*wisdom*) berarti kebijaksanaan. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat atau (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (Suwardi & Rahmawati, 2019). Beberapa nilai kearifan lokal dalam pengasuhan meliputi: 1) nilai hubungan dalam keluarga, 2) nilai keberpihakan, 3) nilai kolektif. Kearifan lokal merupakan jati diri masyarakat perlu ditumbuhkembangkan di dalam keluarga agar tetap lestari.

## Simpulan dan Rekomendasi

Substansi materi Program Selancar Gawai meliputi: 1) pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai menggunakan Lembar Monitoring (*Lemon*) Gawai, 2) peka bahasa, 3) Penguatan nilai-nilai kearifan lokal dalam keluarga. Kegiatan dilaksanakan dalam lima tahapan yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Pencapaian yang diperoleh dalam kegiatan ini berupa efektivitas program dan peningkatan pengetahuan mitra. Efektivitas program Selancar Gawai sebesar 0,83 termasuk ke dalam kategori tinggi. Pencapaian peningkatan pengetahuan mitra sasaran tentang pengelolaan dan monitoring jadwal anak dalam bermain gawai dan nilai-nilai kearifan lokal sebesar 87,5%.

## Acknowledgements

Tim Pengabdian menyampaikan terima kasih kepada DRTPM, Kemendikbud Ristek yang telah mendanai kegiatan ini. Tim Pengabdian juga berterima kasih kepada LPPM Universitas Sebelas April yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini dari awal hingga akhir.

## Daftar Pustaka

- Amalia, R. F., & Hamid, A. Y. S. (2020). Adiksi Smartphone, Kesehatan Mental Anak, dan Peranan Pola Asuh. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(2), 221–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jikj.v3i2.588>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Zaman, B. (2023). Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 915–926.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004>
- Lodewijk, D. P. Y. (2024). *Gadget-Free Parenting: Mengalihkan Perhatian Anak dari Dunia Maya ke Dunia Nyata*. Guepedia.
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Rini, K. P. S., & Wulandari, H. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3908–3915.
- Saraswati, G., Dahlani, A., & Soleh, M. A. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Pendidikan Anti Korupsi pada Anak Usia Dini Berbasis Gadget. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 46–50.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.2693>
- Shochib, M. (2014). *Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri* (2nd ed.). Rineka Cipta.
- Suwardi, & Rahmawati, S. (2019). Pengaruh Nilai-Nilai Kearifan Lokal Terhadap Pola Pengasuhan Anak Usia Dini (AUD). *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(1), 87–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v5i2.347>
- Swatika, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 49–54.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.2.1.%25p>