

Pendidikan Profetik untuk Anak di Era Digital: Upaya Menangani Kecanduan Gadget pada Anak

Kuswantoro

STMIK Komputama Majenang
kuswantoro1010@gmail.com

Abstract: The more sophisticated growth of this technology causes the features in the gadget to be more varied and attractive. Recently there have been many cases where children are addicted to gadgets and are getting worse. Not only does it make the child not want to be separated from the gadget, it also shows the aggressive behavior of the child when not given permission to use it. Gadgets can provide a positive role for children to be able to access broader information through the internet, but gadgets can also have a negative influence on children when children over-use gadgets, especially when using game applications to excess. The object of this research is various cases of children addicted to gadgets, through case studies with qualitative methods. This research concludes that the use of Google Family is effective for monitoring children in using gadgets. Islam itself views the use of gadgets as something that means that Islam does not forbid the use of gadgets in daily life.

Keyword: gadgets, Google Family, Islamic perspectives

Abstrak: Semakin canggihnya kemajuan teknologi IT menyebabkan fitur di *gadget* semakin variatif juga menarik. Baru-baru ini banyak ditemukan kasus anak kecanduan *gadget* dan semakin parah. Tidak hanya membuat anak tidak mau lepas dari *gadget*, tetapi juga menunjukkan perilaku agresif anak ketika tidak diberikan izin untuk menggunakannya. *Gadget* dapat memberikan peran positif bagi anak untuk dapat mengakses informasi yang lebih luas melalui internet, namun *gadget* juga dapat memberikan pengaruh negatif pada anak manakala anak berlebihan dalam menggunakan *gadget* khususnya ketika menggunakan aplikasi game sampai berlebihan. Objek penelitian ini adalah beberapa kasus anak kecanduan *gadget*, melalui studi kasus dengan metode kualitatif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Google Family efektif untuk mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Islam memandang penggunaan *gadget* sebagai sesuatu yang mubah artinya Islam tidak mengharamkan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: gadget, Google Family, perspektif Islam

A. Pendahuluan

Kasus anak kecanduan gadget kini semakin parah, tidak hanya membuat anak tidak dapat lepas dari gadget, tetapi juga anak menunjukkan perilaku agresif ketika anak tidak diberikan izin untuk menggunakan *gadget*. Salah satu kasus yang terjadi di Bondowoso Jawa Timur Poli Jiwa RSUD Koesnadi Bondowoso Jawa Timur telah merawat dua orang anak kecanduan gadget dan komputer jinjing. Kasus ini dianggap parah karena kedua anak tersebut akan melakukan hal ekstrim jika dilarang menggunakan *gadget*. Menurut dr. Dewi Prisca Sembiring, Sp.Kj seorang spesialis jiwa di RSUD Koesnadi mengatakan bahwa kedua

pasien merupakan siswa SMP dan SMA. Salah satu dari mereka membenturkan kepala ke tembok ketika dilarang oleh orang tuanya menggunakan *gadget*.

Ketika psikotes di berikan kepada kedua anak tersebut. Salah satu dari mereka menunjukan hasil bahwa ia mengidentifikasi diri sebagai seorang pembunuh, dan orang yang paling dibenci adalah orang tuanya karena menjadi penghalang menggunakan *gadget*. Anak tidak mau pergi ke-sekolah. Awalnya anak menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah. Dan hampir semua tugas sekolah dikerjakan menggunakan komputer laptop.¹

Kasus lainnya terjadi di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat merawat ratusan anak yang mengalami gangguan kejiwaan akibat kecanduan *gadget* atau gawai. Hasil pemeriksaan tim medis menyatakan masalah kejiwaan yang dialami anak-anak ini disebabkan penggunaan gawai yang berlebihan. Rata-rata pasien kecanduan dari mulai *game online*, *browsing internet*, dan sejumlah aplikasi lainnya.²

Kasus lainnya anak kecanduan *gadget* terjadi di Bandung Jawa Barat, kasus ini terjadi pada anak usia 5 dan 8 tahun mengalami masalah kejiwaan (OMDK). Menurut direktur RSJ Jabar Elly Marliani anak kecanduan *gadget* terjadi karena anak diberikan akses berlebihan dalam menggunakan *gadget* sehingga menimbulkan gejala ketergantungan hingga emosional. Akibatnya temperamental dan tidak dapat mengendalikan emosinya. Ada kasus saat itu mati lampu, anaknya minta dicas HP nya, hal tidak terduga terjadi malah mengamuk hancurkan pintu³.

Dari berbagai kasus anak kecanduan *gadget* di atas perlu kiranya orang tua untuk melakukan pengawasan kepada anak dalam penggunaan *gadget*. *Gadget* muncul sebagai sarana komunikasi efektif dan efisien tidak seharusnya menjadi bencana bagi keluarga kita. Maka dari itu, bijak dalam penggunaan *gadget* merupakan langkah yang paling tepat bagi kita. Untuk itu, penulis mengangkat tema ini dengan judul Pendidikan Profetik untuk Anak di Era Digital (Studi Kasus: Upaya Menangani Kecanduan *Gadget* pada Anak).

B. Kerangka Teori

Dalam kacamata Agama Islam penggunaan teknologi informasi tidak pernah dibatasi, bahkan dalam Al-Quran tidak ada satu ayat pun yang mengekang umatnya untuk tidak mendayagunakan ilmu pengetahuan dan teknologi bahkan mengharamkan. Islam mendorong umatnya untuk selalu mencari ilmu pengetahuan. Dalam pandangan Islam menurut hukum asalnya segala sesuatu itu adalah mubah, sebagaimana diajarkan oleh Islam tidak ada hukum yang haram kecuali terdapat nash atau dalil yang tegas dan pasti mengharamkannya.

Bahkan dalam pandangan Islam orang yang selalu meningkatkan keimanan dan meningkatkan ilmu pengetahuan derajatnya akan diangkat oleh Allah swt. Sebagaimana

¹Fitriyani, *Anak Kecanduan Gadget Hingga Membenturkan Kepala ke Tembok, Peringatan Buat Orang Tuan*, 2019 <https://id.theasianparent.com/kasus-anak-kecanduan-gadget>, diakses 1 Januari 2020

² Sarah Hutagaol, *Ratusan Anak Masuk RSJ karena Kecanduan Gadget Jadi Tampan Semua Keluarga*, 2019 <https://nasional.okezone.com/read/2019/10/19/337/2119073/ratusan-anak-masuk-rsj-karena-kecanduan-gadget-jadi-tampan-semua-keluarga>, diakses 1 Januari 2020

³ Mukhlis Dinillah, *Duh Gegara Kecanduan Gadget Bocah 5 Tahun di Jabar Alami Masalah Kejiwaan*, 2019 <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4741179/>, diakses 1 Januari 2020

firman Allah dalam Q.S. Al-Mujadilah/58:11

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadilah/58:11)

Sebagai orang tua tentu merupakan suatu kewajiban untuk selalu mendidik anak-anaknya. Mendidik anak tidak hanya menyekolahkan anak disekolah yang baik maupun memasukkannya ke pondok pesantren. Yang tidak kalah penting adalah selalu mendampingi anak dalam kegiatan sehari-hari salah satunya mendampingi anak ketika menggunakan gadget. Sebagaimana sabda Rasulullah saw.

اكرموا اولادكم واحسنوا ادبهم

Muliakanlah anak-anakmu dan didiklah secara baik.

Memuliakan anak bukan berarti memanjakan anak dengan memberikan berbagai kebutuhan materi dan memenuhi segala keinginan anak, melainkan merawat anak agar sehat jasmani dan rohani, mendidiknya agar pandai, dan menjadikan anak berakhlak mulia.

1. Pendidikan Profetik untuk Anak

Profetik berasal dari kata *prophetic* yang berarti kenabian atau berkenaan dengan nabi.⁴ Kata *prophetic* juga berasal dari bahasa Yunani “*prophetes*” merupakan kata benda yang menyebut orang yang berbicara awal atau orang yang memproklamasikan diri dan berarti juga orang yang berbicara masa depan.⁵ Kenabian dari kata Arab *nabay*, kemudian membentuk kata *nubuwwah* yang berarti kenabian.

Di dalam Al Qur'an, Nabi adalah hamba Allah swt. yang ideal secara fisik dan secara psikis yang bersatu dengan Allah dan malaikat-Nya, diberi kitab suci dan hikmah bersamaan dengan itu ia mampu melaksanakan dalam kehidupan dan menyampaikan kepada sesama manusia. Kenabian mengandung makna segala hal yang berhubungan dengan seseorang yang telah memperoleh potensi kenabian. Adapun sifat-sifat mulia nabi adalah; 1) Jujur (*al-sidiq*), 2) amanah (*al-amanah*), 3) selalu menyampaikan kebenaran (*al-tabligh*), 4) cerdas (*al-fathonah*).

Pendidikan profetik untuk anak dimaksudkan agar anak-anak memiliki sifat-sifat kenabian. 1) sifat jujur (*al-sidiq*), anak memiliki sifat jujur dalam niat, kehendak, perkataan dan perbuatannya dalam kehidupan sehari-hari. 2) amanah (*al-amanah*) anak memiliki sifat

⁴ Save M Dagum, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta: Lembaga Pengkajian Nusantara, 2006), pp. 16.

⁵ Mircea Eliade, *The Encyclopedia of Religion*, (New York: Macmilan Publishing Company, 1987), pp. 16

amanah, dapat dipercaya baik dalam perkataan maupun perbuatannya. 3) (al-tabligh) anak memiliki keberanian untuk menyampaikan ajaran dan kebenaran, serta tidak suka bersikap bohong dalam kehidupannya. 4) cerdas (*al-fatonah*) anak memiliki kecerdasan intelektual ataupun emosional.

Dengan memiliki sifat-sifat kenabian diatas diharapkan anak-anak menjadi generasi penerus yang unggul dalam peradaban suatu bangsa, dan mampu memberikan kebaikan dalam hidup dan kehidupan. Dan teknologi diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam perkembangan anak guna mendukung tumbuh kembang anak ke arah yang positif.

2. Masa Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Perkembangan psikologis anak dimulai sejak bayi hingga masa dewasa. Perkembangan psikologis melalui pentahapan tertentu. Menurut Jean Jacques Rousseau (1712-1778), perkembangan fungsi dan kapasitas kejiwaan manusia berlangsung dalam 5 (lima) tahap, sebagai berikut:⁶ *Pertama*, Tahap perkembangan masa bayi (sejak lahir – 2 tahun). Dalam tahap ini, perkembangan pribadi didominasi oleh perasaan. Perasaan senang maupun tidak senang menguasai diri bayi, sehingga setiap perkembangan fungsi pribadi dan tingkah laku bayi sangat dipengaruhi oleh perasaannya. Perasaan ini tumbuh sebagai akibat reaksi stimulus-stimulus dari lingkungannya.

Kedua, Tahap perkembangan masa kanak-kanak (2 s.d. 12 tahun). Dalam tahap ini, perkembangan pribadi anak dimulai dengan semakin berkembangnya fungsi-fungsi indra anak untuk mengadakan pengamatan. *Ketiga*, Tahap perkembangan anak pada masa preadolesen (12 – 15 tahun). Dalam tahap ini perkembangan fungsi penalaran intelektual pada anak sangat dominan. Diimbangi perkembangan fungsi sistem saraf dan fungsi pikirannya, anak sudah mulai kritis dalam menghadapi suatu ide atau pengetahuan dari orang lain. Kekuatan intelektual kuat, energi fisik kuat. Dengan perkembangan pemikirannya anak mulai belajar menemukan tujuan-tujuan serta keinginan-keinginan yang dianggap sesuai baginya untuk memperoleh kebahagiaan.

Keempat, Perkembangan pada masa adolesen (15 – 20 tahun). Dalam tahap perkembangan ini kualitas kehidupan manusia diwarnai oleh dorongan seksual yang kuat. Keadaan ini membuat anak mulai tertarik pada lawan jenis. Anak mulai mengembangkan pengertian tentang kenyataan hidup serta mulai memikirkan pola tingkah laku moral. Ia juga mulai belajar memikirkan kepentingan sosial serta kepentingan pribadinya. Pada masa ini juga anak mulai mengalami kegoncangan dan ketegangan pada jiwanya. *Kelima*, Masa pematangan diri (setelah umur 20 tahun). Pada tahap ini perkembangan fungsi kehendak mulai dominan. Orang mulai dapat membedakan adanya tiga macam tujuan hidup pribadi, yaitu pemuasan keinginan pribadi, pemuasan keinginan kelompok, dan pemuasan keinginan masyarakat. Semua ini akan direalisasikan oleh individu dengan belajar mengandalkan daya kehendaknya.

Pada masa pre adolesen sampai dengan masa adolesen perkembangan otak anak sudah sangat baik mereka berusaha untuk mencari informasi, dan berupaya untuk dapat menyenangkan dirinya. Maka dari itu, pendampingan orang tua terhadap anak sangat

⁶ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), pp. 89.

diperlukan terutama ketika menggunakan gadget. Selain itu pula, pendampingan anak pada usia dini dalam menggunakan gadget juga sangat penting. Sebuah survei yang dilakukan oleh *Common Sense Media* mengungkapkan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah punya perangkat mobile sendiri tanpa pengawasan orang tua. Survei ini di-isi oleh 350 orang tua keturunan Afrika-Amerika yang kebanyakan memiliki pendapatan rendah dan mengisi pertanyaan saat mengunjungi *Einstein Medical Center* di Philadelphia.⁷

Mengutip situs New York Times 70 persen orang tua mengaku mengizinkan anak-anak mereka usia 6 bulan sampai 4 tahun untuk bermain perangkat *mobile* saat mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, 65 persen melakukan hal hal yang sama saat mereka berada di tempat umum. Kemudian satu perempat orang tua mengaku meninggalkan anak-anak mereka yang sedang tidur dengan layar terang yang mengganggu tidur. Menurut catatan penelitian Hilda Kabali sepertiga orang tua yang anaknya usia 3-4 tahun mengaku anaknya doyan menggunakan *gadget* lebih dari satu. Kebanyakan orang tua juga menyatakan anak-anaknya yang berusia di bawah satu tahun cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi.

Dari hasil penelitian diatas tentunya orang tua harus mulai waspada terhadap penggunaan *gadget* pada anak dan selalu berusaha untuk mengawasi penggunaan *gadget* pada anak, jangan sampai konten-konten yang ada dalam *gadget* memberikan pengaruh negatif pada anak. Selain itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak, antara lain⁸: *Pertama*, Pengasuhan yang kurang tepat. Tanpa disadari, orang tualah yang pertama kali mengenalkan *gadget* pada anak. Banyak orang tua dengan berbagai alasan sehingga mengenalkan *gadget* pada anak tanpa memberinya batasan pemakaian yang aman. Beberapa contoh problem orang tua sehingga anak sampai kecanduan *gadget*, yaitu : kesibukan, alasan kesibukan menjadi jalan pintas bagi orang tua untuk menenangkan anaknya dan dapat meneruskan kesibukannya. Orang tua yang sibuk terus memberikan *gadget* tanpa pengawasan dan batasan waktu sehingga anaknya kecandua *gadget*. Kurangnya ilmu, orang tua harus memiliki ilmu pengasuhan yang cukup, tanpa memiliki ilmu pengasuhan anak, anak akan cenderung tumbuh hanya sesuai keinginan si-anak dan orang tua tanpa sadar sudah bersikap acuh pada anak, sehingga muncul kenakalan pada anak. Teladan yang salah, banyak orang tua menyadari bahwa orang tua menjadi teladan bagi anaknya dalam aktivitas sehari-hari, dan banyak pula orang tua yang menggunakan *gadget* terlalu lama dihadapan anak-anak, orang tua yang kecanduan *gadget* juga menjadikan anak yang juga kecanduan gadget.

Kedua, Faktor nourosains. Penggunaan gadget yang terlalu sering juga dapat mempengaruhi dopamin dalam otak sehingga menimbulkan kecanduan yang terus-menerus karenanya ada keinginan untuk terus menerus untuk memainkan games baru atau memutar video baru, atau mengulang video yang pernah ditonton. Selain efek dopamin kendali diri yang rendah pada anak juga menjadi faktor penyebab kecanduan *gadget*.

Ketiga, Faktor teknologi. Banyak yang tidak sadar bahwa desain dan pengembangan

⁷ Hani Nur Fajrina, *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*, 2019 <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/> diakses 3 Januari 2020

⁸ Agil Antono, *Faktor Yang Mempengaruhi Anak Kecanduan Gadget*, 2019 <https://hamil.co.id/anak/kesehatan-anak/> diakses 3 Januari 2020.

teknologi saat ini memang didesain agar orang kecanduan kepada *gadget*, beberapa faktor desain teknologi yang menyebabkan kecanduan *gadget* pada anak antara lain, pilihan warna pada setiap aplikasi dan video yang sangat cerah sehingga menimbulkan ketertarikan pada anak untuk dieksplorasi. Selain itu, teknologi *auto play* yang memudahkan pengguna, faktor kejutan dan pembaruan, serta adanya notifikasi sehingga menyebabkan anak kecanduan *gadget*.

Keempat, Faktor lingkungan. Lingkungan disekitar anak banyak yang menggunakan *gadget*, sehingga menimbulkan stimulus pada anak untuk menggunakan *gadget*. Usaha orang tua untuk menghindari anak kecanduan *gadget* akan sia-sia jika lingkungan sekitar tidak mendukung agar anak menjauhi *gadget*.

Dengan berbagai kondisi diatas tentu tidak mudah bagi orang tua melakukan pengawasan kepada anak dalam menggunakan *gadget*. Tetapi kondisi diatas tetap ada solusinya dalam mengawasi anak menggunakan *gadget* salah satunya dengan aplikasi Google Family link.

C. Pengertian Kecanduan Gadget

Kecanduan dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan, atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melakukan hal-hal yang lain. Menurut Thakkar kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatri yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (*kompulsif*) terhadap suatu zat yang apabila digunakan secara terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan, seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga, teman maupun pekerjaan).⁹

Selanjutnya menurut Davis menjelaskan kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu *stimulus*, yang biasanya tidak selalu berbentuk zat atau suatu benda. *American Psychological Association* menjelaskan ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh ketergantungan zat-zat adiktif, namun suatu perilaku atau kegiatan tertentu juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan *internet*.

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut memiliki banyak fitur yang berbeda. *Gadget* dianggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda¹⁰. Pengertian *Gadget* menurut KBBI adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis, *gadget* sering pula disebut gawai. *Gadget* dalam perkembangannya ada beberapa bentuk yaitu: *Pertama Smartphone*, *smartphone* merupakan perkembangan dari *handphone* dan saat ini sangat populer di kalangan masyarakat, *smartphone* memiliki aneka fitur *software* didalamnya yang memiliki fungsi dan aneka kegunaan, dari mulai fungsi alat perkantoran sampai dengan hiburan. *Kedua*, *Tablet*. *tablet* memiliki fungsi seperti *notebook* dengan ukuran yang

⁹ Thakkar RR, Garrison MM, Christakis, A *Systematic Review For The Effect Of The Television Viewing By Infants And Preschooler, Pediatric*. 2025-2031.

¹⁰ Syamsul Arifin, *Pengertian Gadget*, 2015
<https://www.kompasiana.com/uyii/5630de93b37a611d0bbf3963/> diakses tanggal 3 Januari 2020

minimalis tetapi memiliki fungsi yang baik seperti *notebook*, pada awal kemunculannya tablet banyak digunakan oleh orang karena simpel dan ringan. Ketiga, MP3 player merupakan alat pemutar musik dengan kapasitas lebih dari 1000 lagu. Mp3 player juga merupakan versi terbaru dari *walkman*.

Gawai menurut wikipedia adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujan fungsi yang praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi lainnya adalah faktor ukurannya yang lebih kecil contohnya komputer memiliki pembaruan berbentuk gawai dalam bentuk *laptop/notebook*. Telepon rumah memiliki pembaruan berbentuk gawai telepon seluler.

Dari pemaparan diatas dapat penulis simpulkan bahwa kecanduan *gadget* adalah ketergantungan seseorang kepada alat komunikasi atau alat elektronik “gawai” dengan akses *internet* sehingga menyebabkan kecanduan serta mempengaruhi pola perilaku seseorang dalam kehidupan nyata.

D. Penggunaan Google Family Link sebagai Sarana Mengawasi Anak

Google Family link adalah suatu aplikasi untuk membiasakan keluarga hidup dalam era digital yang sehat. Aplikasi family link memungkinkan kita untuk menetapkan aturan dasar penggunaan perangkat digital dan memandu anak saat mereka belajar, bermain, dan menjelajah secara online.

Untuk dapat menggunakan Google Family link, hal pertama yang harus dilakukan adalah mendownload aplikasi di google play store. Di dalam *play store* tersebut terdapat dua aplikasi Google Family *link* yaitu: Google Family *link* untuk orang tua dan Google Family *link* untuk anak-anak.



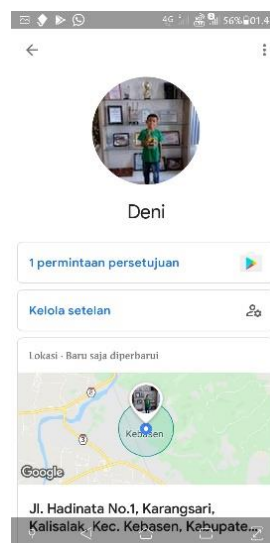
Gambar.1 Aplikasi Google Family di *Play Store*

Gambar diatas menunjukan aplikasi Google Family link di *play store*. Untuk menggunakan Google Family link minimal harus ada dua perangkat yaitu satu perangkat pengawas untuk orang tua dengan mendownload Google Family link untuk orang tua dan satu perangkat untuk diawasi untuk anak dengan *mendownload* Google Family link untuk anak-anak. Setelah melakukan *download* Google Family link untuk orang tua, kemudian daftarkan akun email milik orang tua, dan Google Family link untuk anak daftarkan akun email milik anak. Kemudian login maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 2 tampilan depan Google Family Link

Gambar 2 diatas merupakan tampilan awal ketika sudah login di Google Family link untuk orang tua. Di tampilan awal tersebut kita dapat melihat profil pengguna dan lihat. Kalau kita klik pengguna atau lihat maka di dalamnya berisi profil pengguna, kelola setelan, lokasi, aktivitas, waktu pemakaian perangkat, penginstalan aplikasi, tipe gadget yang diawasi, bantuan&masukan, serta privasi.



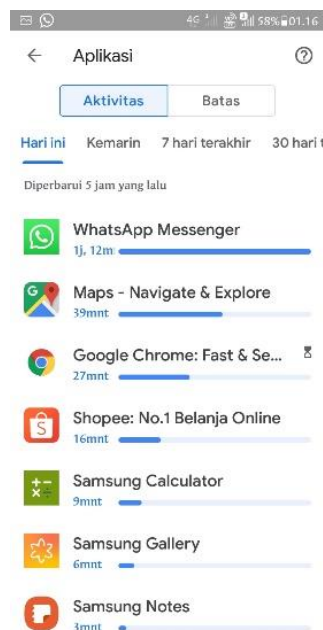
Gambar 3 tampilan Lihat/Profil Pengguna

Ketika kita masuk lihat atau mengklik pengguna, pertama kita dapat melakukan kelola setelan. Dalam kelola setelan orang tua kita dapat kontrol di *google play*, filter di *google chrome*, filter di google penelusuran, filter di youtube, aplikasi android, lokasi, info akun, pengawasan akun, dan lainnya. Di dalam *google play* pengguna dapat mengelola dijelajah, dibeli, atau *download* oleh pengguna di *google play*. Kemudian persetujuan & download, serta batasan konten, batasan konten dapat dipilih hal-hal yang dapat dijelajahi oleh pengguna di *google play*. Dan anak tetap memerlukan persetujuan orang tua untuk melakukan pembelian dan download baru, kecuali item yang sudah ada di koleksi keluarga. Dalam batasan konten meliputi aplikasi dan game, film, buku, dan musik.

Filter di *google chrome*, orang tua dapat mengizinkan anak untuk mengunjungi semua atau beberapa situs saat login ke chrome. Anak juga dapat meminta izin untuk mengunjungi situs yang diblokir. Adapun pilihan filter di google chrome adalah izinkan semua situs, coba blokir, situs dewasa, dan hanya izinkan situs tertentu.

Filter di google penelusuran, orang tua dapat mengaktifkan *SafeSearch* untuk membantu memfilter hasil yang eksplisit secara seksual dan mengandung kekerasan di *google* penelusuran. Filter ini tidak sempurna dan anak mungkin tetap akan melihat konten yang tidak boleh dilihat.

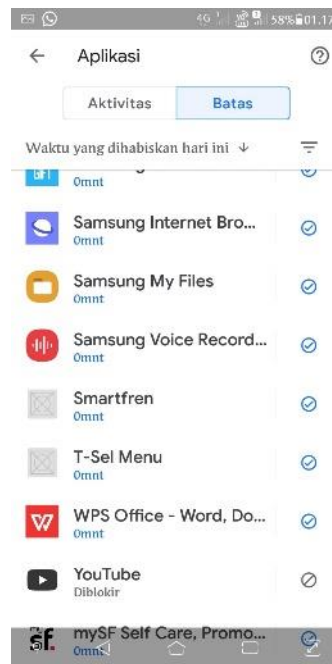
Filter di *You Tube*, didalamnya terdapat mode terbatas *You Tube*. Ketika kita menggunakan *family link* untuk membuat akun *google* bagi anak yang berusia di bawah 13 tahun, anak dapat menggunakan *youtube kids* jika tersedia. Anak tidak dapat menggunakan aplikasi, situs, atau fitur Youtube lainnya hingga mencapai usia 13 tahun dan mengelola akun google mereka sendiri. Anak dapat menggunakan *youtube* jika kita menambahkan pengawasan ke akun *google* mereka yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 4 Aplikasi *Android*

Dalam aplikasi android kita akan melihat aktivitas dan batasan. Kalau kita mengklik aktivitas kita akan melihat aplikasi yang digunakan pada aktivitas hari ini, aktivitas kemarin,

7 hari terakhir, dan 30 hari terakhir. Kemudian kalau kita mengklik batas kita dapat mengurutkan nama aplikasi dan menyetel batas penggunaan pada setiap aplikasi yang di pasang di *gadget* anak. Misalnya kita mengklik batas penggunaan youtube maka orang tua dapat melakukan edit batas untuk penggunaan youtube mulai dari (0) nol menit dan (0) nol jam sampai dengan maksimal 23 jam 55 menit, dapat pula menghapus batas penggunaan untuk aplikasi tersebut. Atau dapat pula melakukan setting izin aplikasi, apakah mau diizinkan atau tidak diizinkan.



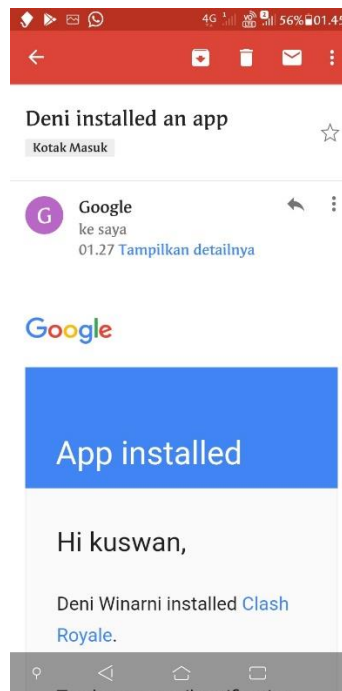
Gambar 5 batas Penggunaan Aplikasi

Selanjutnya lokasi, setelan ini mengizinkan orang tua untuk melihat lokasi perangkat android anak yang digunakan untuk *login*. Kemudian izinkan lihat lokasi anak anda, maka perangkat android anak yang digunakan untuk login melaporkan lokasinya ke *google* dan memungkinkan orang tua melihat lokasi tersebut. Kemudian info akun adalah profil anak yang kita awasi, dan anak dapat memperbarui info akun ini di myaccount.google.com.

Selanjutnya tentang pengawasan akun, yang dapat dilihat dan dilakukan orang tua. Orang tua dapat mengawasi perangkat anak yang kompatibel dan akun *googlenya*, termasuk setelan dan kontrol akun, aplikasi perangkat yang diawasi, lokasi, waktu pemakaian perangkat yang diawasi, filter *google chrome*, penelusuran dan *play*, serta menghentikan pengawasan. Setelan akun meliputi perangkat apa saja yang digunakan oleh anak untuk login dengan akun *google*, mengelola setelan seperti aktivitas web dan aplikasi serta histori lokasi yang mengontrol cara *google* mengumpulkan dan memproses data anak. Dan mengontrol apakah anak dapat memberi akses kepada akunnya kepada aplikasi pihak ketiga. Kemudian dalam pengawasan akun terdapat aplikasi perangkat yang diawasi, meliputi menyetujui permintaan aplikasi dari *google play* dan memblokir aplikasi yang tidak boleh digunakan oleh anak. Pengawasan lokasi untuk mengetahui lokasi anak melalui perangkat *android* yang diawasi. Pengawasan waktu pemakaian perangkat yang diawasi yaitu untuk melihat aplikasi yang digunakan anak dan durasi pemakaiannya, menyetel batas perangkat harian, mengunci

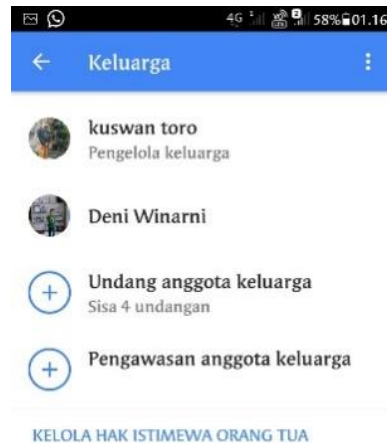
perangkat dari jauh saat waktunya belajar atau tidur. pengawasan melalui filter *google chrome*, penelusuran dan play digunakan untuk memblokir atau mengizinkan situs di *chrome*, mengaktifkan dan menonaktifkan *safesearch*, dan mengelola item yang dapat dijelajahi, dibeli, atau di *download* oleh anak di *google play*.

Dalam family link tersedia setelan orang tua lainnya yang meliputi kontrol *login* dan kelola aktivitas *google*. Dalam kontrol login diperlukan izin orang tua ketika anak login ke iPad, iPhone, *browser* dan platform yang tidak dapat diawasi. Sedangkan dalam kelola aktivitas *google* adalah kontrol data yang dibuat ketika anak menggunakan layanan *google*.



Gambar 6. Notifikasi Email

Gambar diatas menunjukan notifikasi ketika anak melakukan instal aplikasi, ketika anak melakukan instal aplikasi akan muncul pertanyaan melalui email apakah akan disetujui atau tidak. Ketika orang tua menyetujui *instal* aplikasi maka anak akan dapat melanjutkan instal aplikasi baru, dan jika orang tua tidak menyetujui *instal* aplikasi maka anak tidak dapat melanjutkan instal aplikasi. Dan bila suatu aplikasi sudah ada pada gadget orang tua maka anak dapat langsung meneruskan melakukan *instal* suatu aplikasi.



Gambar 7. struktur keluarga dalam Google Family Link

Dalam gambar 7 diatas menunjukkan gambar struktur keluarga dalam grup keluarga yang terdiri dari pengelola keluarga sebagai pengawas anggota keluarga. Maksimal anggota keluarga yang dapat diawasi oleh pengelola keluarga adalah lima orang dan untuk pengawasan anggota keluarga dapat ditambahkan. Adapun syarat untuk menjadi pengawas anggota keluarga adalah orang yang berusia lebih dari 18 tahun dan merupakan anggota keluarga.

E. Simpulan

Gadget sebagai sarana komunikasi dan hiburan yang efisien dan murah dapat mempermudah dan memberikan kebahagiaan tersendiri bagi penggunanya. Akan tetapi *gadget* juga dapat menjadi sumber bencana bagi para penggunanya jika dalam menggunakan *gadget* terlalu berlebihan. Dengan adanya berbagai kasus kecanduan *gadget* pada anak yang terjadi beberapa waktu ini merupakan sebuah alarm peringatan bagi para orang tua untuk lebih peduli kepada anak dalam penggunaan *gadget*. Jangan sampai *gadget* menjadi sumber bencana bagi keluarga, sehingga anak memerlukan pengobatan kejiwaan yang serius. Maka dari itu penting kiranya selalu melakukan pengawasan kepada anak dalam menggunakan *gadget*, baik pengawasan langsung, maupun pengawasan secara *online* dan *realtime*.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak dan *realtime* adalah dengan Google Family Link. Dan pada akhirnya untuk mencegah anak kecanduan terhadap *gadget* adalah kepedulian orang tua untuk selalu mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*. Islam memandang penggunaan atau pemanfaatan teknologi sebagai sesuatu yang mubah tidak mengharamkan maupun menghalalkan. Akan tetapi Islam memandang bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk mendidik anak-anaknya agar anak tersebut berkembang menjadi anak yang pandai serta sholeh maupun sholehah. Serta diharapkan memiliki sifat-sifat kenabian sehingga dapat

memberikan dampak positif bagi diri dan lingkungannya.

Daftar Pustaka

- Agil Antono, *Faktor Yang Mempengaruhi Anak Kecanduan Gadget*, 2019
<<https://hamil.co.id/anak/kesehatan-anak/>>
- Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005).
- Fitriyani, *Anak Kecanduan Gadget Hingga Membenturkan Kepala ke Tembok, Peringatan Buat Orang Tua*, 2019 <<https://id.theasianparent.com/kasus-anak-kecanduan-gadget>>
- Hani Nur Fajrina, *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*, 2019 <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/>
- Mircea Eliade, *The Encyclopedia of Religion*, New York: Macmilan Publishing Company, 1987.
- Mukhlis Dinillah, *Duh Gegara Kecanduan Gadget Bocah 5 Tahun di Jabar Alami Masalah Kejiwaan*, 2019 <<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4741179/>>
- Sarah Hutagaol, *Ratusan Anak Masuk RSJ karena Kecanduan Gadget Jadi Tampan Semua Keluarga*, 2019
<<https://nasional.okezone.com/read/2019/10/19/337/2119073/>>
- Save M Dagum, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Lembaga Pengkajian Nusantara, 2006.
- Syamsul Arifin, *Pengertian Gadget*, 2015
<<https://www.kompasiana.com/uyii/5630de93b37a611d0bbf3963/>> <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>
- Thakkar RR, Garrison MM, Christakis, *A Systematic Review For The Effect Of The Television Viewing By Infants And Preschooler, Pediatric*. 2025-2031.
- Umi Istiqomah, *Merawat dan Mendidik Anak*, (Surakarta: PT Widyaduta Grafika, 2005).