

PENERAPAN APLIKASI PARENTAL CONTROL SCREEN TIME DALAM PENGGUNAAN SMARTPHONE BAGI ANAK-ANAK

Rudi Hermawan

Program Studi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

wowor99@gmail.com

Abstrak

Penggunaan *Smartphone* saat ini sudah menjadi kebutuhan tak terkecuali bagi anak-anak. Zaman sekarang, banyak anak sudah terbiasa menggunakan *smartphone*. Anak-anak sering bermain game, menonton youtube, asik ngobrol dimedia sosial dan memanfaatkan google untuk pencarian informasi. Ini bisa menjadi langkah baik agar anak mudah beradaptasi dengan teknologi namun bisa juga berdampak negatif. Orangtua harus waspada jika melihat anak sering bermain *Smartphone*. Penting bagi orangtua bisa mengontrol dan mengawasi pemakaian *Smartphone* anak. Salah satu solusinya adalah memanfaatkan aplikasi *Parental Control*. Aplikasi ini *smartphone* anak bisa diatur aplikasi mana saja yang diijinkan dan pembatasan waktu bermain bisa dikontrol. Hal ini sangat baik dalam penggunaan internet sehat dikalangan anak-anak. *Screen Time* merupakan aplikasi *parental control* yang bermanfaat untuk menyeleksi, membatasi, dan mengawasi penggunaan *smartphone* anak. Aplikasi ini memiliki banyak Fitur kontrol, pengawasan, penjadwalan dan pemberian *rewards* tambahan waktu bermain jika anak melakukan penugasan yang diberikan dengan baik. Dengan menggunakan apps ini anak-anak dapat diatur bermain *smartphone* sesuai kebutuhan keluarga.

Kata Kunci : *parental control, smartphone, internet sehat, screen time.*

Abstract

Smartphones today has become a necessity, including for children. Today, many children are used to using smartphones. Children often play games, watch youtube, enjoy chatting in social media and use Google for information search. This can be a good step so that children easily adapt to technology but can also have a negative impact. Parents must be vigilant if they see children often playing smartphones. It is important for parents to be able to control and supervise the use of children's smartphones. One solution is to use the Parental Control application. This smartphone child application can be set which applications are permitted and restrictions on playing time can be controlled. This is very good for healthy internet use among children. Screen Time is a parental control application that is useful for selecting, limiting, and supervising children's smartphone usage. This application has many features of control, supervision, scheduling and giving additional rewards for playing time if the child is doing a good assignment. By using these apps children can be set to play smartphones according to family need .

Key Words : *parental control, smartphone, healthy and safe internet, screen time.*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia *smartphone* dan internet di Indonesia juga menjangkau usia anak sekolah. Dimana saat ini banyak dijumpai anak-anak usia sekolah banyak menggunakan *smartphone*. Untuk anak-anak usia sekolah lebih sering menggunakan aplikasi game, youtube dan media sosial dalam aktifitas menggunakan *smartphone*. Melihat fenomena ini anak-anak menjadikan sangat rawan terhadap penyerapan segala konten dan informasi

negatif. Yang nanti bisa berdampak buruk bagi perkembangan mental dan perilaku anak. Peran orangtua dalam menghadapi situasi ini harus mempunyai kemampuan dalam pengawasan serta kontrol terhadap penggunaan internet khususnya dalam penggunaan telepon genggam. Orangtua harus memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi *parental control*. Aplikasi *Screen time* merupakan aplikasi *parental control* khusus *Android* yang bermanfaat untuk menyeleksi, membatasi,

dan mengawasi aplikasi apa saja yang boleh diakses anak-anak.

Tujuan

Internet Sehat dan Aman (INSAN) adalah suatu program dari pemerintah Indonesia yang dicanangkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia (Kemkominfo) dengan tujuan untuk mensosialisasikan penggunaan internet secara sehat dan aman melalui penggunaan *smartphone* secara sehat dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat termasuk orang tua.

Peran orangtua dalam menghadapi situasi ini harus aktif dalam pengawasan serta kontrol terhadap penggunaan *smartphone*. Orangtua harus memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi. Aplikasi *Screen time* ini sangat membantu orang tua dalam menyeleksi, membatasi, dan mengawasi aplikasi apa saja yang boleh diakses anak-anak dan remaja.

Manfaat

Parental Control. dapat membantu melindungi anak dari aktifitas bermain game, video, *website* yang tidak tepat, aplikasi ini dapat juga membatasi waktu menggunakan *smartphone* anak dengan *parental control* orangtua dapat mengatur durasi dan kapan waktu bermain dengan *smartphonenya*. Hal ini dapat membantu anak lebih disiplin dalam memanfaatkan waktu bermain dan waktu untuk belajar.

Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak (bahasa Inggris: *software application*) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk *parental control* melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Fungsi dari aplikasi memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi orang penggunanya. Untuk itu, dengan mengetahui fungsi dari aplikasi bisa sangat bermanfaat segala bidang kehidupan.

Screen Time

Screen Time Parental Control adalah aplikasi mobile yang utamanya ditujukan untuk orang tua agar mereka dapat memonitor berapa lama anak mereka menggunakan peranti *smartphone*. Penting untuk diperhatikan bahwa *Screen Time Parental Control* memerlukan izin administrator sehingga hanya orang yang menginstal aplikasi ini (normalnya orang tua) yang dapat menghapusnya dari peranti. Untuk melakukan itu, atau mengakses opsi lanjutan, aplikasi ini meminta kata sandi yang diatur saat proses penginstalan. Dari fitur yang ada pada aplikasi ini dapat menentukan jumlah waktu maksimal untuk penggunaan tiap aplikasi dalam satu hari. *Screen Time Parental Control* juga memungkinkan orang tua mengatur sistem *reward* yang menentukan apabila anak melakukan beberapa hal tertentu (mengerjakan tugas rumah, membersihkan kamar, rajin sholat, dsb.), anak-anak mendapatkan bonus waktu untuk menggunakan *smartphonenya*. *Screen Time* menjadikan aplikasi ini sangat menarik bagi orang tua yang khawatir anak-anak mereka menghabiskan terlalu terlalu banyak waktu menggunakan *smartphone*.

Parental Control

parental control adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu orang tua untuk mengontrol penggunaan komputer atau *smartphone* yang digunakan oleh anak-anak. Dengan memanfaatkan aplikasi tersebut, orang tua sudah tidak lagi khawatir mengenai aktifitas anak dalam penggunaan *smartphonenya*, karena dengan fitur yang ada didalam aplikasi ini permainan di *smartphone* dibatasi waktunya, dibatasi aplikasi yang bisa digunakan. *Parental control* ini dapat digunakan di komputer dan *smartphone* berbasis Android dan iOS. Aplikasi ini ada yang gratis dan ada yang premium (berbayar). Bedanya, di versi premium, fiturnya lebih lengkap, seperti

sosial media (Facebook/Twitter), memblokir game dan aplikasi, mengontrol jumlah waktu anak berinternet hingga monitoring dan pelacakan lokasi panggilan telepon/SMS. Orangtua bisa melihat *history* aktivitas anak saat pakai *smartphone* selama 30 hari. Namun di versi gratisnya, penggunaan aplikasi ini dibatasi secara trial hanya 7 hari.

Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer. Smartphone dapat juga diartikan sebagai sebuah telepon genggam yang bekerja dengan menggunakan perangkat lunak sistem operasi (OS) yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Singkatnya, smartphone merupakan komputer kecil yang memiliki kemampuan sebuah telepon. Sebuah smartphone umumnya dilengkapi dengan berbagai fitur canggih agar bisa digunakan untuk berbagai keperluan. Beberapa fitur tersebut seperti : Telepon, SMS, kamera, Pemutar Musik dan Video, Internet, *Editing Document*, *Ebook Viewer*, Aplikasi Game, dan lain-lain.

Pendekatan berkaitan dengan tujuan utama penelitian, apakah penelitian bermaksud untuk menjelaskan hasil pengukuran suatu metode apa adanya atau membandingkan antara aspek yang diteliti ataupun menghubungkan antar variabel. Tujuan penelitian adalah merancang suatu sistem informasi atau aplikasi *referral* yang diharapkan dapat mempermudah meningkatkan kualitas dan pembaharuan dari sebuah penelitian. Referensi ini diambil dari berbagai sumber, yaitu:

1. Penggunaan smartphone yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang. Wawancara 6 siswa SMA N 1 Kalasan Sleman Yogyakarta

mengatakan lebih senang menggunakan smartphone dari pada mengobrol dengan teman-temannya, menggunakan saat jam istirahat selama 10 menit untuk membuka sosial media dan game, saat dirumah menggunakan smartphone lebih sering durasi 2-3 jam. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya hubungan antara penggunaan smartphone dengan tingkat ketergantungan smartphone dan adanya hubungan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. [1].

2. Smartphone telah banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk dampak dari smartphone ada yang positif, namun juga banyak yang negatif. Masalah dalam penelitian ini adalah, Bagaimanakah pemahaman siswa mengenai smartphone? Dan bagaimanakah dampak smartphone terhadap siswa serta, bagaimanakah tingkat adaptasi siswa penggunaan smartphone [2].
3. Smartphone ini juga bisa menjadi salah satu solusi pagi pengontrolan lokasi anak di luar ruangan. Aktifitas anak seperti sekolah, bermain, jalan-jalan di luar ruangan tanpa pengawasan orang tua menjadi salah satu kekhawatiran tersendiri bagi orang tua. Contoh kekhawatiran tersebut adalah pertanyaan yang sering timbul dari orang tua seperti apakah anak saya benar-benar berangkat ke sekolah? Apakah anak saya terlambat ke sekolah? Apakah anak saya main ke tempat yang sudah saya larang??. Jadi kesimpulan permasalahan ini adalah orang tua tidak mengetahui secara pasti apakah anaknya berada pada lokasi aktivitas yang sebenarnya [3].
4. Parental Control system adalah sebuah sistem yang digunakan untuk menjalankan fungsi parental control,

yaitu pengawasan yang dilakukan oleh orang tua. Parental Control system dapat dimasukkan pada perangkat mobile, seperti smartphone. Pengembangan Parental Control System dimulai dari tahap analisa dan perancangan sistem untuk mengetahui kebutuhan pengguna sistem. Dari hasil analisa Parental Control System dibagi menjadi subsistem-subsistem yang dapat menangani absensi siswa, penjadwalan, akademik siswa, pembayaran dan posting pengumuman ke orang tua siswa [4].

Permasalahan

Pada permasalahan ini umumnya terdapat 3 (tiga) permasalahan yang berjalan. Permasalahan pertama, adalah tingginya penggunaan *smartphone* pada usia anak-anak. Permasalahan kedua, Kekhawatiran orangtua dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan *smartphone* pada anak-anaknya. Permasalahan ketiga, Kurangnya pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi aplikasi *parental control* pada orangtua secara umum

Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak Latar belakang penelitian ini didasari oleh banyaknya kasus anak pecandu game online di Indonesia, salah satunya seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, untuk tinggal di warnet untuk bermain game online. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap game online cukup besar. Hal-hal seperti ini kurang [5]. Dibawah ini merupakan gambaran permasalahan yang terjadi :

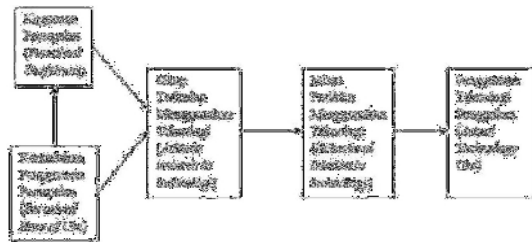


Gambar 1. Permasalahan yang Berjalan

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Models (TAM)*. Metode *Technology Acceptance Models (TAM)* merupakan salah satu teori tentang penggunaan system teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan system teknologi informasi adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*). Penelitian ini akan mengkaji perilaku pengguna sistem informasi di sebuah institusi pendidikan tinggi berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhinya dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* [6]. Model TAM berasal dari teori psikologis untuk menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi yang berlandaskan pada kepercayaan (*beliefs*), sikap (*attitude*), minat (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*User Behavior Relationship*). Tujuan model ini adalah untuk dapat menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna

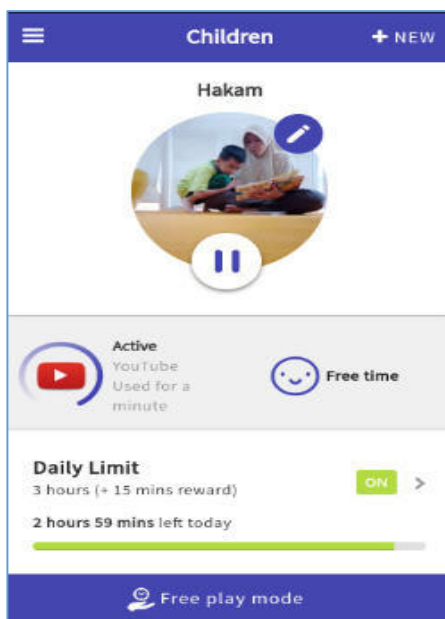
teknologi informasi terhadap penerimaan penggunaan teknologi informasi itu sendiri. [7]. Model ini akan menggambarkan bahwa penggunaan Screen Time ST akan dipengaruhi oleh variabel kemanfaatan (*Usefulness*) dan variabel kemudahan pemakaian (*Easy of Use*), dimana keduanya memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang telah teruji secara empiris.



Gambar 2. Technology Acceptance Models (TAM)

HASIL DAN PEMBAHASAN

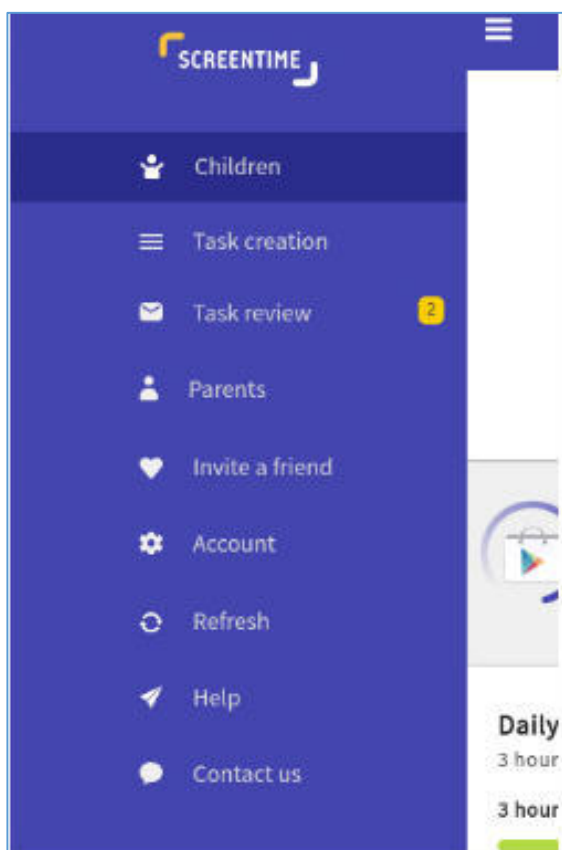
Aplikasi *screen time* merupakan aplikasi *mobile* yang berjalan pada *platform Android* dan *Iphone Operating System (IOS)*, aplikasi ini berfungsi sebagai pengawasan dan pembatasan penggunaan *smartphone* pada anak-anak. [8]



Gambar 3. Aplikasi *screen time* bisa di unduh dari google play store

Pengguna *smartphone* tidak mengenal jenis kelamin dan batas usia. Orang dewasa bisa lebih bijak saat menggunakan *smartphone*, sementara anak-anak masih sangat butuh bimbingan orang tua. Kebiasaan menggunakan *smartphone* sejak dini bisa menyebabkan ketergantungan dan menimbulkan efek negatif di kemudian hari. Orang tua harus selektif dalam memilih jenis *smartphone*, waktu penggunaan, konten dan situs. Bagi orang tua yang memiliki aktivitas padat dan tidak bisa memantau anak setiap waktu, aplikasi "*Parental Control*" merupakan solusi yang bisa membantu orang tua dalam pengawasan penggunaan *smartphone* bagi anak-anak [9]. Aplikasi *Screen* menjadi salah satu alternatif pilihan di zaman modern ini. Aplikasi ini telah banyak digunakan di seluruh dunia dan terbukti efektif sebagai aplikasi *Parental Control* berdasarkan komentar banyanyak pengguna. Orang tua dapat mengelola dan mengendalikan waktu anak-anak saat menggunakan tablet dan *smartphone*. Aplikasi ini bisa didownload gratis melalui *Google Play Store* dalam 2 versi, o ataupun yang berbayar. Dengan fitur gratis, pengguna bisa mendapatkan beberapa fitur layanan, diantaranya apa yang dicari dan dilihat sang anak, waktu yang telah dihabiskan untuk bermain aplikasi, pemberitahuan saat anak-anak menginstal aplikasi baru dan melihat situs Web yang dibuka anak-anak, pembatasan waktu bermain dan yang menarik adanya fitur penugasan yang berhadiah tambahan waktu bermain bagi anak menjadikan anak bisa menjadi lebih disiplin terhadap waktu dan tugas yang diberikan sama orang tua.

Aplikasi *Screen Time* ini memiliki banyak Fitur yang sangat baik sekali, antara lain :
1) Fitur *Children*, 2) Fitur *Task Creation*, 3) *Task Review*, 4) *parents*, dan lain-lain.



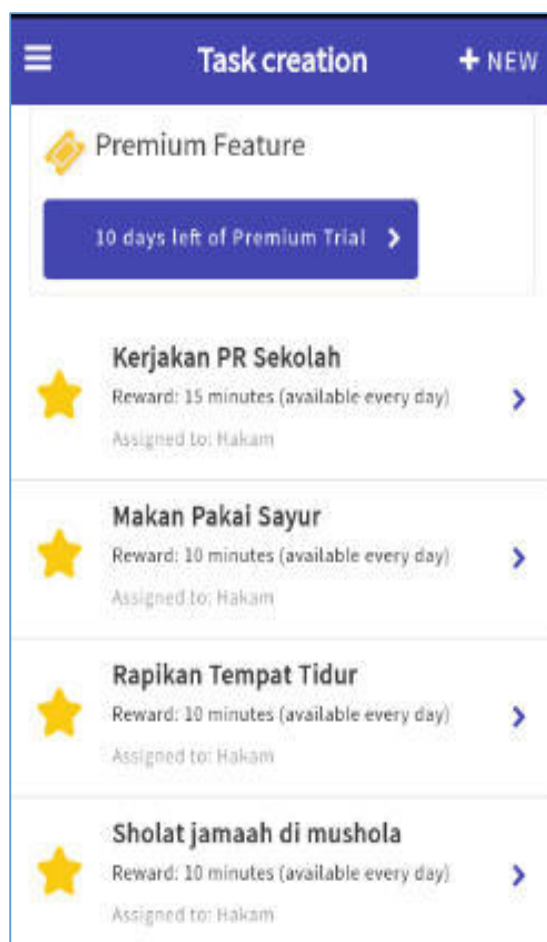
Gambar 4. Dashboard aplikasi screen time memiliki banyak fitur.

1. **Fitur Children**, terdapat banyak sub pengaturan antara lain :

- a) *Daily Limit*, batasan limit perhari yang akan diberikan kepada anak.
- b) *App Blocker*, membatasi aplikasi yang diijinkan dimainkan oleh anak.
- c) *App Log*, menampilkan app *history* yang telah dimainkan oleh anak,
- d) *Web History*, melihat aktifitas web yang telah dibuka oleh anak.

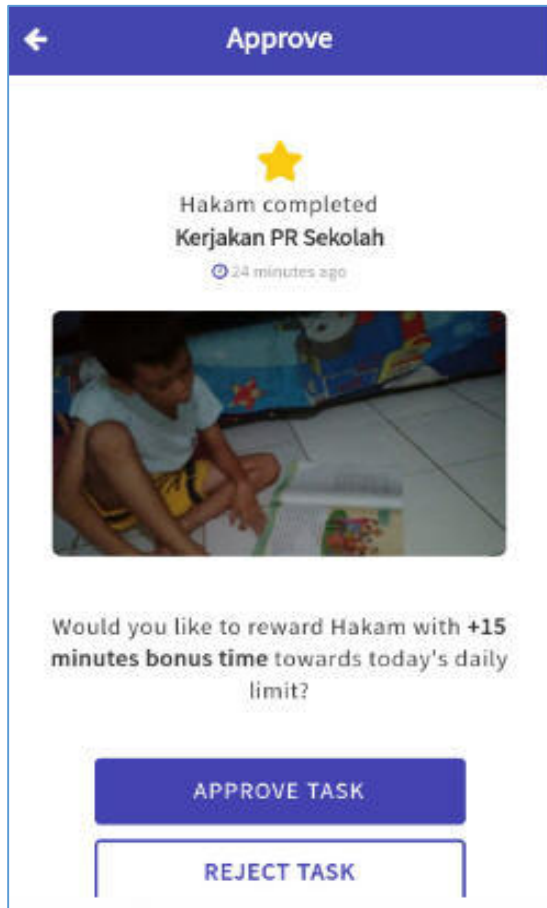
2. **Fitur Task Creation**, fitur ini berisi penugasan-penugasan kepada anak-anak untuk melakukan sesuatu yang baik bila penugasan telah dikerjakan akan mendapat *reward* tambahan bonus waktu bermain, Bonus tambahan waktu mempunyai empat pilihan: 10, 15, 20, 30 menit. Bila anak telah melaksanakan tugas anak bisa mengirim laporan ke orang tua untuk di *review* oleh orang tua apakah layak mendapatkan *reward* bonus. Laporan

penugasan bisa dilampirkan foto pelaksanaan tugas.



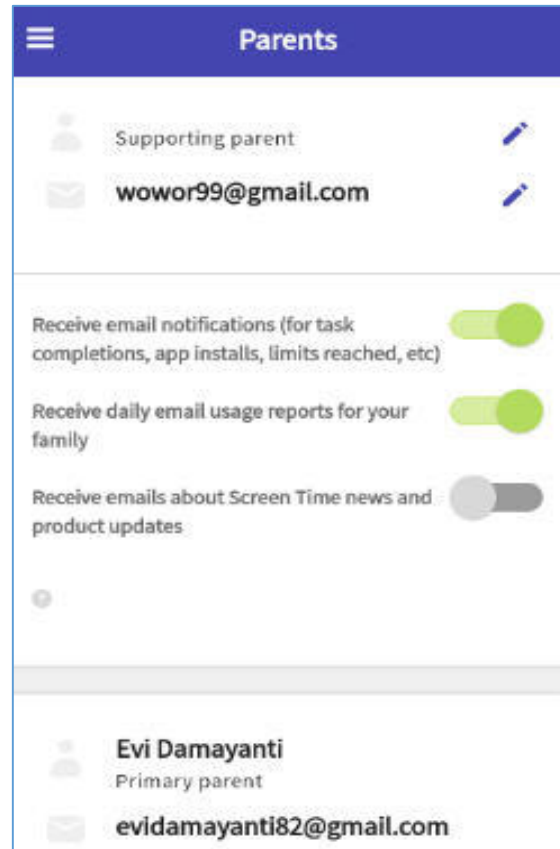
Gambar 5. Fitur Pemberian Penugasan untuk Dilaksanakan Anak

3. **Fitur Task Review**, merupakan fitur penilaian terhadap pelaksanaan tugas yang telah selesai dikerjakan oleh anak, laporan pengerjaan tugas bisa dimintakan lampiran foto sebagai bukti telah dilaksanakan tugas yang diberikan. Dari fitur ini orang tua berhak memberikan reward bonus sesuai dengan ketentuan setiap tugas. Dan bonus tambahan waktu bermain menjadi suatu keasikan tersendiri bagi anak-anak, mereka menjadi semangat untuk mengerjakan kewajiban-kewajiban yang dibuat oleh orang tua melalui fitur pembuatan tugas.



Gambar 6. Fitur Review Penugasan dengan Bukti Foto Terlampir

4. **Fitur Parent**, dalam fitur ini orang tua bisa melibatkan keduanya (ayah dan bunda) untuk memantau dan mengontrol dengan melakukan register tambahan untuk *supporting parent*. Setelah *supporting parent* melakukan registrasi secara lengkap, maka user baru sudah bisa melakukan *parental control*.



Gambar 7. Fitur Parent, kolaborasi kedua orang tua bersama mengawasi.

SIMPULAN

Kesimpulan

Pengguna *smartphone* tak mengenal batas kelamin dan usia. Orang dewasa bisa lebih bijak saat menggunakan *smartphone*, sementara anak-anak masih sangat butuh bimbingan orang tua. Kebiasaan menggunakan *smartphone* sejak dini bisa menyebabkan ketergantungan dan menimbulkan efek negatif di kemudian hari. Orang tua harus selektif dalam memilih jenis *smartphone*, waktu penggunaan, konten dan situs. Bagi orang tua yang memiliki aktivitas padat dan tidak bisa memantau anak setiap waktu, aplikasi "*Parental Control*".

Aplikasi *screen time*, merupakan aplikasi yang cukup handal digunakan untuk diterapkan di *smartphone* anak-anak kita, dengan banyaknya fitur kontrol yang baik menjadikan aplikasi ini layak dijadikan

aplikasi *parental control* yang di rekomendasikan untuk terpasang di *smartphone* anak-anak kita.

1. Pembatasan waktu dan pembatasan memainkan aplikasi yang bisa digunakan menjadikan penggunaan *smartphone* menjadi lebih sehat bagi anak-anak. Dan yang tidak kalah bagusnya *screen time* dilengkapi juga fitur penugasan kepada anak untuk dilaksanakan. Penugasan ini berfungsi untuk mengatur anak agar tidak melupakan kewajiban rutin rumah, sekolah dan agama. Orang tua dapat memantau penugasan ini dengan adanya fitur review terhadap penugasan yang diberikan ke anak. Kegembiraan bagi anak adalah mendapatkan bonus waktu tambahan bila penugasan telah selesai dilaksanakan.
2. Sayangnya aplikasi *screen time* tidak full gratis, untuk bisa menggunakan aplikasi ini akan diberikan ujicoba secara trial selama 14 hari, setelah itu user wajib migrasi ke akun premium agar bisa terus menggunakan aplikasi parental kontrol. Dengan membayar \$5 perbulan, cukup mahal tapi sangat membantu dan bermanfaat.

Saran

1. Orang tua sebaiknya juga paham terhadap teknologi aplikasi terbaru agar bisa mengimbangi kemampuan anak-anak kita dalam menyerap kecepatan perkembangan teknologi.
2. Orang tua juga jangan terlalu melepas penggunaan *smartphone* dengan terlalu mengandalkan aplikasi *screen time*, pendampingan langsung dari orang tua tetap masih yang terbaik bagi perkembangan anak.
3. Biaya yang cukup mahal untuk menggunakan aplikasi *screen time* versi premium menjadi kendala tersendiri bagi sebagian besar kalangan orang tua.
4. Usulan untuk menambahkan fitur *location* menggunakan informasi GPS

dalam aplikasi *screen time*, agar memudahkan orang tua untuk bisa mengetahui posisi anaknya bermain, menjadi lebih mudah dalam pengawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Muflih, H. Hamzah, and W. A. Puniawan, "PENGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI I KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA," *Idea Nurs. J.*, 2017.
- [2] A. Rahma, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa," *J. Fisip*, 2015.
- [3] P. Saputra and N. Agani, "Sistem Parental untuk Penjadwalan Lokasi Aktivitas Anak Berbasis Android," *J. TICOM*, 2015.
- [4] A. Justitia and B. Nuqoba, "PARENTAL CONTROL SYSTEM PADA BOARDING SCHOOL BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: SMA LUQMAN AL HAKIM, SURABAYA)," *J. Inform. Mulawarman*, 2014.
- [5] T. R. Pradekso Turnomo; Indriani, Devi Pranasningtias, "Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak," *Interak. Online*, 2013.
- [6] A. Wibowo, "Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Sist. Inf.*, 2008.
- [7] Siti Hajar Halili and Suguneswary, "Penerimaan guru terhadap penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi berasaskan Model Tam dalam pengajaran mata pelajaran Bahasa Tamil," *J. Kurikulum*

Pengajaran Asia Pasifik, 2016.

- [8] R. Jago, L. Wood, J. Zahra, J. L. Thompson, and S. J. Sebire, "Parental Control, Nurturance, Self-Efficacy, and Screen Viewing among 5- to 6-Year-Old Children: A Cross-Sectional Mediation Analysis To Inform Potential Behavior Change Strategies," *Child. Obes.*, 2015.
- [9] A. Cristia and A. Seidl, "Parental reports on touch screen use in early childhood," *PLoS One*, 2015.