

## **SOSIALIASI PEMANFAATAN APLIKASI *GOOGLE FAMILY LINK* UNTUK MEMBATASI PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK DI MASA PANDEMI**

**Maulana Fansyuri<sup>1\*</sup>, Devi Yunita<sup>2</sup>, Khairunnisya<sup>3</sup>, Shelvi Eka Tassia<sup>4</sup>, Nurhasanah<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pamulang  
\*E-mail: dosen02359@unpam.ac.id

### **ABSTRAK**

Teknologi pada saat ini sangat membantu untuk mempermudah pekerjaan dan pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, serta menyediakan hiburan yang beragam bagi yang menginginkannya. Sudah menjadi sebuah kebutuhan jika *gadget* dimiliki oleh semua kalangan, khususnya orang tua maupun anak. Kehadiran orang tua dalam hal ini adalah adanya interaksi antara orang tua dan anak, dengan menanyakan aktivitas atau keseharian anak, mengarahkan tontonan atau permainan yang boleh dan belum boleh untuk diakses oleh anak. Oleh karena itu dibutuhkan *monitoring* oleh orang tua kepada anak-anak khususnya anak-anak usia dini. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah melakukan Sosialisasi pemanfaatan aplikasi *Google Family Link* untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak khususnya di masa pandemi seperti sekarang, dimana kegiatan anak – anak banyak dilakukan di rumah dan banyak menggunakan teknologi *smartphone* baik untuk fasilitas belajar hingga sarana hiburan. Dengan memanfaatkan aplikasi *Google Family Link* diharapkan dapat mengurangi kecanduan anak dalam menggunakan teknologi *smartphone*, metode pelaksanaan berupa kegiatan yang mencakup pengenalan dan pelatihan dalam penggunaan aplikasi *Google Family Link* sebagai media pemantauan aktivitas anak menggunakan *smartphone* oleh orang tua. Kegiatan ini diikuti oleh 20 anggota dan pembina taman bacaan masyarakat matahari Pocis, Kegiatan ini mencakup penyampaian materi tentang pengenalan awal yaitu Pembatasan penggunaan *gadget* anak dan penggunaan aplikasi *Google Family Link*. Dengan dilaksanakannya kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dan dengan antusias yang besar bagi Orang Tua dan guru. Diharapkan kegiatan ini dapat dilaksanakan kembali dilokasi yang lainnya di cakupan masyarakat yang lebih luas, agar Orang tua dan anak-anak lainnya dapat terkontrol dalam bermain *smartphone*.

**Kata kunci:** *Gadget*; *Monitoring*; anak-anak; *Google Family Link*

### **ABSTRACT**

*Technology at this time is very helpful to facilitate work and learning in meeting daily needs, as well as providing a variety of entertainment for those who want it. It has become a necessity if gadgets are owned by all people, especially parents and children. The presence of parents in this case is the interaction between parents and children, by asking children's activities or daily activities, directing shows or games that are allowed and not allowed to be accessed by children. Therefore, monitoring is needed by parents to children, especially children at an early age. The purpose of this activity is to disseminate the use of the Google Family Link application to limit the use of gadgets in children, especially during a pandemic like now, where many children's activities are carried out at home and use smartphone technology a lot, both for learning facilities and entertainment facilities. By utilizing the Google Family Link application, it is hoped that it can reduce children's addiction to using smartphone technology, the implementation method is in the form of activities that include introduction and training in the use of the Google Family Link application as a medium for monitoring children's activities using smartphones by parents. This activity was attended by 20 members and supervisors of the Sun Pocis community reading garden. This activity included the delivery of material about the initial introduction, namely Restricting the use of children's gadgets and the use of the Google Family Link application. With the implementation of this community service activity and with great enthusiasm for parents and teachers. It is hoped that this activity can be carried out again in other locations in a wider community, so that parents and other children can be controlled in playing smartphones.*

**Keywords:** *Gadgets*; *Monitoring*; children; *Google Family Link*

## **PENDAHULUAN**

Internet sangat berguna untuk berbagai keperluan, seperti: perdagangan elektronik yang nyaman, berbagi informasi yang cepat, kontak dengan budaya lain, dukungan emosional, dan hiburan. Sebuah *smartphone* menggabungkan layanan dari Internet dan telepon genggam. *Smartphone* menawarkan secara kualitatif layanan yang berbeda selain manfaat yang Internet penawaran. Anak muda menonton video, mengekspresikan diri, berkomunikasi dengan teman, dan mencari informasi menggunakan *smartphone*, sementara orang tua menggunakan *smartphone* mereka untuk melakukan panggilan video dengan anak-anak mereka yang tinggal jauh dan untuk bermain permainan. Portabilitas dan aksesibilitas ponsel pintar memungkinkan untuk digunakan di mana saja, untuk durasi berapa pun Di seluruh dunia, *smartphone* digunakan oleh 1,85 miliar orang pada tahun 2014. Jumlah ini diperkirakan menjadi 2,32 miliar pada tahun 2017 dan 2,87 miliar pada tahun 2020(Seo, 2018).

Peran orangtua dalam tiap kegiatan anak ialah perihal yang berarti untuk dicoba. Kedatangan orangtua dalam perihal ini merupakan terdapatnya interaksi antara orangtua serta anak, dengan menanyakan kegiatan ataupun keseharian anak, memusatkan tontonan ataupun game yang boleh serta belum boleh buat diakses oleh anak. tidak hanya itu, orangtua pula bisa melaksanakan aksi preventif dengan mengendalikan tontotan youtube pada menu pengaturan serta dirubah sehingga cuma hendak timbul video yang layak buat ditonton oleh anak.

*Smartphone* menawarkan banyak kemudahan dalam hidup untuk seseorang, tetapi kita juga perlu mewaspadai dampak negatif penggunaan *smartphone*, yang paling memprihatinkan adalah kecanduan akan ponsel atau *smartphone*. Kecanduan *smartphone* merupakan fenomena yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali. Orang dengan masalah ini menghadapi masalah sosial, psikologis, dan kesehatan masalah (Asif & Rahmadi, 2017)

Seseorang yang mengalami kecanduan smarphone akan menghabiskan banyak waktu menggunakan telepon pintar tersebut. Durasi penggunaan *smartphone* setiap hari adalah indikator yang paling signifikan dari kecanduan *smartphone*. Selain itu, orang-orang yang sudah kecanduan *smartphone* menunjukkan lebih banyak masalah dalam dimensi psikososial, kesehatan, dan teknologi, dan mereka menunjukkan lebih banyak keasyikan dengan *smartphone* dan penggunaan *smartphone* yang berlebihan dibandingkan dengan mereka yang jarang menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya. Penyebab penggunaan *smartphone* dapat dikaitkan dengan fitur teknologi dan terkait konten dari ponsel cerdas. Terlebih dengan banyaknya fitur pada *smartphone* yang dapat membantu kebutuhan penggunanya. Motivasi penggunaan *smartphone* dipicu oleh aksesibilitas, portabilitas, kemudahan pengoperasian, konektivitas, antarmuka pengguna, desain, pemutar musik dan video, navigasi, dan sebagainya. Kecanduan *smartphone* meningkat karena kebiasaan memeriksa telepon saat

mendengar suara atau pesan pemberitahuan. Pecandu *smartphone* biasanya menghabiskan sebagian besar waktu mereka di *smartphone* mereka untuk tujuan sosial media. Dalam kaitannya dengan permainan, banyak penggunaan *smartphone* untuk bermain game dan penggunaan beberapa aplikasi untuk bermain game berpotensi menimbulkan risiko faktor kecanduan *smartphone*, karena, di *smartphone* bermain game, mudah untuk berinteraksi dengan pemain lain melalui aplikasi jejaring sosial lainnya. Game ponsel cerdas, dengan atau tanpa menggunakan banyak aplikasi, meningkatkan risiko kecanduan ponsel pintar.

Saat ini, anak usia sekolah banyak menggunakan *smartphone*. Sedangkan untuk anak usia sekolah, mereka lebih sering menggunakan aplikasi game, YouTube dan media sosial dalam aktivitas *smartphone* mereka. Melihat fenomena ini, anak-anak sangat rentan menyerap segala konten dan informasi negatif yang dapat berdampak negatif pada perkembangan mental dan perilaku anak. Peran orang tua dalam situasi ini harus memiliki kemampuan untuk memantau dan mengontrol penggunaan Internet, terutama penggunaan telepon seluler. Orang tua akan dapat menggunakan aplikasi kontrol orang tua.

Banyak sekali aplikasi pada *smartphone* yang bisa menolong orang tua buat memasang pembatasan pada aplikasi mobile yang dieksplor oleh anak-anak, memonitor konsumsi telepon, internet dan menyeleksi aplikasi mobile mana yang boleh serta tidak boleh digunakan anak. Aplikasi tersebut antara lain Kakatu Parental Control, Kids Place, Family Time Parental Control, Kid' s Shell, Kids Zone Parental Control, *Google Family Link*, Screen Time Parental Control serta masih banyak aplikasi yang lain yang bisa diunduh secara free di play store serta App Store. Para orang tua dikala ini spesialnya bunda, membagikan *gadget* pada anaknya supaya diam serta para bunda dapat mengerjakan pekerjaan rumah yang lain tanpa diganggu kegiatan bermain anak. Perihal ini pasti sangat tidak baik untuk berkembang kembang anak spesialnya anak umur dini. Tahun 2017 Google meluncurkan aplikasi Family Link, yang jadi perlengkapan orangtua buat memantau aktivitas anak- anaknya dikala berselancar di dunia maya (Elmasari et al., 2020). Google membawa aplikasi ini ke Indonesia sudah dilengkapi dengan sebagian fitur baru. Dengan aplikasi Family Link, orangtua dapat menghalangi waktu konsumsi fitur serta mengunci fitur kala waktu rehat datang, cocok yang diatur oleh orangtua. Orang tua pula mempunyai kontrol buat menyetujui serta memblokir aplikasi apa saja yang boleh diunduh dari Google Play Store. Tidak hanya itu, para orang tua pula dapat melacak di mana posisi anak lewat fitur yang dibawa putra- putrinya. Lewat aplikasi ini, orangtua dapat mengevaluasi berapa banyak waktu yang dihabiskan anak- anaknya buat mengakses aplikasi di Android (Elmasari et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan yang diangkat tersebut maka perlu ada Sosialisasi pemanfaatan aplikasi *Google Family Link* untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak khususnya di masa

pendami seperti sekarang, dimana kegiatan anak – anak banyak dilakukan di rumah dan banyak menggunakan teknologi *smartphone* baik untuk fasilitas belajar hingga sarana hiburan. Dengan memanfaatkan aplikasi *Google Family Link* diharapkan dapat mengurangi kecanduan anak dalam menggunakan teknologi *smartphone*.

## **METODE**

Sasaran program pengabdian masyarakat ditujukan kepada Orang Tua dan anak-anak usia dini. Terdapat beberapa permasalahan yang didapat ketika melakukan observasi kepada orang tua peserta taman bacaan masyarakat. Orang tua merasa agak kesulitan mengontrol aktivitas anak dalam bermain *smartphone*, apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini, saat semua aktivitas dan komunikasi banyak dilakukan menggunakan *smartphone*, sehingga dalam kesehariannya, anak tidak terlepas dalam menggunakan *smartphone*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Taman Bacaan Masyarakat Matahari Pocis yang beralamat di jalan Amd Babakan Pocis 3, Rt 001 / Rw 001, Kelurahan Bakti Jaya, Kecamatan Setu - Tangerang Selatan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 19-21 April 2021 dari jam 8 pagi hingga 12 siang. Sebanyak 20 orang berpartisipasi dalam acara ini, yang terdiri dari orang tua anggota Taman Bacaan Masyarakat Matahari Pocis dan guru pembimbing taman baca.

Dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat memberikan sosialisasi kepada orang tua terkait pentingnya monitoring kegiatan anak dalam menggunakan *smartphone*, serta pengenalan aplikasi *Google Family Link* kepada peserta dan manfaat menggunakan aplikasi ini, kegiatan penggunaan aplikasi yang mencakup pengenalan dan pelatihan dalam penggunaan aplikasi *Google Family Link* sebagai media pemantauan aktivitas anak menggunakan *smartphone* oleh orang tua.

Adapun tahapan dalam proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

a. Pengamatan (Observasi)

Adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui penyaksian dengan cara melihat, mendengar, merasakan kemudian mencatat semua hasil pengamatan tersebut secara objektif. Observasi yang dilakukan adalah observasi terbuka, artinya TIM PKM Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang melakukan pengamatan yang diketahui oleh subjek penelitian. Dengan demikian kami dapat mengamati secara bebas dan mendapatkan informasi yang detail karena diketahui oleh subjek penelitian. Pada langkah ini kami melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak dalam menggunakan *gadget* dikeseharian masing-masing. Dari hasil yang pengamatan yang telah kami lakukan, penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak cukup lama dalam satu hari. Aplikasi pada *smartphone* yang paling sering digunakan oleh anak – anak adalah aplikasi video streaming. Pengamatan lebih lanjut yang kami

lakukan yaitu meminta orang tua anak tersebut agar menghentikan beberapa waktu agar anak tidak menggunakan *gadget*. Dari pengamatan ini didapati anak tersebut menjadi rewel dan meminta untuk bermain *gadget* kembali. Dari hasil kedua pengamatan ini, kami ambil kesimpulan, anak yang sudah terlalu sering menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan dengan *gadget* tersebut, tentu hal ini akan berdampak negative bagi perkembangan anak jika hal seperti ini dibiarkan terus menerus, sehingga perlu adanya control dari orang tua terhadap aktivitas anak dalam menggunakan *gadget*.

b. Pengumpulan Materi

Setelah melakukan observasi anggota taman bacaan masyarakat Matahari Pocis, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh TIM PKM adalah pengumpulan materi yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Materi yang akan disampaikan nantinya dibuat dalam bahasa dan alur yang mudah dipahami oleh para peserta, sehingga ke depannya dapat dipraktikkan secara langsung jika peserta memiliki *gadget* yang lain.

c. Modeling

Dalam tahapan modeling, materi yang digunakan adalah studi kasus dan praktek kerja dalam menggunakan aplikasi *Google Family Link*. Proses dilakukan dimulai dari melakukan instalasi, baik itu instalasi pada *smartphone* yang dimiliki oleh peserta dan pada *smartphone* anak peserta. Setelah dilakukan instalasi aplikasi *Google Family Link*, peserta nantinya akan menggunakan melakukan konfigurasi beberapa aplikasi yang sering digunakan pada *smartphone* anak. Setelah melakukan konfigurasi, kemudian peserta menggunakan beberapa aplikasi yang sering digunakan pada *gadget* anak dan memantau perkembangan pada aplikasi *Google Family Link* terhadap aplikasi yang digunakan pada *gadget* anak. Pada tahap ini diharapkan peserta kegiatan dapat memahami langkah - langkah penggunaan aplikasi *Google Family Link* tersebut.

d. Diskusi dan konsultasi

Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di Taman Bacaan Masyarakat Matahari Pocis. TIM PKM Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang akan melakukan diskusi dan konsultasi langsung kepada para peserta yaitu guru dan orang tua di taman bacaan masyarakat Matahari Pocis. Pada tahapan ini akan dijelaskan semua materi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi khususnya *smartphone*, kelebihan dan manfaat dari aplikasi *Google Family Link*. Selain itu, juga diberi kesempatan kepada para peserta kegiatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai tema kegiatan yang dilaksanakan.

e. Monitoring

Dalam tahapan ini dilakukan *monitoring* atau pemantauan langsung kepada para peserta kegiatan dalam menggunakan aplikasi *Google Family Link*. Jika selama proses kegiatan berlangsung terdapat

peserta yang mengalami kendala selama melaksanakan kegiatan, maka narasumber dari TIM PKM akan langsung memberikan pengarahan sehingga permasalahan yang dialami oleh peserta dapat langsung diselesaikan.

f. Evaluasi

Dalam tahapan ini, narasumber akan melakukan evaluasi dari hasil kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Google Family Link* yang telah dilakukan. Dalam tahapan ini narasumber juga akan memberikan kesempatan kepada para peserta kegiatan apabila ada yang ingin berkonsultasi lebih lanjut dalam penggunaan aplikasi *Google Family Link* ini.

## HASIL

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini sangat diminati oleh para orang tua dan guru di taman bacaan masyarakat matahari Pocis. Peserta sangat antusias dalam menyimak dan mendengarkan materi yang disampaikan. Tidak hanya itu, peserta pun diajarkan cara menggunakan aplikasi *Google Family Link*.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga hari. Sasaran program pengabdian masyarakat yang dituju adalah: Orang Tua dan anak-anak usia dini. Peserta taman bacaan masyarakat Matahari Pocis. Hari Pertama Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada masyarakat ini dilaksanakan pada pukul 08.00 sampai dengan selesai. Materi yang disampaikan adalah memberikan pemahaman terhadap pemanfaatan aplikasi *Google Family Link* untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak di masa pandemi.



**Gambar 1.** Narasumber memberikan materi pelatihan dan pemahaman terhadap pemanfaatan aplikasi *Google Family Link*

Pelaksanaan pada hari kedua adalah peserta akan dibimbing untuk melakukan simulasi bagaimana cara menggunakan aplikasi *Google Family Link*, pada pelaksanaan hari kedua ini peserta sangat antusias menyimak pembahasan yang diberikan oleh narasumber, hampir semua peserta sudah memasang aplikasi *Google Family* pada *smartphone* masing-masing peserta, sesuai dengan arahan pada hari pertama pelaksanaan kegiatan. Kegiatan di hari kedua berlangsung menyenangkan, banyak peserta yang memberikan pertanyaan seputar pemakaian aplikasi *Google Family Link*, sehingga banyak terjalin interaksi yang cukup intens antara panitia PKM dan para peserta kegiatan.



**Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat juga melibatkan mahasiswa untuk menambah wawasan mahasiswa**



**Gambar 3. Peserta kegiatan sangat antusias dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat**

Pada hari ketiga adalah tahapan untuk evaluasi dari materi yang telah diberikan kepada peserta. Dimana peserta diizinkan untuk memberikan pertanyaan yang akan dijawab langsung oleh narasumber. Pada kegiatan di hari ketiga ini, panitia akan memonitoring langsung aktivitas peserta dalam



menggunakan dan memanfaatkan aplikasi *Google Family Link* ini dengan *smartphone* masing-masing, dan mengevaluasi apakah aplikasi *Google Family Link* ini sudah dapat dimanfaatkan dengan baik dan tepat oleh para peserta. Para peserta sangat antusias akan materi dan pelatihan yang diberikan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terbukti ada beberapa permintaan langsung dari beberapa peserta untuk melaksanakan kegiatan dengan tema serupa di taman bacaan masyarakat cabang lain di Tangerang Selatan. Menurut peserta dengan menggunakan aplikasi ini, pemantauan aktivitas anak dalam menggunakan *smartphone* dapat lebih baik, dan peserta sebagai orang tua merasa lebih aman meninggalkan anak untuk menjalankan kegiatan lain.



**Gambar 4. Foto Bersama peserta dan panitia PKM**

## **PEMBAHASAN**

Dalam praktek menggunakan aplikasi *Google Family Link* pengguna harus menggunakan dua *smartphone*. Satu untuk digunakan oleh orang tua dan satu lagi yang akan digunakan oleh anak.

Langkah awal, *smartphone* orang tua dan anak harus mempunyai akun Google terlebih dahulu. kemudian, pastikan pada *smartphone* anak sudah memiliki aplikasi *Google Family Link* for children & teens dan pada *smartphone* orang tua sudah memiliki aplikasi *Google Family Link* for parents. Jika belum, maka akan diarahkan untuk mendownload aplikasi di Google Play dan pasang aplikasinya di masing-masing *smartphone*.

Buka aplikasi *Google Family Link* untuk orang tua, pilih akun yang digunakan. Setelah itu pilih akun Google anak yang ingin dihubungkan. Selanjutnya *smartphone* orang tua akan mendapat link kode untuk bisa dihubungkan dengan *smartphone* anak. Langkah selanjutnya, Buka aplikasi *Google Family Link* untuk anak, lalu klik opsi pilih perangkat. Pilih akun Google anak. Setelah itu masukan *link* kode pada *smartphone* anak. Orang tua, perlu menyetujui kaitan ini di *smartphone* anak. Tahap selanjutnya



ialah orang tua akan diberikan keputusan untuk memberikan akses aplikasi yang ada pada *smartphone* anak. Jika tahap ini selesai, maka kedua *smartphone* sudah terhubung.

Aplikasi *Google Family Link* ini dapat digunakan untuk melihat dan mengontrol aktivitas anak setiap harinya, misalkan dia menggunakan aplikasi Facebook selama 1 menit atau pembatasan *streaming* Youtube selama 30 menit setiap harinya. Selain itu orang tua juga bisa melihat lokasi anak, mengatur jadwal harian dan jadwal tidur.

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini terdapat kendala yang dihadapi peserta yaitu peserta banyak kesulitan dalam proses pemasangan aplikasi dan menghubungkan *smartphone* anak dan orang tua. Kemudian narasumber mencari solusinya, dengan menghubungkan *smartphone* narasumber dan *smartphone* peserta, dan agar lebih mudah dilihat proses pemasangan aplikasi dan menghubungkan kedua *smartphone*, maka proses ini ditampilkan dalam proyektor agar mudah dilihat oleh seluruh peserta. Setelah selesai praktek dan tanya jawab peserta sudah dapat memahami dan bisa mempraktekan apa yang disampaikan narasumber, hal tersebut dapat diketahui dengan melihat aplikasi yang sudah terinstall di masing-masing *smartphone* para peserta dan konfigurasi pada *smartphone* yang akan digunakan oleh anaknya.

Sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditutup, dari pembimbing taman bacaan masyarakat matahari Pocis mengucapkan rasa terimakasih dan merasa sangat bersyukur karena telah melaksanakan kegiatan ini dan berharap keberlanjutan dari kegiatan ini di waktu yang akan datang karena materi kegiatan ini sangat bagi orang tua agar bisa memantau kegiatan anak dalam menggunakan *smartphone*.

Setelah pengabdian masyarakat selesai, langkah selanjutnya adalah melaporkan kegiatan PKM yang dilakukan oleh tim pengabdian. Tim menghasilkan laporan aktivitas tertulis dan *online*. Laporan tertulis akan diarsipkan di Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Unpam. Selain itu, laporan *online* dapat berupa jurnal ilmiah, surat kabar *online*, atau internet agar dapat dilihat oleh masyarakat luas. Setelah laporan tertulis dan *online*, kegiatan selanjutnya adalah mengevaluasi hasil implementasi sosial yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dengan peserta acara tentang tindak lanjut solusi yang diberikan oleh tim PKM.

## **SIMPULAN**

Dengan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada Taman Baca Matahari Pocis Bakti Jaya – Tangerang Selatan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perlunya pengawasan extra dari orangtua maupun guru kepada anak-anak dalam bermain dari segi waktu dan aplikasi yang akan di download di *smartphone* anak

2. Dengan memanfaatkan aplikasi *Google Family Link* diharapkan dapat mengurangi kecanduan anak dalam menggunakan teknologi *smartphone*.

Dengan dilaksanakannya kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dan dengan antusias yang besar bagi Orang Tua dan guru. Diharapkan kegiatan ini dapat dilaksanakan kembali di lokasi yang lainnya di cakupan masyarakat yang lebih luas, agar Orang tua dan anak-anak lainnya dapat terkontrol dalam bermain *smartphone*. Dengan kendala yang dihadapi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Belajar dari pengalaman oleh kendala yang dihadapi dalam kegiatan ini, dimana ada beberapa peserta yang kesulitan dalam praktek penggunaan aplikasi *Google Family Link*, harapan team untuk kegiatan selanjutnya adalah dengan memberikan praktek yang lebih terperinci dan jelas, dengan menampilkan tampilan aplikasi pada proyektor agar contoh praktek dapat dilihat oleh semua peserta.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH.**

Team Dosen Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang mengucapkan terima kasih kepada Ibu Meili selaku ketua taman bacaan masyarakat, yang telah mengizinkan untuk mengadakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di lokasi taman bacaan Matahari Pocis. Ucapan terima kasih juga team berikan kepada ibu-ibu masyarakat Pocis yang juga orang tua peserta Taman Bacaan Masyarakat atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Simangunsong Simon, & Sawitri, D. R. (2017). Hubungan Stres Dan Kecanduan Smartphone Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Empati*, 6(4), 52–66.
- Yunita, I. R., Afiana, F. N., & Arsi, P. (2020). Pelatihan Teknis Aplikasi Parenting Control Sebagai Media Pengawas Penggunaan Gadget Pada Anak Untuk Ibu-Ibu PKK Di Kecamatan Baturraden. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v3i1.6692>
- Nisa, L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 001. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>
- Hermawan, R. (2019). Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time dalam Penggunaan Smartphone bagi Anak-anak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.4269>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Asif, A., & Rahmadi, F. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 148–157.

- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- TappAng, T. (2020). *Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo*. 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9rvx5>
- Elmasari, Y., Rozi, F., Penggayuh, V., & Nurhadi, N. (2020). Sosialisasi *Google Family Links* Sebagai Sarana Pengawasan Gawai Anak Usia Sekolah Dasar. *International Journal of Public Devotion*, 3(2), 37. <https://doi.org/10.26737/ijpd.v3i2.2082>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Seo, S.-S. C. and B.-K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Sage Journal*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>