

The Application of the *Google Family Link* Application to Overcome Family Process Disorders

Novita Nursokhiba¹ , Rina Saraswati²

^{1,2} Department of nursing, Universitas Muhammadiyah Gombong, Indonesia

 novitanursokhiba11@gmail.com

Abstract

Families with school-age children are families who have their first child aged 6 to 13 years. One of the problems that emerged during the COVID-19 pandemic was the problem of using gadgets. As many as 80.6% of parents give gadgets to their children without limiting their use. This study aims to provide an overview of family nursing care at the stage of development of school-age children with problems with family process disorders. This research uses a case study approach to families or the so-called descriptive analytical case study method involving 3 foster families in Karangjoho hamlet Rt.02, Sempor village, Sempor sub-district as respondents. The process of collecting data using interview techniques, observation, filling out questionnaires and pretest posttest. The results of the case study showed that the three respondents were unable to control or supervise the use of children's gadgets so that a nursing diagnosis of family process disorder emerged. Then intervention was carried out for 7 meetings in the form of education and teaching the use of the Google Family Link application with the result that the knowledge percentage of the three respondents increased by 36.66% and the duration of gadget use in children decreased with an average of 1 hour for the three respondents. The use of the Google Family Link application and education on the impact of using gadgets on families can be applied to overcome family process disorders with children who are addicted to gadgets.

Keywords: *Application; Family Process Disorder; Google Family Link*

Penerapan Aplikasi *Google Family Link* untuk Mengatasi Gangguan Proses Keluarga

Abstrak

Keluarga dengan anak usia sekolah adalah keluarga yang memiliki anak pertama berusia 6 sampai 13 tahun. Masalah yang muncul pada masa pandemi covid-19 salah satunya yaitu masalah penggunaan gadget. Sebanyak 80,6% orang tua memberikan gadget pada anak tanpa membatasi penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang asuhan keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak usia sekolah dengan masalah gangguan proses keluarga. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus pada keluarga atau disebut metode deskriptif analitis studi kasus dengan melibatkan 3 keluarga binaan di dukuh Karangjoho Rt.02, desa Sempor, kecamatan Sempor sebagai responden. Proses pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, pengisian kuesioner dan pretest posttest. Hasil studi kasus didapatkan bahwa keluarga tidak mampu mengontrol atau mengawasi penggunaan gadget anak sehingga muncul diagnosa keperawatan gangguan proses keluarga. Kemudian dilakukan intervensi selama 7 kali pertemuan berupa edukasi serta penggunaan aplikasi *google family link* dengan hasil presentase pengetahuan dari ketiga responden meningkat sebesar 36,66% dan durasi penggunaan gadget pada anak menurun dengan rata-rata ketiga responden sebesar 1 jam. Penggunaan aplikasi *google family link* dan edukasi dampak penggunaan gadget pada keluarga dapat diterapkan untuk mengatasi gangguan proses keluarga dengan anak yang kecanduan gadget.

Kata kunci: Penerapan; Gangguan Proses Keluarga; Google Family Link

1. Pendahuluan

Keluarga merupakan sekelompok individu yang mempunyai hubungan erat satu dengan yang lain, saling ketergantungan yang terorganisir dalam satu unit tunggal untuk mencapai tujuan tertentu [1]. Tahap perkembangan keluarga dibagi menjadi 8 salah satunya yaitu keluarga dengan anak usia sekolah (6 tahun – 13 tahun). Masalah yang muncul pada tahap perkembangan anak usia sekolah yaitu masalah gizi, masalah tumbuh kembang, masalah gangguan kesehatan jiwa (cemas, depresi, gangguan perilaku), kasus kecelakaan/cedera, dan penyakit menular/infeksi [2]. Selain itu, masalah anak usia sekolah pada masa saat ini salah satunya yaitu penggunaan gadget. Pasca mewabahnya pandemi Covid-19 di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia saat ini menetapkan bahwa semua kegiatan belajar mengajar dilaksanakan melalui pembelajaran online atau daring. Orang tua memberikan gadget pribadi pada anak usia sekolah [3].

Berdasarkan hasil Sensus Penduduk 2020, penduduk Indonesia berjumlah 270,2 juta jiwa (per September 2020) dan sebanyak 44,3 juta jiwa merupakan anak dengan usia 5 tahun - 15 tahun [4]. *World Health Organization* (WHO) menyatakan dampak penggunaan gadget terhadap anak bahwa 5-25% anak usia sekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan. Hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2018, penggunaan internet di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa, angka ini naik 10,12% dibanding tahun lalu sebesar 143,26 juta jiwa. Sedangkan menurut Dinas Kesehatan Bandar Lampung, sebesar 85.779 (62,02%) anak usia sekolah menghadapi masalah gangguan perkembangan.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak salah satunya disebabkan karena masalah gangguan proses keluarga. Gangguan proses keluarga menurut PPNI merupakan hubungan atau fungsi keluarga yang mengalami perubahan. Proses keluarga mempunyai beberapa fungsi yaitu fungsi afektif, fungsi sosial, fungsi ekonomi, serta fungsi keperawatan kesehatan [1].

Peran orang tua untuk menanggulangi adiksi gadget yaitu dengan tidak memberikan anak gadget pribadi dan tidak membiarkan anak menggunakan gadget tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Orang tua harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan aplikasi *parental control* [5]. Aplikasi *parental control* salah satunya adalah *Google Family Link*. *Google Family Link* merupakan suatu aplikasi yang memungkinkan orang tua untuk menetapkan aturan dasar penggunaan perangkat digital atau gadget dan memandu anak saat belajar, bermain, dan menjelajahi secara online [6].

Google Family Link membantu orang tua untuk membatasi jumlah waktu anak-anak menggunakan gadget, memantau aktivitas internet dan menjaga keamanan dari situs yang tidak pantas [7]. Tujuan penelitian ini menggambarkan asuhan keperawatan keluarga dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dengan masalah gangguan proses keluarga pada keluarga dengan anak kecanduan gadget.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus pada keluarga atau disebut metode deskriptif analitis studi kasus. Responden dalam penelitian ini berjumlah 3 keluarga binaan yang didalamnya terdapat anak pertama berusia 6-13 tahun. Data diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini

meliputi format asuhan keperawatan keluarga, lembar observasi, kuesioner, lembar ceklis, soal pretest & post test dan lembar balik.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Studi Kasus

Hasil penelitian menunjukkan pretest dan post test responden setelah dilakukan edukasi dan sebelum dilakukan edukasi mengalami perubahan dapat dilihat pada **Tabel 1** sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil pengukuran tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan edukasi pada responden tahun 2021

Responden	Pre Test		Post test		
	Hasil	Presentasi	Hasil	Presentasi	
Responden (keluarga Tn.A)	1	60	60% (kurang)	100	100% (baik)
Responden (keluarga Tn.M)	2	70	70% (kurang)	100	100% (baik)
Responden (keluarga Tn.A)	3	60	60% (kurang)	100	100% (baik)

Berdasarkan hasil pretest dan post test menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi tentang dampak penggunaan gadget pengetahuan responden mengalami peningkatan sebesar 33,66%.

Hasil penelitian menunjukkan monitoring penggunaan gadget pada responden setelah dilakukan dan sebelum dilakukan penggunaan *Google Family Link* mengalami perubahan dapat dilihat pada **Tabel 2** sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Monitoring Penggunaan Gadget Sebelum Dan Sesudah Dilakukan Penggunaan *Google Family Link* Tahun 2021

No	Nama	Waktu pemakaian sebelum dilakukan tindakan keperawatan	Waktu pemakaian sesudah dilakukan tindakan keperawatan
1	An. M	3-4 jam sehari	2 jam 30 menit sehari
2	An. T	4 jam sehari	3 jam sehari
3	An. N	>3 jam sehari	2 jam sehari

Berdasarkan hasil monitoring penggunaan gadget setelah dilakukan penggunaan *Google Family Link* ketiga responden mengalami penurunan durasi penggunaan gadget dengan rata-rata 1 jam dari durasi awal sebelum diterapkan penggunaan *Google Family Link*.

Hasil penelitian menunjukkan monitoring fitur yang digunakan responden untuk memantau penggunaan gadget pada anak dapat dilihat pada **Tabel 3** sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Monitoring fitur yang digunakan untuk memantau penggunaan gadget pada anak Tahun 2021

No	Nama	Banyaknya fitur yang digunakan	Kriteria
1	Keluarga Tn. A (Klien 1)	5 fitur	71% (baik)
2	Keluarga Tn. M (Klien 2)	5 fitur	71% (baik)
3	Keluarga Tn. A (Klien 3)	5 fitur	71% (baik)

Berdasarkan hasil monitoring didapatkan setelah diajarkan penggunaan aplikasi *Google Family Link* untuk ketiga keluarga binaan yang sebelumnya tidak mengetahui dan tidak menggunakan aplikasi tersebut setelah diajarkan memiliki kriteria baik dalam penggunaan aplikasi tersebut.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan pengkajian terhadap ketiga keluarga mengatakan bahwa semenjak pandemi covid 19 yang mengakibatkan diberlakukannya pembelajaran secara daring mengakibatkan kecanduan gadget pada anak. Anak dikatakan kecanduan gadget terbagi menjadi tiga kriteria yaitu ringan <2jam, sedang 2-3 jam, dan berat >3 jam. Pandemi covid 19 berdampak pada penggunaan gadget pada anak, yang awalnya anak hanya menggunakan gadget selama 1 sampai 2 jam sehari semenjak pandemi menjadi meningkat dengan lama pemakaian rata-rata 4 jam sehari.

Peran orang tua dalam penanganan kecanduan gadget pada anak yaitu pendidikan, pendampingan, pengawasan dan komunikasi. Hasil pengkajian dari ketiga responden mengatakan bahwa keluarga kurang mengetahui tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia sekolah, kurangnya pendampingan dalam penggunaan gadget dan tidak mengetahui bagaimana cara untuk mengontrol serta mengawasi penggunaan gadget pada anak sehingga mengakibatkan anak menjadi kecanduan gadget. Hal tersebut sejalan bahwa terdapat hubungan yang besar antara peran orang tua dalam melakukan pendampingan terhadap dampak penggunaan gadget [8].

Edukasi merupakan upaya untuk mempengaruhi orang lain baik individu atau kelompok sehingga melakukan apa yang diharapkan oleh pendidik [9]. Edukasi dampak penggunaan gadget akan menambah pengetahuan orang tua tentang bahaya penggunaan gadget pada anak serta membentuk karakter orang tua yang tegas dan bijak dalam menerapkan aturan penggunaan gadget. *Google Family Link* merupakan aplikasi yang memungkinkan orang tua untuk menetapkan aturan dasar penggunaan perangkat digital atau gadget dan memandu anak saat belajar, bermain dan menjelajahi secara online [10].

Hasil studi kasus setelah dilakukan edukasi tentang dampak penggunaan gadget dan penerapan penggunaan aplikasi *Google Family Link* untuk mengawasi serta mengontrol penggunaan gadget diperoleh hasil adanya peningkatan pemahaman serta penurunan durasi penggunaan gadget pada anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan keperawatan. Tindakan keperawatan dilakukan selama 8x pertemuan sejak dilakukan pengkajian, penentuan diagnosa, skoring, implementasi, sampai dengan evaluasi selama 40 menit setiap pertemuan.

Peningkatan pemahaman pada keluarga sebelum dan setelah dilakukan edukasi dengan penilaian *post test* serta *pretest* diperoleh hasil bahwa keluarga menjawab 3 benar menjadi 7 jawaban benar dari 7 pertanyaan, keluarga menjawab 4 benar menjadi 7 jawaban benar dari 7 pertanyaan, serta keluarga menjawab 3 benar menjadi 7 benar dari 7 pertanyaan. Berdasarkan ketiga kasus keluarga mengalami peningkatan pemahaman.

Penggunaan *Google Family Link* untuk mengatur atau mengawasi penggunaan gadget pada anak menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gadget pada klien 1, klien 2 dan klien 3 menunjukkan penurunan menjadi tingkat pemakaian gadget sedang dengan awal tingkat penggunaan gadget pada klien 1, klien 2, dan klien 3 tinggi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Family Link* efektif dalam menurunkan kecanduan gadget pada klien. Hal ini serupa dengan penelitian Hayati (2021) tentang Implementasi *Google Family Link* Sebagai *Tools Parenting Control* anak menunjukkan

bahwa aplikasi ini telah banyak digunakan diseluruh dunia dan terbukti efektif sebagai *parental control* berdasarkan komentar banyaknya pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget pada anak usia sekolah dengan peran orang tua. Orang tua memiliki peran dalam melakukan pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget pada anak. Orang tua diharapkan lebih tegas, bijak dan harus memiliki pengetahuan tentang cara mengontrol penggunaan gadget pada anak. Pengontrolan dan pengawasan penggunaan gadget untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak dapat ditangani dengan berbagai cara seperti penggunaan aplikasi *Gogle Family Link* [11]. Penggunaan Aplikasi *Google Family Link* dinilai efektif untuk membantu mengawasi penggunaan gadget anak.

4. Kesimpulan

Dari hasil studi kasus yang dilakukan kepada ketiga responden selama 7 kali pertemuan bahwa asuhan keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak usia sekolah dengan masalah gangguan proses keluarga pada keluarga dengan anak kecanduan gadget dengan penerapan edukasi dan penggunaan aplikasi *google family link* yang dilakukan pada keluarga 1, 2 dan 3 efektif untuk menurunkan dan mengontrol penggunaan gadget pada anak dengan kecanduan gadget.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Gombong yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini serta responden dan pihak-pihak terkait yang berkenan terlibat dalam penelitian ini.

Referensi

- [1] Padila 2012. *Buku Ajaran Keperawatan Keluarga*. Yogyakarta : Nuha Medika
- [2] Kementerian Kesehatan RI. *Direktorat Jendral Kesehatan Masyarakat (2020). Pedoman Pelayanan Kesehatan Anak Usia Sekolah dan Remaja Di Masa Pandemi COVID-19:Bagi Tenaga Kesehatan Di Puskesmas*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI
- [3] M. A. R.L, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Selama Pembelajaran Daring di Rumah," *Tarbawi*, vol. 9, no. 2, pp. 129–140, 2021, doi: 10.36781/tarbawi.v9i2.3201.
- [4] Badan Pusat Statistik Indonesia, "Catalog : 1101001," *Stat. Indones. 2021*, vol. 1101001, p. 790, 2021, [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>.
- [5] R. Hermawan, "Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time dalam Penggunaan Smartphone bagi Anak-anak," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 4, no. 1, 2019, doi: 10.30998/sap.v4i1.4269.
- [6] R. R. Muhammad and N. Bahtiar, "Pengembangan Aplikasi Parental Control Berbasis Android Menggunakan Kriptografi Vigenere Cipher pada Pattern Lock," *J. Masy. Inform.*, vol. 11, pp. 15–26, [Online]. Available: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/34869>.
- [7] F. P. Utama, J. P. Sari, and P. Bismantolo, "Peningkatan Kapasitas Orang Tua dalam Mengawasi Aktivitas Anak Menggunakan Gawai Berbasis Android dengan Google Family Link," *Abdi Reksa*, vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa/article/view/13333>.
- [8] Sunita Indian., Mayasari (2018) Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *jurnal Endurance 3(3), 510-514*
- [9] Notoadmodjo, S (2010). *Promosi dan Pendidikan Kesehatan*. Jakarta Timur : Tim.
- [10] Muhammad, R. R., & Bahtiar, N. (2020). Pengembangan Aplikasi Parental Control

Berbasis Android Menggunakan Kriptografi Vigenere Cipher pada Pattern Lock. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 11, 15–26.

<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/34869>

- [11] F. P. Utama, J. P. Sari, and P. Bismantolo, "Peningkatan Kapasitas Orang Tua dalam Mengawasi Aktivitas Anak Menggunakan Gawai Berbasis Android dengan Google Family Link," *Abdi Reksa*, vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa/article/view/13333>.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
