

EDUKASI INTERNET RAMAH ANAK DALAM MENANGGULANGI KONTEN ELSAGATE IBU-IBU PKK DESA TARAI BANGUN

Nur Alhidayatillah¹⁾, Mustafa²⁾, Rohayati³⁾

¹Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim
email: Nuralhidayatillah@uin-suska.ac.id

²Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim
email: mustafa@uin-suska.ac.id

³Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim
email: rohayati@uin-suska.ac.id

Abstrak

Maraknya kasus bullying, kekerasan, pornografi, pornoaksi, dan rasisme di kalangan anak-anak sering kali dipengaruhi oleh tontonan yang mereka akses secara acak di platform digital. Hal ini menjadi latar belakang diadakannya edukasi literasi digital dan internet ramah anak untuk ibu-ibu PKK Desa Tarai Bangun, Kabupaten Kampar, guna memberikan pemahaman tentang konten yang tidak seharusnya dikonsumsi anak-anak, seperti elsagate. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar ibu-ibu PKK dapat mengontrol penggunaan gadget anak-anak mereka dengan bijak. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa ibu-ibu yang sebelumnya tidak familiar dengan istilah elsagate kini lebih memahami konsep tersebut. Mereka juga dapat menyebarkan informasi ini kepada orang lain di sekitar mereka dan lebih aktif mengawasi tontonan anak-anak. Melalui kegiatan ini, ibu-ibu PKK mendapatkan manfaat berupa peningkatan komunikasi terbuka dengan anak, edukasi mengenai risiko dan manfaat internet, serta pemantauan penggunaan internet oleh anak. Evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran peserta mengenai konten elsagate dan internet ramah anak. Meskipun ada beberapa perbaikan yang diperlukan, program ini dapat dianggap berhasil dan berdampak positif, dengan rencana pengembangan kegiatan lanjutan untuk memperkuat pemahaman lebih lanjut di komunitas.

Kata Kunci: *Elsagate, Edukasi, Literasi Digital, PKK Desa Tarai Bangun*

Abstract

The increasing cases of bullying, violence, pornography, porno-action, and racism among children are often influenced by the shows they randomly access on digital platforms. This is the background for holding digital literacy and child-friendly internet education for PKK mothers in Tarai Bangun Village, Kampar Regency, to provide an understanding of content that should not be consumed by children, such as elsagate. The purpose of this activity is for PKK mothers to be able to control their children's gadget use wisely. The results of this service show that mothers who were previously unfamiliar with the term elsagate now understand the concept better. They can also spread this information to others around them and be more active in supervising their children's shows. Through this activity, PKK mothers benefit from increased open communication with children, education about the risks and benefits of the internet, and monitoring children's internet use. The evaluation shows that this activity has succeeded in increasing participants' knowledge and awareness of elsagate content and child-friendly internet. Although there are some improvements needed, this program can be considered successful and has a positive impact, with plans to develop further activities to strengthen further understanding in the community.

Keywords: *Elsagate, Education, Digital Literacy, PKK Tarai Bangun Village*

1. PENDAHULUAN

Anak-anak masa kini merupakan bagian dari generasi digital yang tumbuh dikelilingi oleh teknologi (misalnya smartphone, tablet, mainan elektronik). Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka di Internet, biasanya menonton kartun. Beberapa anak mengenali logo YouTube bahkan dari kejauhan. Ponsel cerdas atau tablet apa pun sudah cukup untuk menavigasi daftar rekomendasi tak berujung yang dibuat oleh YouTube. (Sanjay Tatiya & Kaleel, n.d..)

YouTube telah menjadi sumber hiburan yang bagus untuk anak-anak dan orang dewasa. YouTube memiliki banyak sekali video dari berbagai bidang. Beberapa video mengandung adegan seperti kekerasan, adegan seksual, pornografi, dan sebagainya. Adegan seperti itu tidak cocok untuk ditonton anak-anak. Itulah sebabnya YouTube meluncurkan YouTube Kids untuk menyediakan lingkungan yang lebih aman bagi anak-anak. (Balanzategui, 2019) Berbagai situs web dan aplikasi yang lebih aman untuk anak-anak juga telah dirilis, seperti Kidoodle, Hopster, KidsCast, dan sebagainya. Meskipun banyak situs web dan aplikasi, ada konten berbahaya seperti kekerasan yang terdapat dalam kartun. YouTube, misalnya, bergantung pada pandangan pengguna terhadap video. Saat pengguna melaporkan video yang tidak aman, YouTube akan meninjau video tersebut secara manual untuk menemukan konten yang tidak aman. (Balanzategui, 2021)

Salah satu video yang paling disukai oleh anak-anak adalah kartun. Pengaruh kartun pada anak-anak telah meningkat dalam dekade terakhir. Anak-anak yang menonton kartun mulai menggambarkan kegiatan tersebut dalam perilaku sehari-hari mereka. Kartun ini dapat digunakan untuk perkembangan anak, tetapi pada saat yang sama video tersebut dapat

memberikan efek negatif pada anak. Seringkali ada tindakan rentan yang tidak baik untuk ditonton anak-anak. Aktivitas seperti itu mempengaruhi pikiran anak-anak. Menurut sebuah penelitian, jelas bahwa anak-anak yang secara teratur menonton kartun kekerasan seperti itu lebih mungkin untuk terlibat dalam kegiatan tersebut setiap hari. (Khan, 2019)

Tayangan yang paling banyak ditonton adalah kartun dan game, animasi seperti Cars, Tayo, My Little Pony, BabyBus, Coromelon, dan lainnya yang memiliki jutaan penonton dan pengikut. Acara anak-anak yang berbeda dengan pesona yang berbeda membanjiri YouTube dan memberi anak-anak dorongan dopamin. Namun sayangnya, tidak semua tontonan yang berbau kartun aman untuk anak-anak. Banyak diantaranya menandung unsur kekerasan bahkan konten pornografi. Bahkan, laporan dari Tekno Tempo, pada bulan juli - agustus tahun 2023 “spidi toilet” menjadi tontonan paling populer dikalangan anak-anak. (Luhur, 2023)

Elsagate mengacu pada kontroversi seputar video di YouTube dan YouTube Kids yang dikategorikan sebagai “ramah anak”, tetapi berisi tema yang tidak pantas untuk anak-anak. Ini termasuk kekerasan, seks, atau fetish yang tidak nyaman bagi anak-anak atau bahkan orang tua yang menyertainya. (Cuijpers & Schendel, 2020). Video yang mengandung elemen Elsagate sulit dilacak karena skala platform YouTube yang besar. Penayangan anak-anak yang semula biasa saja menjadi tidak wajar karena mengandung konten yang tidak pantas. Video Elsagate menampilkan karakter Disney, pahlawan super, dan karakter anak populer lainnya dalam adegan yang mengganggu seperti mencuri alkohol, saling menyakiti, minum dari toilet, makan kotoran, minum air seni, mengolesi kotoran di wajah orang, situasi seksual dan kekerasan. Sebagian besar video dalam

kategori ini adalah live-action atau animasi kasar, meskipun beberapa saluran telah menggunakan teknik yang lebih rumit. Terlepas dari kebijakan pembatasan usia YouTube, video ini terkadang diberi tag sedemikian rupa untuk menghindari algoritme keselamatan anak bawaan, bahkan masuk ke YouTube Kids.(Weitung et al., 2021)

Orang tua menjadi benteng pertahanan utama bagi anak-anak dalam memfilter tontonan yang baik dan sesuai dengan usia, namun ternyataa fenomena elsagate ini tidak disadari oleh mayoritas orang tua.(Walczar, 2019) Hal ini dikarenakan mayoritas orang tua percaya bahwa YouTube Kids memberikan tontonan yang aman dan ramah anak, walaupun faktanya algoritma elsagate lolos di platform YouTube Kids yang sesungguhnya dibuat untuk menyajikan tontonan yang ramah bagi anak-anak.



Gambar 1. Contoh video elsagate

Terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan oleh tayangan elsagate, diantaranya yaitu: Pertama: Gangguan psikologis, seperti ketakutan, kecemasan, dan sedih berkepanjangan. Kedua: Gangguan perkembangan kognitif, hal ini dapat berupa terganggunya keterampilan berfikir kritis, sulit membedakan kenyataan dan fiksi, stress, kesulitan memecahkan masalah. Ketiga: Toleransi konten yang mengganggu, anak-anak akan lebih toleran dengan konten yang tidak pantas seperti kekerasan, seksualitas, pornografi. Keempat: Perubahan perilaku,

hubungan yang tidak harmonis dengan orang tua sampai pada gangguan emosi.

Salah satu anggota keluarga yang memegang peranan penting dalam membina keluarga adalah ibu (Morton Pakudek, 2018). Sebagai seorang Perempuan, ibu-ibu memiliki andil yang besar dalam membina keluarga yang sejahtera yakni menjalankan peran sebagai istri, pendidik anak, pengelola rumah tangga, teman hidup atau mitra dialog suami, sosialitas inter dan antar keluarga, serta mencari nafkah tambahan untuk keluarga. Perempuan juga memiliki fungsi dalam kegiatan pembangunan, penanggulangan kemiskinan melalui pemberdayaan masyarakat dan kelompok yang dibentuk oleh pemerintah yang disebut PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga). Adapun visi dari PKK adalah “Terwujudnya keluarga yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berbudi luhur, sehat sejahtera lahir dan batin” (TPKK, 2015). Sejalan dengan visi PKK tersebut, maka untuk mewujudkan keluarga yang berakhlak mulia penting untuk memahami literasi internet guna mendidik anaknya dalam penggunaan internet yang sehat sehingga dampak negatinya dapat diminimalisir (Sukariasih et al., 2023).

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan observasi awal, ditemukan permasalahan utama di kalangan ibu-ibu yang tidak mengetahui mengenai elsagate serta cara mengidentifikasi dan memfilter konten-konten yang mengandung unsur kekerasan, pornografi, dan hal negatif lainnya untuk melindungi anak-anak mereka. Selain itu, terdapat anggapan bahwa kartun yang sering ditonton anak-anak dianggap aman, padahal banyak konten tersebut yang mengandung unsur yang merugikan. Hal ini menunjukkan perlunya edukasi tentang literasi digital

dan konten ramah anak sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman orang tua, khususnya dalam mengontrol tontonan anak-anak. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya literasi digital dan memfilter konten yang sesuai, sehingga dapat mengurangi paparan konten negatif, seperti *Elsagate*, di platform digital seperti YouTube dan YouTube Kids.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian masyarakat dilakukan dalam bentuk Pelatihan Internet Ramah Anak Dalam Menanggulangi Konten *Elsagate* di Desa Tarai Bangun menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Participatory Action Research (PAR) merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan, dan proses perubahan sosial masyarakat. Oleh karena itu, pendekatan ini merupakan sarana untuk membangkitkan kesadaran kritis secara kolektif atas adanya masalah-masalah sosial yang terjadi di kalangan masyarakat dan mencari solusinya secara bersama-sama.

Pengabdian Masyarakat dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) berorientasi pada pemberdayaan masyarakat. Disamping itu, PAR juga berorientasi pada pengembangan dan mobilisasi ilmu pengetahuan di tengah masyarakat agar masyarakat dapat menjadi aktor perubahan, bukan obyek pengabdian. Dalam paradigma PAR ini, masyarakat adalah agen utama perubahan sosial dalam masyarakat, sehingga dosen/mahasiswa pelaksana pengabdian merupakan pihak lain yang melakukan fasilitasi dari proses perubahan tersebut. Para pengabdian dari perguruan tinggi harus menempatkan

masyarakat sebagai pemeran utama pembangunan dan perubahan. Kehadiran dosen dan mahasiswa sebagai fasilitator yang secara partisipatoris memberdayakan warga masyarakat.[1]

Beberapa prinsip kerja Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang berorientasi pemberdayaan ini harus memenuhi unsur-unsur pemberdayaan. Adapun pemberdayaan harus selalu mengupayakan tiga dimensi sekaligus: pemenuhan kebutuhan dan penyelesaian masalah praktis, pengembangan ilmu pengetahuan dan keberagaman masyarakat, dan proses perubahan sosial keberagaman. Dengan demikian maka masyarakat adalah agen utama perubahan sosial keagamaan, sehingga dosen/mahasiswa pelaksana PKM merupakan pihak lain yang melakukan fasilitasi dari proses perubahan tersebut. Oleh sebab itu, dosen/mahasiswa harus menghormati peran utama masyarakat. Dosen/mahasiswa dan masyarakat harus saling bahu membahu secara partisipatif untuk melakukan perubahan sosial.

Dalam PKM PAR, pemberdayaan adalah cara (pendekatan) dan bukan solusi dari setiap persoalan yang terjadi pada masyarakat. Karena pemberdayaan adalah upaya untuk menciptakan kemandirian masyarakat dari sifat ketergantungan pada pihak lain. Apabila masyarakat telah berhasil membangun kemandirian maka perubahan sosial akan terjadi dengan sendirinya. Melalui kegiatan ini diharapkan PKM dan Masyarakat mampu bekerjasama secara aktif dalam menanggulangi masalah yang ingin diselesaikan secara bersama-sama.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal pengabdian dilaksanakan dengan memberikan pengenalan kepada tentang apa itu

elsagate, bagaimana perkembangannya, dan apa dampak jangka pendek dan jangka panjang bagi kesehatan mental anak-anak.

1. Identifikasi Masalah (Problem Identification). Tahap ini melibatkan ibu-ibu PKK dalam mengidentifikasi masalah yang mereka hadapi terkait konten internet yang tidak ramah anak, termasuk fenomena Elsagate. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengabdian ini untuk mengidentifikasi masalah antara lain; menggunakan metode survei sederhana untuk memahami tingkat pengetahuan mereka tentang fenomena Elsagate dan keamanan internet. Dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui tingkat

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar ibu-ibu PKK Desa Tarai Bangun memiliki pemahaman yang terbatas mengenai fenomena elsagate dan fitur pengawasan internet, meskipun mereka sudah menyadari pentingnya keamanan digital bagi anak-anak. Berdasarkan hasil ini, tim pengabdian menyusun materi edukatif yang mencakup pengenalan elsagate dan cara menciptakan lingkungan digital yang aman untuk anak. Bersama ibu-ibu PKK, disusun rencana kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan lokal, termasuk jadwal sosialisasi, pemilihan topik seperti fitur parental control, serta bentuk kegiatan seperti simulasi penggunaan aplikasi pengawas dan workshop pembuatan konten edukatif.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan secara partisipatif dengan sosialisasi interaktif menggunakan infografis dan cerita nyata. Narasumber, Nur Alhidayatillah, menyampaikan materi utama mengenai elsagate. Fenomena ini berasal dari karakter Elsa dalam film Frozen (2013), yang kemudian dikaitkan dengan istilah “gate” (seperti Watergate) untuk menunjukkan skandal konten anak. Elsagate merujuk pada konten disturbing yang menggunakan karakter anak-anak seperti Elsa dan Spider-Man dalam situasi tidak pantas seperti kekerasan, pelecehan,

pemahaman ibu-ibu tentang konten elsagate. Kuesioner diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum dan setelah kegiatan.

Tabel 1. Hasil Pre Test

Kategori	Skor Rata-rata	Keterangan
Pemahaman tentang Elsagate	2.1	Rendah
Pengetahuan tentang parental control	2.5	Rendah
Kesadaran akan pentingnya internet ramah anak	3.4	Cukup
Kepercayaan diri untuk mendidik anak tentang keamanan internet	2.9	Cukup

persalinan, konsumsi zat berbahaya, dan tindakan seksual. Konten ini banyak ditemukan di YouTube dan YouTube Kids, dan sangat meresahkan karena menyasar anak-anak prasekolah. Contoh ekstrem dari fenomena ini adalah saluran Webs and Tiaras, yang aktif pada tahun 2016–2017 dan mencapai lebih dari satu miliar penayangan dengan konten yang menggabungkan karakter populer dalam skenario dewasa yang tidak pantas. Pada akhir kegiatan, dilakukan refleksi dan evaluasi bersama untuk menilai pencapaian tujuan dan menyusun langkah lanjutan dalam meningkatkan literasi digital dan perlindungan anak di ranah digital.

Platform streaming video seperti YouTube menarik perhatian anak-anak, yang merupakan demografi periklanan menguntungkan karena kecenderungan mereka menonton iklan penuh dan menikmati konten tanpa keluhan. Fitur putar otomatis yang diperkenalkan setahun yang lalu memungkinkan anak-anak menonton konten tanpa pengawasan orang tua, bahkan jika konten tersebut tidak pantas. Orang tua sering mengandalkan teknologi untuk menenangkan anak-anak mereka, dan video berwarna cerah serta maskot yang dikenali sering dipromosikan sebagai "edukatif." Namun, konten ini seringkali mengandung elemen yang mengganggu, dan algoritme YouTube

memperkenalkan video yang tidak sesuai dengan kualitas pendidikan yang diinginkan.

Sebagian besar konten tersebut diproduksi di luar Amerika Serikat, di wilayah non-Inggris, seperti Eropa Timur dan Asia, dengan sedikit atau tanpa dialog. Hal ini dapat menghambat perkembangan bahasa anak. Selain itu, paparan teknologi pada remaja awal, seperti yang ditemukan dalam studi Australia pada 2023, menunjukkan dampak buruk terhadap perkembangan emosional dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tidak ada konten video yang dapat menggantikan hubungan manusiawi yang seharusnya dimiliki orang tua dengan anak-anak mereka, dan regulasi yang ada tidak cukup untuk mencegah eksploitasi demografi ini.

Orang tua dan regulator telah lama khawatir dengan media yang dikonsumsi anak-anak. Pada tahun 1990, Komisi Komunikasi Federal mulai memberlakukan Undang-Undang Televisi Anak-Anak oleh Kongres. Undang-undang ini secara luas mengharuskan penyiar televisi secara aktif mendokumentasikan upaya mereka untuk menghasilkan konten yang bermanfaat bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak. Meskipun manfaat campur tangan pemerintah dalam siaran televisi masih bisa diperdebatkan, intinya adalah bahwa platform seperti YouTube tidak tunduk pada tingkat pengawasan yang sama. Sifat konten yang dibuat pengguna dan banyaknya video yang tersedia di platform tersebut membuat penyaringan menjadi tugas yang menantang.

Dari pemaparan ini peserta juga dibekali cara mengenal sebuah konten sebagai konten *elsagate* yakni. Pertama, kartun atau karakter anak-anak digunakan sebagai sarana penyampai pesan konten dewasa yang tidak layak yakni kadang berpakaian seksi seperti orang dewasa, gerakan atau bahasa non verbal bernada pelecehan, dan keluarga yang terlihat biasa saja dengan anak-anak yang bebas. Kedua,

konten ini juga berisi komentar-komentar yang tidak senonoh, juga “humor-humor toilet” atau bahasa yang tidak beradab, seperti mengumpat dengan kasar, bercarut, ujaran kebencian, membully, dan bahasa verbal yang tidak baik. Oleh karena itu sebaiknya orang tua menggunakan fitur penerjemah untuk mengenali ucapan dalam video kartun agar tahu arti dan maksudnya.

Ketiga, konten ini biasanya diproduksi oleh pihak atau studio yang tidak jelas dengan mencomot konten secara ilegal dari studio besar. Kebanyakan konten *elsagate* yang beredar di Indonesia diproduksi bukan oleh konten kreator Indonesia tetapi dari luar seperti dari Vietnam. Kualitas video dan audio yang rendah atau kualitas animasi digital yang kasar. Kebanyakan kualitas video *elsagate* Audio visual tidak murni ini adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang berasal dari sumber berbeda.

Keempat, Berisi karakter, kiasan, dan kata kunci populer yang saling digabungkan. Produsen *elsagate* sangat memahami algoritma media sosial terutama anak-anak. Mereka biasanya membuat karakter yang digemari dalam perkembangannya tidak lagi hanya karakter *elsa* tetapi juga merambah karakter lain seperti *spiderman*, *Tayo*, *Little Poni*, *Cocomelon*, dan *Upin-Ipin*. Mereka juga membuat kata kunci yang sering dicari oleh anak-anak, lalu karakter dan suara diambil dari sumber terpisah, bisa saja suara diproduksi sendiri atau mencari suara dari video lain yang penuh dengan umpatan atau lelucon Bahasa toilet yang penuh dengan kata-kata kotor. Meskipun konten yang mengganggu ini ditemukan secara umum pada tahun 2017, gelombang konten *Elsagate* yang asli telah muncul kembali di balik maskot baru seperti ikon horor indie *Poppy Playtime*.

Resiko anak di dunia digital

Narasumber menjelaskan bahwa anak-anak menghadapi berbagai risiko saat bermain digital, yang jika tidak diantisipasi bisa merusak mental mereka. Salah satu

risiko utama adalah cyberbullying atau perundungan siber, yang berdampak serius tidak hanya bagi korban, tetapi juga keluarga, pelaku, dan saksi. Dampaknya bisa memengaruhi emosi, kehidupan sosial, prestasi akademik, dan kesehatan mental korban.

Sebagai orang tua, mungkin kita belum pernah mengalami cyberbullying dan sulit membayangkan bagaimana kata-kata di layar bisa menimbulkan trauma. Kita mungkin menganggap perundungan adalah bagian normal dari masa sekolah, dan berpikir bahwa perundungan tatap muka lebih buruk karena korban tak bisa melarikan diri. Namun, kenyataannya, cyberbullying bisa jauh lebih parah.

Berbeda dengan perundungan langsung yang berhenti saat anak pulang sekolah, cyberbullying bisa terjadi kapan saja melalui pesan teks, media sosial, atau konten digital lainnya. Korban pun sering kali tidak punya kesempatan untuk membela diri atau merasa aman, bahkan di rumah. Karena itu, orang tua perlu memahami dampaknya, mengenali tanda-tanda perubahan perilaku anak, dan memberikan dukungan yang tepat.

Dunia digital membawa risiko serius bagi anak-anak, seperti perundungan siber, paparan konten tidak pantas, pencurian identitas, dan ketergantungan gadget. Perundungan siber dapat terjadi secara anonim dan menyebar luas dengan cepat, menyebabkan stres berat, bahkan bunuh diri. Anak korban sering menyembunyikan kejadian ini, sehingga orang tua harus peka terhadap perubahan perilaku. Selain itu, anak dapat dengan mudah terpapar konten berbahaya seperti pornografi, ujaran kebencian, hingga kekerasan. Statistik menunjukkan banyak anak Indonesia telah menyaksikan atau bahkan terlibat dalam konten pornografi daring. Risiko lain adalah pencurian identitas, di mana data anak digunakan untuk penipuan finansial, yang dampaknya baru terasa saat dewasa. Terakhir, screen time berlebih memicu kecanduan gadget, mengganggu

konsentrasi, tidur, dan kesehatan mental anak. Orang tua perlu aktif mendampingi, mengatur privasi, memantau aktivitas daring, serta melindungi anak dengan aplikasi pengawasan digital.

Tanya jawab

Setelah narasumber menjelaskan tentang Elsgate dan internet ramah anak, beberapa ibu memberikan pertanyaan. Ibu Meltalita bertanya apa yang harus dilakukan jika anak sudah terpapar konten negatif. Narasumber menjelaskan agar orang tua menenangkan anak, memberikan penjelasan bahwa konten tersebut tidak baik, mengecek dan memblokir riwayat tontonan, serta menggantinya dengan konten positif. Jika muncul tanda trauma, disarankan konsultasi ke psikolog. Ibu Lisbet bertanya apakah teknologi cukup melindungi anak. Jawabannya, teknologi membantu, tapi tidak cukup. Orang tua tetap harus aktif memantau, membatasi waktu layar, dan membangun komunikasi. Sementara itu, Ibu Dona menanyakan cara melibatkan anak menciptakan internet ramah anak. Narasumber menyarankan mengajarkan etika digital, mendorong anak membuat konten positif, berdiskusi tentang internet aman, dan menggunakan aplikasi edukatif bersama. Melibatkan anak membuat mereka lebih sadar dan bertanggung jawab sebagai pengguna internet yang bijak.

Nilai tambah

Kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat besar bagi ibu-ibu PKK Tarai Bangun. Pertama, mereka memahami pentingnya komunikasi terbuka dengan anak untuk mencegah risiko online. Kedua, pendidikan tentang ancaman dan etika berinternet membantu orang tua membekali anak secara bijak. Ketiga, pentingnya pemantauan dan pembatasan waktu layar serta aturan penggunaan internet menjadi lebih dipahami. Keempat, orang tua didorong menjadi teladan dalam menggunakan internet secara bertanggung jawab. Kelima, kolaborasi antara orang tua, guru, dan komunitas seperti PKK menjadi

kunci membangun lingkungan digital yang aman. Refleksi kegiatan menunjukkan peningkatan literasi digital peserta, terutama dalam memahami isu Elsgate dan membentuk internet ramah anak. Evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan metode partisipatif efektif. Dari 30 responden, hasil post-test menunjukkan skor rata-rata 4,3/5, menandakan peningkatan pemahaman dan kesadaran ibu-ibu sebagai pelindung dan pendidik digital bagi anak-anak mereka.



Tabel 2. Hasil Post Test

Kategori	Skor Rata-rata	Keterangan
Pemahaman tentang Elsgate	4,5	Sangat Baik
Pengetahuan tentang parental control	4,2	Baik
Kesadaran akan pentingnya internet ramah anak	4,7	Sangat Baik
Kepercayaan diri untuk mendidik anak tentang keamanan internet	4,1	Baik

Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan di semua aspek, terutama pemahaman tentang fenomena Elsgate dan cara melindungi anak dari konten negatif. Hal ini mencerminkan keberhasilan kegiatan pengabdian dalam meningkatkan literasi digital peserta. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terlihat peningkatan pemahaman dan keterampilan ibu-ibu PKK setelah mengikuti sosialisasi. Pemahaman tentang fenomena Elsgate meningkat dari rata-rata 2,1 menjadi 4,5, menunjukkan efektivitas penyampaian materi secara visual dan interaktif. Pengetahuan tentang parental control meningkat dari 2,5 menjadi 4,2, berkat pelatihan langsung dalam menggunakan fitur-fitur pengawasan digital. Kesadaran akan pentingnya internet ramah anak yang sebelumnya cukup tinggi (3,4) mengalami peningkatan signifikan menjadi 4,7, memperlihatkan adanya

penguatan nilai-nilai positif dalam mendampingi anak menggunakan internet. Kepercayaan diri ibu-ibu dalam mendidik anak terkait keamanan internet juga meningkat dari 2,9 menjadi 4,1, menandakan bahwa peserta merasa lebih siap untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan.

Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas program dari berbagai aspek, yaitu persiapan dan pelaksanaan, peningkatan pengetahuan, tingkat partisipasi, kepuasan peserta, serta dampak program terhadap perilaku ibu-ibu PKK. Berikut adalah hasil evaluasinya:

1. Evaluasi Kesiapan dan Pelaksanaan Program

Secara umum, persiapan kegiatan berjalan dengan baik. Materi yang disusun oleh tim fasilitator dinilai relevan dengan kebutuhan peserta. Pemilihan topik seperti pengenalan fenomena Elsgate, penggunaan parental control, dan tips membuat internet ramah anak mendapatkan apresiasi dari peserta. Namun, terdapat beberapa catatan, seperti kurangnya distribusi handout untuk mendukung pemahaman peserta, sehingga sebagian ibu merasa kesulitan mengingat poin-poin penting setelah kegiatan selesai. Selain itu, keterbatasan perangkat digital selama simulasi mengharuskan peserta bergantian, yang sedikit mengurangi efektivitas pembelajaran praktis.

2. Evaluasi Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan

Hasil perbandingan antara pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta. Sebelum kegiatan, rata-rata skor pre-test peserta adalah 2,8/5, yang menunjukkan pemahaman mereka masih terbatas. Setelah kegiatan, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 4,3/5, mencerminkan peningkatan pengetahuan yang substansial. Peserta kini mampu mengenali ciri-ciri konten Elsgate, memahami pentingnya fitur parental control, dan memiliki keterampilan dasar

untuk mengatur perangkat digital agar lebih aman bagi anak-anak. Beberapa ibu bahkan mengaku baru pertama kali mendengar tentang fitur-fitur seperti Google Family Link atau pengaturan khusus di YouTube Kids.

3. Evaluasi Tingkat Partisipasi

Keterlibatan peserta dalam kegiatan sangat tinggi. Sebanyak 90% peserta aktif bertanya dan berbagi pengalaman selama sesi diskusi, terutama tentang tantangan mengawasi anak-anak di era digital. Misalnya, salah satu peserta bercerita tentang anaknya yang sering menonton video acak di YouTube tanpa pengawasan, dan peserta lain menambahkan pengalaman serupa. Jumlah peserta yang hadir juga sesuai target, yaitu 20 orang, dengan tingkat kehadiran mencapai 100%. Beberapa peserta menyampaikan keinginan untuk mengadakan kegiatan lanjutan, seperti pelatihan lebih mendalam tentang produksi konten digital ramah anak.

4. Evaluasi Kepuasan Peserta

Dari kuesioner kepuasan yang dibagikan, sebagian besar peserta memberikan nilai tinggi terhadap kegiatan ini. 85% peserta menyatakan sangat puas dengan penyampaian materi, terutama karena pendekatan yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Namun, ada beberapa saran perbaikan, seperti penggunaan lebih banyak video atau simulasi agar kegiatan menjadi lebih menarik. Beberapa peserta juga mengusulkan durasi kegiatan yang lebih panjang agar dapat mempelajari lebih banyak hal.

5. Evaluasi Dampak Program

Dalam refleksi pasca-kegiatan, banyak peserta melaporkan perubahan positif dalam pandangan dan rencana mereka terkait pendampingan anak dalam menggunakan internet. Misalnya, seorang peserta menyatakan bahwa ia segera mengatur parental control di ponsel anaknya setelah kegiatan selesai. Ada juga peserta yang berencana membuat kelompok belajar untuk membahas tema serupa di

tingkat RT. Selain itu, peserta mengaku lebih percaya diri untuk menyampaikan informasi yang telah mereka pelajari kepada keluarga atau tetangga. Hal ini menunjukkan potensi dampak berkelanjutan dari kegiatan ini.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini memberikan sejumlah manfaat signifikan bagi ibu-ibu PKK di Kelurahan Tarai Bangun. Pertama, kegiatan ini mendorong terwujudnya komunikasi terbuka dan diskusi antara orang tua dan anak. Komunikasi yang terbuka sangat penting untuk membangun kepercayaan serta mendorong anak agar merasa aman dalam menyampaikan pengalaman dan permasalahan mereka terkait penggunaan internet. Kedua, kegiatan ini menekankan pentingnya pendidikan dan pembelajaran mengenai risiko dan manfaat internet. Orang tua dibekali pengetahuan tentang berbagai potensi ancaman digital seperti cyberbullying, online grooming, dan konten tidak layak. Selain itu, mereka juga diajarkan bagaimana membimbing anak dalam menggunakan internet secara aman, termasuk etika digital, pengaturan privasi, dan perlindungan data pribadi. Ketiga, kegiatan ini menyoroti peran penting pemantauan dan pembatasan aktivitas daring anak. Selain membangun komunikasi dan memberikan edukasi, orang tua didorong untuk mengawasi penggunaan internet anak secara wajar melalui fitur parental control, pengaturan waktu layar, dan penerapan aturan penggunaan gawai di rumah.

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran peserta terhadap isu *Elsagate* dan pentingnya menciptakan lingkungan digital yang ramah anak. Meskipun masih terdapat kendala teknis seperti distribusi materi pendukung dan keterbatasan waktu, secara

keseluruhan program dinilai efektif dan berdampak positif. Ke depan, pengembangan program lanjutan perlu dilakukan untuk memperkuat pemahaman dan mendorong keberlanjutan inisiatif ini di tingkat komunitas.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana. Kepada LPPM UIN Suska Riau, Badan Layanan Umum UIN Suska Riau, Masyarakat Desa Tarai Bangun Khususnya para orang tua yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Serta para pengabdian yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk kegiatan ini.

7. REFERENSI

Annur, C. M. (2023). *Mayoritas Orang Indonesia Mengakses Internet Lebih Dari 6 Jam Sehari*.

Balanzategui, J. (2019). Examining The "Elsagate" Phenomenon: Disturbing Children's Youtube Content And New Frontiers In Children's Culture. *Aoir Selected Papers Of Internet Research*, 2019(October).<https://doi.org/10.5210/spir.v2019i0.10921>.

Balanzategui, J. (2021). 'Disturbing' Children's Youtube Genres And The Algorithmic Uncanny. *New Media And Society*.<https://doi.org/10.1177/14614448211049264>.

Cuijpers, C., & Schendel, S. Van. (2020). *The Technological Downside Of Algorithms : An 'Elsagate' Case Study Author : Mathijs Stals Student Number : U1273312 Date Of Conclusion : August 2020 Supervisors. August*.

Khan, N. F. (2019). *Movies Using Deep Learning Model : Mobile Net*.

Luhur, Maria Fransisca. (2023). Konten Youtube Paling Diminati Anak Juni-Agustus 2023: Kartun Skibidi Toilet Teratas. *Tempo.Co*.

Morton Pakudek, W. M. W. B. O. L. S. (2018). *Peran Lembaga Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (Pkk) Dalam Peningkatan Kapasitas Perempuan Desa Sea Kecamatan Pineleng Kabupaten Minhasa* (Vol. 14).

Sanjay Tatiya, B., & Kaleel, M. (N.D.). *Elsagate Content Classification In Cartoon Videos Msc Research Project Data Analytics*.

Admin. (2024). *Sistem Informasi Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*.
<https://Taraibangun.Desai.Publik>

Sukariasih, L., Ode Nirwana Sari Halidun, W., & Marcella Pratiwi, A. (2023). *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pengurangan Dampak Konten Negatif Melalui Literasi Internet Bagi Kelompok Ibu-Ibu Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga Reducing The Impact Of Negative Content Through Internet Literacy For Family Welfare Empowerment Mothers Group*. 5(1).
<https://doi.org/10.36709/Amalilmiah.V5i1.156>

Walczek, J. (2019). *Is Something Wrong With Small People's Media? Walking Through Youtube Kids*. 2(Fall), 16–25.

Wei-Tung, R. L., Chun-Liang, H., Han-Lun, Y., & Peng-Cheng, H. (2021). "Media" Impact On Children And Youth.