



Pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* anak usia 4-7 tahun

Rike Wahyu Kartika Sari ✉, Universitas PGRI Madiun

Hermawati Dwi Susari, Universitas PGRI Madiun

Alisa Alfina, Universitas PGRI Madiun

✉ rikewahyu138@gmail.com

Abstrak: *Gadget* adalah salah satu bukti majunya perkembangan didunia teknologi. Hampir semua kalangan memahami penggunaan *gadget* baik orang tua, remaja sampai dengan anak-anak. Berkembangnya *gadget* dikalangan anak usia dini, para orangtua harus lebih wasapada terhadap penggunaan gadget anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengawasan orang tua terhadap durasi dan pilihan konten anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*library reseacrh*).

Kata kunci: Pengawasan Orang Tua, Penggunaan *Gadget*, Anak Usia Dini



PENDAHULUAN

Di Indonesia pengertian anak usia dini adalah ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (Warisyah,2015). Menurut Novita Tandry seorang pakar psikologi anak bahwa ada usia ideal untuk menggunakan gadget, yaitu saat anak berusia 9 tahun, ketika anak menginjak usia 9 tahun tingkat pemahaman anak tentang benar dan salah dianggap sudah matang (Cahya 2017).

Abad 21 merupakan masa dimana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang pesat, khususnya khususnya di bidang telekomunikasi. Dimulai dengan surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi ponsel, laptop, tablet, ipad, android dan yang lebih umum dikenal yaitu gadget.(Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Gadget adalah perangkat elektronik yang diperbarui dari hari ke hari untuk membuat hidup manusia lebih praktis. Beberapa tahun lalu, gadget hanya banyak digunakan oleh kalangan pembisnis kelas menengah dan atas.(Saputra,2019) menyatakan bahwa gadget merupakan inovasi baru dari teknologi dengan fitur terbaru yang berguna bagi manusia. (Novianti & Garzia, 2020) *Gadget* digunakan untuk mempermudah komunikasi. (Warisyah, 2015) Hampir semua orang memahami penggunaan *gadget*, baik orang tua, remaja maupun anak-anak. Untuk masyarakat modern ini anak usia dini sudah menggunakan *gadget* dengan dilengkapi akses internet.

Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun saat ini, gadget memiliki berbagai fitur dan yang menarik bahkan tidak hanya digunakan kalangan bisnis, tetapi juga untuk orang tua, remaja, bahkan anak-anak yang seharusnya tidak bisa menggunakan gadget, hal ini di sebabkan gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik.

Gadget memiliki dampak besar yang tidak hanya pada anak-anak tetapi juga pada kehidupan semua manusia. Secara Psikologi, masa kanak-kanak adalah masa keemasan ketika anak mengetahui apa yang tidak diketahui. Jika masak kecil anak sudah kecanduan pada penggunaan *gadget*, maka perkembangan anak terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh kuat terhadap perkembangan berikutnya.

Dalam penelitian (Hidayat & Maesyaroh, 2022) dikutip pada New York Times, bahwa anak cenderung menggunakan Ipad. Anak perlu merengek ketika gadget favoritnya tidak ada ditangan mereka. Hal ini dapat dikatakan bahwa anak ini telah mengalami kecanduan salah satu terobosan terbaru di era globalisasi ini. Anda tidak bisa menyingkirkan gadget ini pada saat anak makan, saat belajar, bermain dan saat anak tidur. Oleh karena itu, pengawasan orang tua sangat penting dilakukan untuk mencegah penyalahgunaan *gadget*.

Pengawasan orang tua menurut (Mazdalifah & Moulita, 2021) adalah upaya yang dilakukan ayah dan ibu sebagai pemimpin keluarga agar kegiatan yang dilaksanakan setiap anggota keluarga bisa terlaksana dengan baik sehingga tercapainya sebuah harapan sesuai keinginan keluarga. Idealnya, baik ayah atau ibu dapat melakukan pengawasan pada anak saat menggunakan media digital dalam sehari-hari. Oleh karena itu Orang tua harus lebih tegas untuk mengatur dan mengontrol penggunaan gadget anak agar dapat mencegah anak dari kecanduan gadget, saat anak menangis tidak diberikan ijin untuk bermain gadget orang tua tidak di sarankan untuk langsung memberikan gadget pada anak, orang tua bisa membiarkannya dulu atau mengalihkannya dengan permainan-permainan lain yang lebih bersifat nyata dan lebih bermanfaat untuk tumbuh kembang seorang anak. Penggunaan gadget yang terlalu sering pada anak prasekolah akan menimbulkan berbagai dampak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) (Sari, 2020). (Amin, 1990) Data-data dikumpulkan dan diperoleh dari buku-buku, artikel-artikel pada jurnal, dan berita. (Nugrahani, 2014) Penelitian di deskripsikan dengan menggambarkan hasil temuan melalui pengamatan, pencatatan dan penganalisan tentang permasalahan peneliti kemudian dipetakan hingga menjadi suatu pola yang utuh dan praktis.

HASIL PENELITIAN

1. Pengawasan Orang tua

pengawasan orang tua diartikan sebagai pengawasan atau pemeriksaan yang dilakukan orang tua terhadap anak saat menggunakan gadget, Apakah orang tua mengawasinya atau dibiarkan saja. Menurut (Yunia, 2019) mengenai pola pengawasan orang tua mengindikasikan peran orang tua dalam menciptakan iklim kedekatan yang lebih kondusif dengan anak tentunya dengan kriteria pengukuran yang lebih luas.

1. Durasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini

Menurut Starbunger (Mazdalifah & Moulita, 2021) Durasi merupakan waktu yang diberikan dalam menggunakan *gadget* yang harus dipertimbangkan oleh orang tua karena jika menggunakan *gadget* secara terus menerus akan berdampak pada perkembangan anak. Durasi yang dapat diberikan pada anak hanya diperbolehkan didepan layar dengan waktu kurang lebih 1 jam disetiap harinya (Pebriana, 2017). Penggunaan gadget tidak dibatasi oleh usia dan tidak terkecuali anak-anak. Menurut survey yang dilakukan oleh Rideot (2013) bahwa untuk anak usia 2 hingga 4 tahun anak dapat menggunakan gadget selama 1 jam perhari, selanjutnya untuk anak usia 5 hingga 8 tahun anak dapat menggunakan gadget dengan waktu 2 jam per hari.

2. Konten Penggunaan Gadget Anak Usia Dini

Pengertian konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Pada umumnya anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton video dan games. (Pebriana, 2017) menyatakan di internet terdapat banyak konten-konten yang bernilai positif maupun negatif, oleh karena itu pendampingan orangtua dalam mengawasi anak sangat penting.

PEMBAHASAN

Menurut M. Manullang mengatakan bahwa, Pengawasan adalah suatu proses untuk menetapkan suatu pekerjaan apa yang sudah dilaksanakan, menilainya dan mengoreksi bila perlu dengan maksud supaya pelaksanaan pekerjaan sesuai dengan rencana semula. Pengawasan orang tua adalah upaya yang dilakukan ayah dan ibu sebagai pemimpin keluarga agar kegiatan yang dilaksanakan setiap anggota keluarga bisa terlaksana dengan baik sehingga tercapainya sebuah harapan sesuai keinginan keluarga. Idealnya, baik ayah atau ibu dapat melakukan pengawasan pada anak saat menggunakan media digital dalam sehari-hari.

Dalam kesehariannya anak rata-rata menggunakan gadget satu jam, kadang kurang dari satu jam kadang juga lebih yang digunakan untuk menonton video youtube dan bermain game yang di unduh anak dari playstore. Anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri karena melihat orang tua saat mengunduh aplikasi. Hal Ini menunjukkan bahwa bagaimana perilaku orang tua dalam keluarga dilihat dan menjadi contoh yang di tiru anak, hal ini juga dipertegas bahwa anak yang sedang dalam masa pertumbuhan akan selalu memperhatikan sikap dan ucapan kedua orang tuanya, orang tua menjadi figur utama yang dicontoh oleh anak termasuk salah satunya ialah bagaimana orang tuanya yang selalu asyik di depan gadget.

Orang tua harus menyadari bahwa dari banyaknya manfaat dari gadget juga memiliki dampak negatif di dalamnya seperti adanya konten-konten yang tidak sesuai dengan usia anak.

(Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa dampak negatif dari penggunaan layar pada seseorang tergantung dari beberapa faktor dan yang paling penting ialah durasi yang digunakan anak saat bermain gadget, karena menggunakan gadget dengan durasi yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek seperti kokain.

Gadget mempunyai banyak fungsi yaitu sebagai alat komunikasi, menggunakan *gadget* berupa handphone di era milenial ini akan lebih nyaman dan praktis dalam berkomunikasi, sebagai jejaring sosial, fungsi dan sebagai sebagai pendidikan karena *gadget* dengan mudah mengakses berbagai ilmu pengetahuan. (Muyasaroh et al., 2020).

Oleh karena itu Orang tua harus lebih tegas untuk mengatur dan mengontrol penggunaan gadget anak agar dapat mencegah anak dari kecanduan gadget, saat anak menangis tidak diberikan izin untuk bermain gadget orang tua tidak di sarankan untuk langsung memberikan gadget pada anak, orang tua bisa membiarkannya dulu atau mengalihkannya dengan permainan-permainan lain yang lebih bersifat nyata dan lebih bermanfaat untuk tumbuh kembang seorang anak. Penggunaan gadget yang terlalu sering pada anak prasekolah akan menimbulkan berbagai dampak. Anak yang menggunakan gadget akan beresiko untuk kurang gerak dan membatasi aktivitas fisik sehingga menyebabkan obesitas (Yudiningrum, 2011).

SIMPULAN

Perkembangan teknologi saat ini membuat semua lapisan umur masyarakat menjadi penikmat atau pengguna teknologi. Salah satu perkembangan teknologi yang umum digunakan adalah gadget. Gadget memiliki banyak kelebihan dan juga berdampak negative bagi penggunaannya. Gadget dapat menarik perhatian anak bagi karena memiliki berbagai macam fitur seperti warna, gambar, dan suara. Anak-anak biasa menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video youtube, dan belajar. Penggunaan gadget pada anak usia dini mendapatkan perhatian dari banyak kalangan. Sehingga orang tua perlu memantau penggunaan gadget anak terkait dengan durasi dan konten yang dilihat anak. Permasalahan dari penggunaan gadget bisa dialami anak karena orang tua tidak memantau atau mengontrol penggunaan gadget anak dan orang tua tidak memahami bahwa gadget memiliki dampak negative bagi kesehatan fisik dan mental anak. Dalam mengawasi penggunaan gadget anak, orang tua memiliki peran yang besar yaitu dapat mengontrol, memantau, dan mendukung penggunaan gadget anak karena untuk menghindari dampak negative dari gadget. Beberapa saran bagi orang tua untuk menghindari dampak negative penggunaan gadget pada anak yang pertama yaitu mengatur batas waktu penggunaan gadget anak, bahwa waktu yang dapat digunakan anak bermain gadget 1 jam dalam sehari. Yang kedua jika anak menggunakan gadget, sebaiknya orang tua mendampingi anak mengontrol penggunaan gadget anak, yang ketiga jangan sering menggunakan gadget didepat anak kecuali benar-benar diperlukan, agar anak tidak sering mengikuti orang tua bermain gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (1990). No Title終末論的永劫回帰とモダニズムの弁証法. *日本ワーグナー協会編『年刊ワーグナー1990』*, 4(1), 東京：音楽之友社：pp. 56-79.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Kegiatan sedang dilaksanakan Kegiatan telah dilaksanakan Feedforward Control Concurrent Control Feedback Control.* (n.d.). 68–76.

- Mazdalifah, M., & Moulita, M. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 105–116. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1316>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nugrahani, F. (2014). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *信阳师范学院*, 1(1), 305.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241–256.
- PLANO DE DISCIPLINA - PROF LEONARDO - POLÍTICAS PÚBLICAS. (2019). No Titulo. *ペインクリニック学会治療指針 2*, 1–9. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.1.78>
- Saputra, R. B. (2019). *HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DAN GAME ONLINE DENGAN KARAKTER SOSIAL (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)*. 3(2), 44–51.
- Sari, M. (2020). *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, ISSN: 2715-470X (Online), 2477 – 6181 (Cetak) *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*. 6(1), 41–53.
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016*(November 2015), 130–138. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/download/212/213>