

Peningkatan Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Biyanti Dwi Winarsih^{1*}, Heriyanti Widyarningsih², Yayuk Fatmawati³, Sri Hartini⁴, Noor Faidah⁵, Wahyu Yusianto⁶, Nova Fitri Nurdiana⁷.

^{1,4,6} Program Studi Profesi Ners, Institut Teknologi Kesehatan Cendekia Utama Kudus, Indonesia

^{2,3,5,7} Program Studi S1 Keperawatan, Institut Teknologi Kesehatan Cendekia Utama Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: zanish1706@gmail.com

Received : 28 Mei 2024 ; Revised : 29 Mei 2024 ; Accepted : 31 Mei 2024

ABSTRAK

Gadget merupakan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone yang dirancang lebih canggih jika dibandingkan dengan perangkat teknologi yang telah diciptakan sebelumnya. Anak-anak sering menggunakan gadget dengan tujuan selain belajar, seperti menonton youtube, mencari informasi, menggunakan media sosial, bermain game online, menonton film online dengan durasi waktu yang lama. Penggunaan gadget bagi anak-anak perlu pengawasan dari orang tua. Orang tua harus sepenuhnya mengawasi dan membimbing anak-anak mereka saat menggunakan gadget aplikasi yang digunakan maupun pengawasan dalam waktu penggunaan. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak-anak. Peningkatan peran orang tua dilakukan dengan pemberian edukasi kepada 31 ibu anak usia dini. Peran orang tua pada anak usia dini ini menunjukkan sebagian besar dari ibu masuk dalam kategori kurang membimbing anaknya menggunakan gadget. Setelah dilakukan edukasi terjadi peningkatan peran ibu membimbing penggunaan gadget pada anak.

Kata Kunci: Peran orang Tua, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini,

ABSTRACT

A gadget is a compact electronic device that performs several functions. Gadgets encompass a range of devices, including computers, laptops, tablet PCs, and smartphones, that are supposed to be more advanced than earlier technological products. Children frequently utilize gadgets for academic and non-academic activities, including viewing YouTube videos, searching the internet, engaging in social media, playing online games, and streaming films for extended durations. Those activities should be monitored by parents. Parents need to provide proper supervision and guidance, such as monitoring their gadget time usage. This activity aims to increase the early childhood parents' role in guiding gadget usage. The enhancement of parents' role has been done by providing education to 31 mothers of early childhood. The result revealed that most early childhood parents' roles have low categories for guiding their children's gadget usage. After receiving education, the early childhood parents' role in guiding gadget usage is increasing.

Keywords: Parents' roles, gadget usage, early childhood

LATAR BELAKANG

Tingkat kemajuan teknologi semakin cepat. Gadget merupakan salah satu bentuk teknologi yang sangat digemari di era globalisasi ini. Dulu, hanya kalangan menengah ke atas yang memanfaatkan gadget, untuk saat ini dari semua orang anak kecil hingga orang dewasa menggunakannya. Istilah “gadget” digunakan untuk menggambarkan berbagai instrumen teknologi dengan kegunaan unik yang berkembang pesat (Anggraeni, 2019). Anak-anak sekarang menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan teknologi daripada bermain dengan teman-teman mereka di luar. Gadget adalah alat atau perlengkapan yang memiliki tujuan yang berguna dan sering dianggap sebagai hal baru (Sholihah, 2022).

Macam-macam gadget seperti, *smartphone*, komputer, tablet, kamera komputer, dan lainnya. Diantara sekian banyak jenis teknologi yang sering digunakan khususnya *handphone*. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (2020), jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat pada kuartal II sebesar 73,7 persen atau 196,7 juta pengguna dari total populasi 266,9 juta. Perlu adanya penyuluhan penggunaan gadget untuk anak karena rata-rata waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet adalah 1-2 jam per hari sebesar 36,5%, 2-5 jam per hari sebesar 34,8%, lebih dari 5 jam per hari untuk 25,4%, dan 1-4 jam per minggu untuk 3,3%. Orang tua untuk tidak menggunakan layar elektronik di sekitar anak di bawah usia 18 bulan, memperkenalkan media digital kepada anak-anak berusia antara 18-24 bulan, dan membatasi waktu untuk anak-anak antara usia 2-5 tahun satu jam per hari, pada anak usia 5-8 tahun penggunaan media digital kurang dari 2 jam perhari.

Penggunaan gadget bagi anak-anak perlu pengawasan yang ketat. Hal tersebut memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak di satu sisi, namun juga memiliki dampak negatif bagi anak (Nurfadila, 2019). Menurut Midayana, (2019), mayoritas anak menggunakan teknologi untuk bermain. Anak-anak yang awalnya senang bermain dengan temannya bisa berubah karena hal-hal kecil tersebut dengan membiasakan menerima teknologi sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan anak-anak yang menggunakan gadget dengan waktu yang lama mengembangkan ketergantungan pada mereka. Anak-anak yang bermain dengan teknologi dalam waktu lama setiap hari berisiko menjadi antisosial. Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak. Peran dari orang tua

meliputi; sebagai teladan atau pemberi contoh, sebagai pembimbing dan pembina, sebagai pengawas dan pengontrol (Wiranto & Hermawan, 2019).

Faktor lain yang berpengaruh timbulnya kecanduan gadget pada anak adalah orang tuanya sendiri yang memang setiap hari tidak dapat lepas dari gadget meskipun itu memang pekerjaan orang tuanya. Seperti contoh orang tua yang mempunyai usaha berniaga online. Pekerjaan itu mengharuskan orang tua memegang ponsel setiap hari. Tetapi, dalam anggapan anak mereka akan protes ketika orang tua mereka boleh memegang gadget setiap hari sedangkan sang anak hanya di berikan mainan. Maka dari itu, orang tua harus menjadi contoh bagi anaknya. Berdasarkan studi survey yang dilakukan di Desa Sukobubuk dengan cara wawancara tidak terstruktur dari 10 orang tua yang mempunyai anak usia dini didapatkan hasil bahwa 6 dari 10 orang tua mengatakan belum mengerti apa itu dampak positif dan negatif dari gadget dan 4 orang tua yang mengatakan sudah tau dampaknya. Orang tua disibukkan dengan pekerjaan orang tua, sehingga anak tersebut bermain gadget dengan durasi yang tidak teratur. Anak mereka biasanya menggunakan gadget untuk menonton *YouTube* dewasa ataupun *game*. Sebaiknya orang tua memberikan batasan penggunaan gadget baik waktu maupun aplikasi yang harus di patuhi oleh anak. Sebagai orang tua, haruslah bijak dan membimbing anak untuk membatasi dalam menggunakan gadget untuk mengurangi dampak negatif seperti kecanduan.

METODE

Kegiatan pengabdian ini merupakan kerjasama dengan pemerintah desa untuk peningkatan kebijakan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Orang tua yang mempunyai anak usia dini terutama ibu diberikan edukasi secara langsung terkait peran dan upaya yang perlu dilakukan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak. Setelah edukasi, orang tua diminta membuat rencana berupa ceklist pengawasan penggunaan gadget pada anak dan diisi setiap hari selama 2 minggu. Setelah 2 minggu dilakukan evaluasi dengan memberikan koesioner dan hasil ceklist dan pengamatan kepada anak dalam penggunaan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi dapat diketahui bahwa peran orang tua adalah kurang sebanyak 21 orang tua sedangkan peran orang tua cukup sebanyak 30 orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua yang dikatakan dengan kategori kurang yaitu orang tua yang terlalu memberikan kebebasan terhadap anaknya dalam menggunakan gadget. Berdasarkan hasil jawaban kuesioner dari responden yang menjawab tidak pernah adalah orang tua yang tidak pernah mendampingi anak menggunakan gadget dan tidak memperhatikan aplikasi yang dilihat oleh anak dan orang tua tidak pernah mendampingi anak dalam memilih menu/aplikasi pada gadget. Orang tua memiliki pekerjaan yang berbeda-beda, ada orang tua yang dapat membagi waktu dengan baik dan ada orang tua yang tidak dapat membagi waktu dengan baik. Namun, ada juga orang tua yang pekerjaannya diluar dapat dilihat dari responden adalah pekerja sebagai wiraswasta, PNS, dan petani sehingga orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya diluar maka akan menimbulkan dampak pada anaknya yang sudah terpengaruh dengan gadget maupun kegiatan lainnya. Karena orang tua yang menghabiskan waktu diluar tanpa memperhatikan apa yang dilakukan anak dirumah maka anak akan semakin bebas terutama bermain gadget sehingga orang tua tidak tau dan tidak memperhatikan anaknya dalam mengaplikasikan gadget. Hal ini orang tua dengan berbagai kegiatan mereka seharusnya tetap meluangkan waktu dengan anaknya untuk dapat berkomunikasi dan memberikan bimbingan dalam berbagai hal, terutama dalam bimbingan belajar (Valeza, 2017).



Gambar 1. Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat

Tabel 1. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget (n=51)

Peran Orang Tua	Sebelum		Sesudah	
	f	%	f	%
Cukup	11	39,2	31	60,8
Kurang	40	60,8	20	39,2
Total	51	100	51	100

Selain dari faktor pekerjaan juga dari faktor usia orang tua yang mempengaruhi anak terhadap pembentukan karakter dan kepribadian yang dibentuk pertama kali didalam keluarga. Oleh karena itu dapat dilihat berdasarkan distribusi frekuensi usia orang tua bahwa rata-rata adalah 30,2 ($\pm 8,276$) tahun. Kemudian usia minimal dari responden 20 tahun dan usia maksimalnya yaitu 45 tahun. Menurut Nur et al (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa usia kurang lebih 20 tahun menyatakan sifat berfikir yang sudah menjelang matang dan menyesuaikan diri pada situasi-situasi baru. Sedangkan orang tua yang diketahui dari responden dengan usia maksimal adalah 45 tahun. Orang tua yang usianya diantara 35-45 tahun dari responden juga rentang dari pekerjaan sebagai petani yaitu kurangnya pengetahuan terhadap penggunaan gadget bagi kesehatan pada anaknya.

Karena orang tua seringkali lalai dalam hal mengasuh dan mendidik anaknya. Hal ini biasanya terjadi karena kedua orang tuanya sibuk dengan pekerjaan/karirnya. Menurut Erzad (2017) menyatakan bahwa orang tua seharusnya memperluas dan meningkatkan pengetahuan serta ketrampilan dalam mengasuh, merawat, dan mendidik anak dalam keluarga. Maka dari itu sebagai orang tua harus berusaha dengan sungguh-sungguh dalam merawat dan mendidik anaknya dalam pembentukan karakter yang sebenarnya serta memperhatikan tumbuh kembang anak (Juwariyah, 2015). Menurut Wijana (2018) menyatakan bahwa rentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ini berlangsung sejak lahir sampai enam tahun. Berdasarkan distribusi frekuensi usia anak rata-rata adalah 3,7 ($\pm 1,1574$) tahun, kemudian usia minimal anak adalah 2 tahun dan usia maksimal anak adalah 5 tahun. Anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, sedangkan anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam saja perhari. Menurut Lanca & Saw (2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. Penggunaan gadget yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget sangat penting.

Sedangkan orang tua yang dikatakan dengan kategori cukup yaitu responden yang menjawab kuesioner dengan jawaban selalu adalah orang tua yang selalu memberikan penjelasan kepada anak tentang dampak negatif dari penggunaan gadget dan orang tua yang menjawab dengan kadang-kadang yaitu orang tua yang kadang-kadang memberikan penjelasan kepada anak tentang manfaat gadget. Hal

ini dapat diketahui bahwa orang tua dengan status pekerjaan ibu rumah tangga sebagian besar akan memperhatikan anaknya dalam bermain gadget ataupun aktivitas lainnya. Sehingga orang tua dapat mengendalikan anak dan membimbing anak dengan baik. Menurut Hadi (2016) Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh, mendidik, melindungi, mendampingi, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun faktor yang mempengaruhi peran orang tua dalam keluarga diantaranya pekerjaan, pendidikan, waktu, lingkungan. Orang tua memiliki tanggung jawab utama dalam proses perkembangan anaknya secara khusus menjaga dan membimbing anak tetap belajar di rumah, mendampingi anak dalam memainkan gadget, melakukan kegiatan bersama selama di rumah, menciptakan lingkungan yang nyaman untuk anak, menjalin komunikasi dengan anak, membimbing dan memotivasi anak, memberikan edukasi (Rahayu, 2021).

Berdasarkan distribusi frekuensi Pendidikan orang tua mayoritas SMA sebanyak 32 responden (62,7%), kemudian yang SMP dengan 13 responden (25,5%), sedangkan yang Perguruan Tinggi dengan 6 responden (11,8%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pendidikan orang tua adalah SMA. Orang tua yang berpendidikan SMA seharusnya dapat menerima informasi dengan baik maka semakin tinggi pendidikannya maka semakin berkembang juga pola pikirnya, sehingga seseorang akan semakin mudah dalam menerima informasi. Akan tetapi orang tua yang pendidikannya tinggi lebih mengetahui informasi yang didapat dan apa yang harus dimainkan oleh anak terhadap gadget. Namun orang tua yang memiliki tingkat pendidikan rendah lebih membebaskan anaknya dalam bermain gadget sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka konten-konten negative. Menurut Widodo (2020) Didalam pendidikan orang tua juga merupakan bagian dari masyarakat Indonesia mempunyai hak pendidikan untuk terus mengembangkan kemampuannya, terutama untuk melakukan pendampingan anak-anak mereka dalam menempuh pendidikan yang akan datang. Faktor yang menentukan peran orang tua terutama peran ibu dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak adalah dari latar belakang pendidikannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengetahuan yang baik akan meningkatkan perilaku seseorang. Hasil dari edukasi kepada ibu memberikan manfaat untuk peningkatan ibu dalam meningkatkan perannya melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan gadget. Ibu atau orang tua lebih bijak dalam memberikan fasilitas gadget untuk mengakses aplikasi sesuai usia anak. Aplikasi yang dapat meningkatkan kreatifitas anak dan menunjang keinginan untuk belajar.

Saran

Diharapkan orang tua dapat memilihkan menu atau aplikasi pada gadget dengan benar sesuai dengan usia dan disesuaikan dengan fungsi aplikasi yang akan dilihatkan oleh anak contohnya dengan aplikasi youtube kids, sehingga aplikasi tersebut akan dapat membantu menstimulasi kecerdasan pada anak. Masyarakat dan lembaga pendidikan usia dini dapat memberikan informasi tentang peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak usia dini dan aplikasi yang baik untuk bisa dilihat atau dibuka oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. (2019). Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Erzad, Azizah Maulina. 2016. Konsep Mendidik Anak dalam Islam. Majalah Idea. STAIN Kudus: Jurusan Tarbiyah.
- Fathia Nurfadila, D. (2019). Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Hadi. (2016). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif pada Skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 1(22).
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216–229. <https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Midayana. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Pernik Jurnal PAUD*, 2(2).
- Nur S.R, Elan;Sima Mulyadi. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Program studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya (2),202-210
- Rahayu, Eka; Anggraini; Vivin Agustin; Islam,Siti Nurhsanatul. (2021).
- Valeza, A. R. (2017). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Anak di Perum

Tanjung Raya Permai Kelurahan Pematang Wangi Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Radenintan Lampung*.

Wardatus Sholihah, D. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Memberikan Gadget Pada Anak. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(2020), 1121–1131.

Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Universitas Budi Luhur.

Wijana, Widarmi D. dkk. 2018. Materi Pokok Kurikulum PAUD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wiranto, S. A., & Hermawan, M. A. (2019). Peranan orangtua dalam pengawasan anak pada penggunaan smartphone. *Seminar Nasional Dan Call for Paper*, 251–255.