

PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI PENGUNAAN GADGET DI RA MASYITHOH XV PANGENJURUTENGAH

Muhammad Januar Isdiyantoro

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Purworejo
Email: januarmuhammad35@gmail.com

Ani Maftuhah

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Purworejo
Email: animaf94@gmail.com

Abstract

In today's digital era, the use of gadgets is inevitable in everyday life, including for early childhood. Gadgets provide broad access to various information and entertainment, however, uncontrolled use can have a negative impact on children's development. Therefore, the role of parents in assisting young children when using gadgets is very important. This study aims to identify the important role of parents in assisting young children when using gadgets. Through literature search and qualitative analysis, we found that parents have a crucial role in guiding their children in using gadgets. Some of these roles include supervision, education, and limiting usage time. First, parents need to closely monitor children's activities on gadgets. This involves ensuring that children use age-appropriate content and limiting access to inappropriate content. In addition, parents also need to monitor their children's social interactions in cyberspace to protect them from possible dangers. Second, parents have an important role in educating their children about the healthy and responsible use of gadgets. They need to provide an understanding of the importance of using gadgets wisely, teach online ethics, and help children develop positive digital skills. Third, parents need to limit the time children use gadgets. Too much time spent in front of screens can hinder children's social, physical and cognitive development. By limiting the time using gadgets, parents can encourage their children to interact more with their surroundings and engage in more useful physical activities. The role of parents is very important in accompanying young children when using gadgets. Supervision, education, and limiting the time for using gadgets are the three main roles that must be carried out by parents. By carrying out this role effectively, parents can help their children develop a healthy relationship with technology, while ensuring that they stay safe and benefit from using gadgets.

Keywords *The Role of Parents, Gadgets, Child Development*

Abstract

Pada era digital saat ini, penggunaan gadget menjadi hal yang tidak terelakkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak usia dini. Gadget memberikan akses yang luas terhadap berbagai informasi dan hiburan, namun, penggunaan yang tidak terkendali dapat membawa dampak negatif pada perkembangan anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mendampingi anak usia dini saat penggunaan gadget menjadi sangat penting. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran penting orang tua dalam mendampingi anak usia dini saat penggunaan gadget. Melalui penelusuran literatur dan analisis kualitatif, kami menemukan bahwa orang tua memiliki peran krusial dalam membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan gadget. Beberapa peran tersebut meliputi pengawasan, edukasi, dan pembatasan waktu penggunaan. Pertama, orang tua perlu melakukan pengawasan yang ketat terhadap aktivitas anak di gadget. Hal ini melibatkan memastikan bahwa anak menggunakan konten yang sesuai dengan usia dan membatasi akses ke konten yang tidak pantas. Selain itu, orang tua juga perlu memonitor interaksi sosial anak di dunia maya untuk melindungi mereka dari bahaya yang mungkin timbul. Kedua, orang tua memiliki peran penting dalam memberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Mereka perlu memberikan pemahaman tentang kepentingan menggunakan gadget dengan bijak, mengajarkan etika online, dan membantu anak mengembangkan keterampilan digital yang positif. Ketiga, orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget oleh anak. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar gadget dapat menghambat perkembangan sosial, fisik, dan kognitif anak. Dengan membatasi waktu penggunaan gadget, orang tua dapat mendorong anak untuk lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan melibatkan diri dalam kegiatan fisik yang lebih bermanfaat. Peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak usia dini saat penggunaan gadget. Pengawasan, edukasi, dan pembatasan waktu penggunaan gadget adalah tiga peran utama yang harus dilakukan oleh orang tua. Dengan melaksanakan peran ini secara efektif, orang tua dapat membantu anak mengembangkan hubungan yang sehat dengan teknologi, sambil memastikan bahwa mereka tetap aman dan mendapatkan manfaat yang positif dari penggunaan gadget.

Kata Kunci: *Peran Orang Tua, Gadget, Perkembangan Anak*

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap golden age periode kehidupan manusia. Pada tahap emas ini, para pendidik khususnya orang tua perlu memberikan stimulasi dan pendidikan terbaik untuk tumbuh kembang anak salah satunya dengan mengajakannya membaca.' Namun, faktanya sampai saat ini belajar membaca masih menjadi kontroversi (pro dan kontra) dalam masyarakat di Indonesia, khususnya dikalangan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), orangtua siswa PAUD, dan para pengelola atau penyelenggaraan lembaga pendidikan anak usia dini, baik di Taman Kanak-

Kanak (TK) di bawah Dinas Pendidikan Kemendikbud ataupun Raudhatul Athfal (RA) di bawah Kementerian Agama.

Mengajarkan membaca pada anak usia dini menjadi momok yang menakutkan di masyarakat, hal ini seiring dengan pernyataan jika mengajarkan membaca pada usia dini, anak akan terserang penyakit mental hectic. Berdasarkan kebahasaan istilah hectic dapat berarti riuh, ribut, tidak tenang, sangat sibuk, ramai sekali, mental hectic dapat diartikan sebagai kondisi kejiwaan yang tidak tenang, bingung, sibuk karena merasa dikejar-kejar tugas.

Selain pernyataan tersebut, sebagian masyarakat tetap resah karena sejak lama pemerintah tetap konsisten melarang belajar membaca kepada anak usia dini meskipun untuk kelompok B atau usia 6 tahun yang akan masuk sekolah dasar. Pemerintah tetap berpegang kepada pandangan tokoh pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara yang beranggapan bahwa pembelajaran yang bersifat intelektualisme (membaca, menulis) tidak sesuai dengan azas taman kanak-kanak, meskipun Ki Hajar Dewantara mengakui bahwa pendidikan taman Indria yang digagasnya mengadopsi konsep Montessori yang memasukkan academic materials dalam pendidikannya.

Masa produktif dan urgen dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada manusia adalah disaat masa usia dini. Usia dini (0-6 tahun) merupakan usia awal berkembangnya daya imajinasi dan fantasi setiap manusia. Menurut Mulyasa, anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Masa pertumbuhan dan perkembangan pada rentang usia 0-6 tahun ini terjadi begitu pesat sehingga pada masa ini sering kali disebut dengan masa keemasan "The Golden Age", masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Sehingga apabila masa ini anak tidak

memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar, maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.

Untuk mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan anak agar terwujud secara optimal di masa keemasannya maka dibentuklah lembaga-lembaga pendidikan, baik yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat umum yang terkait pada bidang pendidikan. Mulai dari PAUD hingga jenjang pendidikan tinggi.

Bimbingan konseling untuk membentuk pengendalian diri anak pada usia dini sangat penting sebagai fondasi terbentuknya perilaku prososial yang baik yang berguna bagi perkembangan anak sebagai totalitas. Sholehuddin menyatakan bahwa pendidikan untuk anak usia dini merupakan fondasi yang kuat bagi terbentuknya generasi yang berkualitas.

Kondisi kecanduan gadget yang terjadi pada anak-anak merupakan suatu hal yang dapat menimbulkan dampak berbahaya sehingga harus dapat dihindari. Menggunakan gadget bagi anak-anak di era milenial sekarang ini memang sangat sulit untuk dihindari mengingat orang tua sendiri juga memiliki ketergantungan yang besar terhadap gadget tersebut dan sampai kebutuhan akan penggunaan gadget di era teknologi sekarang sudah bukan lagi kebutuhan sekunder melainkan sebuah kebutuhan primer.

Ada banyak bahaya gadget bagi anak-anak yang dapat timbul. Salah satunya akan mengalami kecanduan gadget sehingga kondisi tersebut harus benar-benar dicegah untuk tidak terjadi. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam mencegah anak mengalami kecanduan gadget adalah dengan memahami dan menghindarkannya dari setiap faktor penyebab anak kecanduan gadget.

Dalam era digital yang semakin maju seperti sekarang, penggunaan gadget menjadi hal yang umum di kalangan anak-anak. Anak usia 5-6 tahun terkadang terpapar dengan penggunaan gadget yang berlebihan tanpa

pengawasan yang memadai dari orang tua atau pengasuh. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia tersebut dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan mereka.

Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dapat mengganggu perkembangan sosial, kognitif, dan emosional anak usia 5-6 tahun. Anak-anak pada usia ini sedang mengalami tahap perkembangan yang penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan hubungan interpersonal. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengisolasi anak dari interaksi sosial dengan teman sebaya dan anggota keluarga, sehingga mempengaruhi perkembangan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial mereka. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia 5-6 tahun juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif mereka. Anak-anak pada usia ini seharusnya terlibat dalam bermain, menjelajahi lingkungan, dan mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Namun, jika anak terlalu banyak menghabiskan waktu di depan gadget, mereka kehilangan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik dan eksplorasi, yang berpotensi mempengaruhi perkembangan motorik dan kognitif mereka. Selain dampak sosial dan kognitif, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia 5-6 tahun juga dapat berdampak pada perkembangan emosional mereka. Anak-anak pada usia ini masih dalam tahap belajar mengenali dan mengelola emosi mereka. Jika mereka terlalu banyak terpapar dengan konten yang tidak sesuai atau berlebihan di gadget, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami emosi mereka sendiri dan orang lain. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan ketergantungan atau kecanduan pada teknologi, yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan emosional anak.

B. METODOLOGI

Penelitian ini melibatkan pendekatan yang lebih mendalam terhadap persepsi, sikap, dan pengalaman orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget

anak usia 5-6 tahun. Peneliti juga melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku anak usia 5-6 tahun saat menggunakan gadget dengan atau tanpa pengawasan orang tua. Observasi dapat dilakukan di rumah, sekolah, atau lingkungan lainnya. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan beberapa orang tua untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran mereka dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang tua dan siswa di RA Masyithoh XV Pangenjuritengah. Observasi ditujukan untuk orang tua dan siswa RA kelas B usia 5-6 tahun.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengguna gadget pada saat ini dari semua kalangan, bukan hanya orang dewasa saja yang memanfaatkan gadget melainkan anak yang berusia dini juga ikut menggunakan gadget dalam keseharian. Hal ini juga disebabkan dengan berkembangnya teknologi. Namun demikian penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak menjadi kecanduan. Anak menjadi ketergantungan dengan gadget yang dapat menyebabkan anak kurang dapat mengontrol keinginan dalam penggunaan gadget, di mana anak merasa kehilangan jika tidak menggunakan gadget sehingga anak kesulitan dalam fokus dan kesulitan dalam belajar karena ingin bermain gadget. Penggunaan gadget juga mengakibatkan anak kurang komunikasi, anak menjadi pribadi yang introver karena terlalu asyik terhadap gadget.

Menurut Nirwana dalam Rihlah, yang berpendapat bahwa penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, hendaknya orang tua memantau dan mengendalikan anak dalam penggunaan gadget secara bijak. Didukung dengan pendapat Lubis (2020) yang menyatakan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan saat anak menggunakan gadget. Jika orang tua memberikan penguasaan penuh terhadap

gadget untuk anak tanpa adanya batasan dan juga pengawasan tentu akan berdampak bagi anak dan juga dapat menjadi bumerang bagi orang tua ketika anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget dibandingkan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan keluarga maupun orang lain.

Dampak Positif dari Gadget

Menurut Witarsa, dampak positif dari anak bermain gadget yaitu mempermudah komunikasi. Dengan adanya gadget anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain. Sedangkan Ardianti, menjelaskan bahwa dampak positif dari bermain gadget dapat menjadikan anak yang kreatif, dengan adanya aplikasi di gadget anak bisa lebih kreatif. Didukung dengan pendapat Rozalia dampak positif yang ditimbulkan dari gadget adalah sebagai hiburan, sebagai media komunikasi dan penggunaan internet untuk mencari bahan pembelajaran. Bermain gadget juga memberikan dampak positif kepada anak seperti; Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar); Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan); Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dari pendapat di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget bagi anak usia dini yakni dengan bermain gadget imajinasi anak dapat berkembang anak terangsang untuk berpikir kreatif dengan apa yang dilihat, anak dapat berkomunikasi dengan mudah kepada teman sebaya apalagi di era pandemi sekarang ini anak lebih banyak belajar di rumah tentunya

membuat anak sedikit bosan karena tidak ada teman bermain, gadget juga dapat memberikan hiburan tersendiri bagi anak seperti bermain game edukasi. Namun hal ini tentunya harus di bawah pengawasan orang tua.

Dampak Negatif dari Gadget

Menurut Sinta (2018) dinyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget yakni: (1) Bahaya terkena sinar radiasi. Jika gadget digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indra penglihatan karena terkena cahaya radiasi; (2) Menjadikan sebuah kebiasaan, dalam keseharian anak menjadikan gadget sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya anak sehingga selalu dibawa ke mana pun berada; (3) Terlambat dalam memahami materi pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam gadget. Sejalan dengan pendapat Novitasari (2016) yang menyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget sebagai berikut: (1) Malas melakukan kegiatan. Dengan berbagai jenis aplikasi di dalam gadget membuat anak lebih asyik memainkan gadget daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit; (2) Lupa bermain bersama teman. Pemakaian gadget secara terus menerus bisa melupakan kebiasaan bermain bersama teman di dunia nyata. Didukung dengan pendapat Hidayati (2016) menyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu: (1) Menjadi kecanduan gadget. Saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan gadget anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara; (2) Lebih mementingkan gadget daripada perintah orang tua. Pada saat orang tua memerintah anak untuk membeli sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain gadget.

Peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak usia 5-6 tahun saat penggunaan gadget, mengingat dampak negatif dan positif yang dapat terjadi pada perkembangan anak. Berikut ini adalah hasil dan analisis terkait peran orang tua dalam mengawasi dan memandu anak saat menggunakan gadget:

Dampak Negatif:

- a. Gangguan pada perkembangan sosial: Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget agar anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan anggota keluarga. Dengan memperhatikan interaksi sosial anak, orang tua dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang penting.
- b. Gangguan pada perkembangan kognitif: Orang tua harus memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menggantikan kegiatan fisik dan eksplorasi yang penting untuk perkembangan motorik dan kognitif anak. Dalam hal ini, orang tua dapat menyediakan waktu untuk bermain di luar rumah atau melakukan kegiatan yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.
- c. Gangguan pada perkembangan emosional: Orang tua perlu memantau konten yang diakses oleh anak di gadget untuk memastikan bahwa mereka tidak terpapar dengan konten yang tidak sesuai atau berlebihan. Selain itu, orang tua juga harus memberikan pemahaman tentang emosi kepada anak dan membantu mereka dalam mengelola emosi secara sehat.

2. Dampak Positif:

- a. Pembelajaran yang interaktif: Penggunaan gadget dengan pengawasan orang tua dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui aplikasi dan program yang didesain khusus untuk perkembangan anak usia dini. Orang tua dapat memilih aplikasi pendidikan yang sesuai dengan usia anak dan memastikan interaksi anak dengan gadget tetap terkontrol.
- b. Peningkatan keterampilan teknologi: Dalam era digital, keterampilan teknologi menjadi penting. Penggunaan gadget

dengan pengawasan yang tepat dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman tentang teknologi dan meningkatkan literasi digital mereka.

- c. Keterlibatan orang tua: Saat anak menggunakan gadget, orang tua dapat ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Misalnya, bermain permainan bersama anak atau mengajukan pertanyaan terkait konten yang diakses. Ini dapat menjadi kesempatan bagi orang tua untuk membangun hubungan yang kuat dengan anak dan memperkuat ikatan keluarga.

Melalui peran yang aktif dan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu mengurangi dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif penggunaan gadget pada perkembangan anak usia 5-6 tahun.

D. KESIMPULAN

Peran orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak usia 5-6 tahun saat penggunaan gadget sangat penting untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif pada perkembangan anak. Berdasarkan hasil dan analisis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget dan memastikan anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan anggota keluarga guna menghindari gangguan pada perkembangan sosial anak.
2. Penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menggantikan kegiatan fisik dan eksplorasi yang penting bagi perkembangan motorik dan kognitif anak.
3. Orang tua harus memantau konten yang diakses oleh anak di gadget dan memberikan pemahaman tentang emosi kepada anak untuk mencegah gangguan pada perkembangan emosional.

4. Penggunaan gadget dengan pengawasan orang tua dapat memberikan kesempatan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan keterampilan teknologi anak.
5. Keterlibatan aktif orang tua dalam kegiatan penggunaan gadget dapat memperkuat ikatan keluarga dan membangun hubungan yang kuat dengan anak.

Dengan melakukan peran yang aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak saat penggunaan gadget, orang tua dapat membantu anak menghindari dampak negatif dan memanfaatkan potensi positif dalam perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and Young Minds. *Pediatrics*, 138(5),e20162591.
<https://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162591>
- Anggraini,Eka.(2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Parapat,Asmidar. (2020). *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Pereira, M., & Pessoa, T. (2020). Parental Mediation of Screen Time and Technology Use in Young Children: A Systematic Review of the Literature. *Comunicar*, 28(65), 33-43. doi:10.3916/C65-2020-03
- Rofiatun. (2022). *Dinamika Emosi Anak Usia Dini*. Bojong: PT Nasya Expanding Management.
- Wathoni,Muhammad Nurul.(2020). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Mataram: sanabil.