

UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Yuyuk¹, Waridah², Kartini³

¹Mahasiswa Program Studi PG-PAUD

^{2,3}Dosen STKIP Melawi

Alamat: Jalan RSUD Melawi KM.04 Nanga Pinoh, Melawi, 78672

Email: yuyukbaru2@gmail.com, iedha898901@gmail.com, kartini.lombok@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian didasari pada pengenalan dan penggunaan *gadget* pada anak usia dini tanpa pengawasan dari orang tua. Tujuan penelitian mengetahui penggunaan *gadget*, bagaimana cara orang tua mengatasi penggunaan *gadget*, dan dampak positif atau negatif bagi anak usia dini. Penelitian menggunakan metode kualitatif, jenis deskriptif. Subjek dalam penelitian adalah orang tua anak PAUD Mutiara Hati Kelakik. Objek dalam penelitian adalah upaya orang tua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian tentang upaya orang tua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini, yaitu dengan cara membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anak, menegur anak, mengajak anak bermain, mengajak anak keluar rumah (jalan-jalan atau ketempat keluarga), membiarkan anak bermain diluar rumah dan menyuruh anak bermain ketempat temannya. Dampak positif dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu dapat mempermudah anak dalam belajar, anak mudah menerima pelajaran, anak cepat tanggap saat menggunakan *gadget*, anak bisa mengetahui banyak hal dari *gadget*, anak bisa belajar mengenal warna dan huruf. Dampak negatif dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu anak kurang bersosialisai, tidak baik bagi kesehatan mata pada anak, anak menjadi lupa waktu, anak lebih banyak mengurung diri dikamar kalau sudah fokus bermain *gadget* anak menjadi tidak mau diganggu, anak suka rewel ketika meminta memainkan *gadget*, marah jika tidak dikasi bermain *gadget*, dan anak menjadi suka meniru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan dapat disimpulkan bahwa memberikan *gadget* pada anak usia dini dapat memberikan dampak tersendiri yaitu bisa berupa positif dan negatif, memberikan *gadget* pada anak tentu sudah menjadi hal yang biasa pada era modern ini namun walaupun kita memberikannya pada anak sebaiknya kita selaku orang tua harus selalu mengawasi anak ketika anak menggunakan *gadget* dan selalu membatasi waktu anak saat menggunakan *gadget*.

Kata Kunci: Orang Tua, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lain. Sehingga tidak jarang setiap orang sudah memiliki *gadget* dan tidak heran juga jika orang tua juga mengenalkan *gadget* pada anak. Di zaman yang memang menuntut semua orang untuk melakukan aktivitas dengan teknologi sehingga setiap orang menggunakan *gadget*, pengenalan *gadget* sejak dini memang baik, karena *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat

membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negatif ataupun positif dan dapat membuat anak menjadi kecanduan.

Gadget merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lain. Faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Yang dulunya *gadget* adalah sesuatu yang mahal akan tetapi sekarang sudah tidak dikatakan mahal lagi, Beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah keatas. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Zaman semakin canggih maka banyak *gadget* yang

akan digunakan dan banyak aplikasi yang berkembang dan terus berkembang pesat. Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki *tablet dan smartphone*. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet karena semakin bersainya dipasaran untuk membuat harga gadget semakin ekonomis.

Manumpil, dkk (2015: 1) “gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smart phone, iphone and Blackberry*. Fungsi gadget menurut Suwarsi (2016: 15) dari hasil seminar yaitu: Untuk mengakses Internet, Mengakses Informasi, Wawasan Bertambah. Gadget dapat digunakan oleh siapa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Pebriana (2017:30) bahwa pengaruh *gadget* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Orangtua dalam keluarga mempunyai peran yang sangat besar dalam mengimplementasikan metode pendidikan profetik anak. anak usia dini merupakan usia emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari anak sering bertanya apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Masa usia dini adalah masa ketika anak memiliki berbagai khasan dalam bertindak laku. Bentuk tubuhnya yang mungil dan tingkah lakunya yang lucu, membuat orang dewasa merasa senang, gemas dan terkesan. Namun terkadang juga membuat orang dewasa merasa kesal jika tingkah laku anak berlebihan dan tidak bisa dikendalikan. Segala bentuk aktivitas tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa.

Wijayanti (2019: 74) bahwa anak yang sedang dalam masa perkembangan memiliki kemungkinan besar dapat diarahkan untuk menjadi pribadi dewasa yang cenderung ke arah positif atau negatif. Intensitas pengguna *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari beberapa harinya dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari atau seminggu pasti akan mengarah

pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadget*nya saja ketimbang dengan bermain diluar rumah.

Menurut Ferliana (2016: 21) anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain *gadget* tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya sabtu dan minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaannya untuk *browsing, chating, social media*, dll. Pengguna *gadget* pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat di rumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur. Menurut Trinika, dkk (2015: 22) pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya. Dampak *gadget* terhadap perilaku anak menurut Derry (2013:13) dibagi menjadi dua yaitu terdapat dampak positif dan negatif. tahun. Menurut lestari (2018:20) anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami perkembangan yang dimana perkembangan tersebut akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Orang tua merupakan orang yang pertama dalam memberikan Pendidikan, pengarahan, dan pengaruh kepada anaknya. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi anak. Orang tua memegang peran yang istimewa dalam hal informasi dan cermin tentang diri seseorang. Orang tua merupakan pendidik pertama dan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak. Kepribadian orang tua, sikap dan cara hidupnya merupakan unsur-unsur pendidikan yang dengan sendirinya akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang tumbuh. peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak, orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak. Kondisi dan tata

cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi anak. Orang tua memegang peran yang istimewa dalam hal informasi dan cermin tentang diri seseorang. Orang tua merupakan pendidik pertama dan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak. Kepribadian orang tua, sikap dan cara hidupnya merupakan unsur-unsur pendidikan yang dengan sendirinya akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang tumbuh.

Orang tua yang menyadari bahwa anak adalah titipan Tuhan yang harus dijaga dengan baik, maka akan menjalankan kewajibannya dengan sepenuh hati. Maka hampir dapat dipastikan jika orang tua tidak memiliki kesadaran yang tinggi akan beribadah, anak-anaknya pun sangat sulit jika diperintahkan beribadah. Hal ini sesuai dengan pepatah yang menyatakan bahwa buah jatuh tidak jauh dari pohonnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teladan orang tua sangatlah penting terhadap perkembangan anak. Tuhan telah memerintahkan orang tua untuk mendidik anak-anak mereka, mendorong mereka untuk itu dan memikulkan tanggung jawab kepada mereka.

Mardiyah (2015: 112) melalui orang tua anak mendapatkan kesan-kesan pertama didunia, dan orang tua lah yang membimbing tingkah laku anak. (Putri dan Ardisal 2019: 96). Orang tua merupakan orang yang terdekat dengan anak, dimana sikap dan tingkah laku orang tua akan menjadi panutan bagi anaknya, terutama bagi anak usia dini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, merupakan metode yang digunakan untuk menggali dan memahami makna yang berasal dari sejumlah individu dan kelompok mengenai masalah sosial atau masalah individu. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif Menurut Sukardi (2016: 157) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan secara sistematis objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya secara tepat, yaitu berdasarkan situasi dan kondisi yang ada/terjadi.

Prosedur penelitian yang digunakan diantaranya sebagai berikut: Tahap Persiapan Penelitian, Tahap Pelaksanaan Penelitian, Tahap Akhir Penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang berjumlah 9 orang, yang mana anak dari orang tua tersebut berusia 5-6 tahun dan menempuh pendidikan di PAUD Mutiara Hati Kekakik. Objek dalam penelitian ini adalah upaya orang tua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket dan wawancara.

Instrumen yang digunakan adalah lembar pedoman angket dan lembar pedoman wawancara. Teknik analisis data merupakan upaya yang digunakan peneliti dalam mencari dan menyusun data secara sistematis dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti berdasarkan hasil yang ditemukan di lapangan, untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik yang digunakan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dalam penelitian yang digunakan adalah dengan pengecekan data pada subjek penelitian dari narasumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Agustus 2022 di Paud Mutiara Hati Kekakik dari hasil angket dan wawancara antara lain yaitu:

Pertama angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden, yaitu dimana 9 peserta didik ini 100% sudah mengenal *gadget*, terdapat 33,33% anak yang menggunakan *gadget* 3 kali dalam sehari dan 66,66% anak yang tidak menggunakan *gadget* 3 kali dalam sehari, 44,44% anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 30 menit dan terdapat 55,55% anak yang tidak menggunakan *gadget* lebih dari 30 menit, terdapat 100% anak menggunakan *gadget* untuk belajar, dan 100% anak menggunakan *gadget* untuk menonton, kemudian 66,66% anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dan 33,33% anak tidak menggunakan *gadget* untuk bermain game, 44,44% anak tidak didampingi saat menggunakan *gadget* dan 55,55% anak didampingi saat menggunakan *gadget*, 100% anak diatur waktu dalam penggunaan *gadget*, 22,22% disaat anak memiliki waktu luang atau libur anak lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dan 77,77% anak yang tidak menghabiskan waktunya bermain *gadget* saat memiliki waktu luang atau libur". 100% orang tua berpendapat bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, 22,22% orang tua menjawab tidak berperan penting dalam upaya membatasi waktu penggunaan *gadget* dan 7 orang tua 77,77 % orang tua menjawab berperan penting dalam upaya membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anak, 100% orang tua sering memperingati anak tentang bahaya atau dampak negatif dalam penggunaan *gadget*, 100% orang tua menentukan lamanya anak ketika bermain *gadget*, Saat berada diluar rumah terdapat 11,11% anak yang masih meminta *gadget*, dan 88,88% anak tidak meminta *gadget* saat berada diluar rumah". 11,11% anak selalu menggunakan *gadget* meskipun diajak bermain dan sebagainya

cara itu tidak berhasil membuat anak lupa dari gadget, 88,88% anak yang berhasil dengan cara tersebut,

Kedua, wawancara adalah tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi, bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan, atau direkam secara audio, visual, atau audio visual. Hasil wawancara yang telah peneliti laksanakan dari 9 orang tua murid di PAUD Mutiara Hati Kelakik disini penulis mendapatkan anak-anak sudah mengenal *gadget* dari usia terendah yaitu 1 tahun keatas, dan untuk *gadget* ini ada yang dikenalkan oleh orang tua dan ada anak yang sudah mengenal dengan sendirinya. 6 anak menggunakan *gadget* untuk nonton *youtube* dan bermain game, 2 anak hanya untuk nonton *youtube*, dan 1 anak untuk *download* dan nonton *youtube* dan *tiktok*. Penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak positif dan dampak negatifnya dari hasil yang sudah peneliti dapatkan dampak positif dari penggunaan *gadget* ini yaitu dapat mempermudah anak dalam belajar sendiri, dengan menonton anak dapat belajar banyak hal yaitu mengenal berbagai macam lagu, warna, belajar huruf dan angka, dan lain-lain. Untuk dampak negatifnya yaitu anak menjadi lupa waktu, kurang bersosialisasi saat sudah menggunakan *gadget*, tidak mau diganggu, anak menjadi rewel dan dapat merusak mata.

Dapat kita lihat dari hasil angket dan wawancara terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* pada anak, disini kita bisa melihat dengan sendirinya kalau orang tua sangat berperan penting dalam pengawasan pada penggunaan *gadget* pada anak agar dampak negatif ini dapat diatasi. Disini peneliti mendapatkan upaya-upaya orang tua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak yaitu dengan cara menegur anak agar tidak terlalu lama bermain *gadget*, memperingati anak mana yang boleh di tonton dan mana yang tidak boleh ditonton, mengajak anak keluar rumah maupun jalan-jalan atau bermain ketempat keluarga, mengajak anak bermain, menyuruh anak bermain dengan teman-temannya, membiarkan anak bermain keluar rumah dan juga ada dengan cara dimarah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di PAUD Mutiara Hati maka dapat disimpulkan bahwa upaya orang tua dalam mengatasi waktu penggunaan *gadget* pada anak yaitu dengan cara membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anak, menegur anak, mengajak anak bermain, mengajak anak keluar rumah (jalan-jalan atau ketempat keluarga), membiarkan anak bermain

diluar rumah dan menyuruh anak bermain ketempat temanya. Dampak positif dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu dapat mempermudah anak dalam belajar, anak mudah menerima pelajaran, anak cepat tanggap saat menggunakan *gadget*, anak bisa mengetahui banyak hal dari *gadget*, anak bias belajar mengenal warna dan huruf. Dampak negatif dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu anak kurang bersosialisai, tidak baik bagi kesehatan mata pada anak, anak menjadi lupa waktu, anak lebih banyak mengurung diri dikamar kalau sudah fokus bermain *gadget* anak menjadi tidak mau diganggu, anak suka rewel ketika meminta memainkan *gadget* dan marah jika tidak dikasi bermain *gadget*, anak menjadi suka meniru.

DAFTAR PUSTAKA

- Derry, I. 2013. *Bila Sikecil Bermain Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- Ferliana. 2016. *Anak Dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. Di Unduh Pada 10 Januari 2016 dari: <http://nakita.grid.id/balita,anak-dangadgetyangpenting-aturan-main?page=2>.
- Lestari, N.G.A.M.Y. 2018. *Stimulasi Membaca Pemula Anak Usia Dini*. Pratama Widya, Vol. 3, No.2:2.
- Manumpil, dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawatan (e-Kep) volume 3 no 2. <http://ejournal.ejurnal.unikama.ac.id>, di akses 19 April 2017.
- Mardiyah, 2015. *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Agama Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak*. Jurnal Kependidikan. 3 (2) halaman:112.
- Pebriana, P. H. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi,1(1), 1-11.
- Putri, U.L. dan Ardisal. 2019. *Pola Asuh Orang Tua Penyandang Tunagrahita dalam Kemandirian Anak Tunagrahita di Bungo Pasang Painan*. Jurnal Of Multidiciplianry Research and Development, Vol. 2, No 1:96.
- Sukardi. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suwarsi. 2016. *Pengaruh Gadget Terhadap perkembangan Anak*. Hasil Seminar 25 September 2016.

Trinika Dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Pontianak: Universitas Tanjungpura

Wijayanti, F.T. 2019. *Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan spiritual Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

PROFIL SINGKAT

Peneliti bernama Yuyuk, lahir di Kayu Bunga 13 Oktober 1999 dari pasangan Bapak Adan dan Ibu Ijui Rini, peneliti merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara. Peneliti masuk Sekolah Dasar pada tahun 2006 di SDN 08 Kayu Bunga dan tamat pada tahun 2012. Setelah tamat dari Sekolah Dasar peneliti melanjutkan sekolah pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 02 Nanga Pinoh, dan tamat pada tahun 2015. Kemudian peneliti melanjutkan Pendidikan ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 01 Nanga Pinoh tamat pada tahun 2018. Setelah itu peneliti melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi yang ada di Kabupaten Melawi yaitu Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Melawi mengambil jurusan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada tahun 2018 dan selesai pada tahun 2022

