

PERAN ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN ANAK USIA DINI SAAT MENGGUNAKAN GADGET DI TK/PAUD SINAR MENTARI DESA GODOG KECAMATAN LAREN KABUPATEN LAMONGAN

Arliana Putri

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
arliana.17010034031@mhs.unesa.ac.id

MV. Roesminingsih

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
roesminingsih@unesa.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 0/2021
Disetujui 0/2021
Dipublikasikan 12/2021

Keywords:
Orang Tua,
Pendampingan, Anak
Usia Dini, *Gadget*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) peran antara Ayah dan Ibu. 2) waktu orang tua dalam melakukan pendampingan pada anak. 3) materi yang memerlukan pendampingan orang tua. 4) aktivitas orang tua saat mendampingi anak. 5) kendala yang dijumpai dalam melakukan pendampingan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di TK/PAUD Sinar Mentari Desa Godog, Kecamatan Laren, Kabupaten Lamongan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan subjek penelitian yaitu 8 orangtua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Peran orang tua dalam pendampingan anak saat menggunakan *gadget* lebih didominasi oleh Ibu karena seorang Ibu lebih banyak memiliki waktu untuk mendampingi anak saat menggunakan *gadget* sedangkan seorang Ayah berperan sebagai pencari nafkah. 2) Waktu orang tua terutama seorang Ibu melakukan pendampingan pada anak yaitu setiap hari pada saat pulang sekolah dan selesai mengaji pada sore hari sedangkan Ayah mempunyai waktu untuk mendampingi anak saat menggunakan *gadget* hanya ketika berada di rumah. 3) materi yang memerlukan pendampingan orang tua yaitu, *pertama*, penggunaan *gadget* untuk mengakses YouTube untuk kegiatan belajar. *Kedua*, penggunaan *gadget* untuk bermain *games*. *Ketiga*, , penggunaan *gadget* untuk mengakses sosial media seperti WhatsApp dan Facebook. 4) Aktivitas yang dilakukan orang tua saat mendampingi anak saat menggunakan *gadget* yaitu *pertama*, dengan pemberian pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* kepada anak. *kedua*, pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak. *Ketiga*, pengecekan *gadget* secara berkala setelah anak menggunakannya, seperti mengecek history setelah anak menggunakannya. *Keempat*, *memblock* situs-situs yang berbahaya. 5) Kendala yang sering dialami orang tua adalah kurangnya waktu seorang ayah untuk melakukan pendampingan ketika anak susah diajak belajar dan anak menangis ketika tidak diperbolehkan bermain *gadget*.

Abstract

This study aims to determine: 1) the role between father and mother. 2) time for parents to provide assistance to children. 3) materials that require parental assistance. 4) activities of parents when accompanying children. 5) obstacles encountered in providing assistance. This research method uses a qualitative approach. This research was conducted at Sinar Mentari Kindergarten/PAUD, Godog Village, Laren District, Lamongan Regency. Data collection techniques used in this study were interviews, observation, and documentation. The research subjects are 8 parents who have children aged 3-6 years. The results of the study show that 1) The role of parents in assisting children when using gadgets is more dominated by mothers because a mother has more time to accompany children when using gadgets while a father acts as the breadwinner. 2) When parents, especially mothers, provide assistance to their children, every day when they come home from school and finished the Koran in the afternoon while the father provided time to accompany the child when using gadgets only when he was at home. 3) materials that require parental assistance, namely, first, the use of gadgets to access YouTube for learning activities. Second, the use of gadgets to play games. Third, the use of gadgets to access social media such as WhatsApp and Facebook. 4) Activities that parents do when accompanying children when using gadgets are first, by giving a briefing on the impact that gadgets have on the child. second, time restrictions on the use of gadgets on children. Third, checking the gadget periodically after the child uses it, such as checking the history after the child uses it. Fourth, block dangerous sites. 5) The obstacle that is often experienced by parents is the lack of time for a father to provide assistance when the child is difficult to learn and children cry when they are not allowed to play gadgets.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

E- ISSN 2580-8060

Sebagian besar masyarakat Indonesia telah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi sekarang harga gadget sudah relatif murah, dan fungsinya sudah kompleks dan lengkap. Kelengkapan fungsi gadget ini menjadi salah satu alasan orang membeli gadget, karena gadget bisa digunakan untuk mendapatkan informasi dan hiburan.

Berdasarkan data terbitan Katadata,(2020) penggunaan *smartphone* atau ponsel pintar di Indonesia diprediksi akan terus meningkat. Pada 2015, hanya terdapat 28,6% populasi di Indonesia yang menggunakan *Smartphone* tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu, *Smartphone* harganya semakin terjangkau, sehingga meningkatkan penggunaannya pula. Lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% telah menggunakan *Smartphone* pada 2018. Setahun kemudian sebanyak 63,3% masyarakat menggunakan *Smartphone*. Diperkirakan angka ini terus meningkat setiap tahunnya bahkan akan mencapai angka 89,2% pengguna *Smartphone* pada tahun 2025.

Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan mainan anak, hubungan anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai perisai pengatur apa yang dibolehkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak boleh mempengaruhi perkembangan anak. Beberapa peran orang tua yaitu menjadi pengasuh yang peka dan responsif agar dapat menjaga kelekatan dengan anak dan memberikan pendampingan serta arahan dalam setiap kegiatan dan dalam permainan anak (Brooks, 2011).

Tanpa disadari oleh orang tua, banyak anak yang kecanduan gadget yang masih dianggap remeh oleh orang tua, karena orang tua beranggapan bahwa sekarang adalah era digital, yaitu jaman dimana setiap orang menggunakan gadget setiap hari. (Irwansyah dan Alia, 2018). Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung melupakan sekitarnya. Mereka lebih suka bermain dengan gadget daripada dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Perkembangan anak-anak yang semakin individualis mengakibatkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Sehingga sosialisasi masyarakat tidak dapat berjalan dengan baik. Padahal proses sosialisasi sejatinya akan berkelanjutan sampai dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi di lingkungannya. Pendampingan anak usia dini pada saat menggunakan gadget sangat perlu dilakukan dan perlu adanya batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu.

Gadget pada anak usia dini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak. Dengan membuka fitur-fitur yang membantu proses belajar anak. Dengan cara ini, anak akan fokus pada aktivitas aktif dan memperoleh dua manfaat sekaligus, yaitu belajar dalam permainan. Tentunya kegiatan tersebut mengharuskan orang tua lebih cerdas untuk memilih fenomena yang terjadi.

cara khusus untuk melakukan pendampingan penggunaan *gadget* pada anak.

Pola asuh orang tua kepada anaknya menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya. Dalam keluarga, anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif. Bukan untuk membentuk anak agar bebas dari pengaruh negatif, karena itu terasa begitu naif, karena orang tua pun menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, anak seratus persen dapat bebas dari dampak buruk perkembangan teknologi. Jadi, yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa dampak yang akan dirasakan dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu untuk diperhatikan. Dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini di antaranya menambah wawasan pengetahuan, mempercepat proses belajar, memperlancar komunikasi, melatih kognisi pada anak, dan lain-lain (Ngafifi, 2014). Adapun dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini di antaranya membuat malas belajar, malas beraktivitas, merusak mental dan pikiran pada anak dan lain-lain (Musyarofah, 2016).

TK/PAUD Sinar Mentari memiliki peserta didik sebanyak 38 anak, dengan latar belakang pekerjaan orang tua yang beragam mulai dari TNI, guru, buruh, dan wiraswasta. Subjek penelitian adalah 8 orang tua dari berbagai profesi yang mempunyai anak yang berusia 3-6 tahun. Pola asuh dan latar belakang pekerjaan orang tuasangat mempengaruhi peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini saat menggunakan *gadget*. Dapat dilihat bahwa anak yang orang tuanya berprofesi sebagai TNI dan Guru mereka cenderung lebih memperhatikan penggunaan *gadget* pada anaknya, sedangkan anak yang memiliki orang tua yang berprofesi sebagai buruh dan wiraswasta mereka kurang tuntut memperhatikan anaknya dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran Ayah dan ibu, waktu orang tua melakukan pendampingan pada anak, aktivitas orang tua saat mendampingi anak, materi dalam pendampingan orang tua, dan kendala yang dijumpai Ayah dan Ibu dalam melakukan pendampingan

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2005) penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dari

Penelitian ini dilakukan di TK/PAUD Sinar Mentari Desa Godog, Kecamatan Laren, Kabupaten Lamongan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini informan ditentukan berdasarkan teknik purposive sampling. Dengan subjek penelitian yaitu 8 orangtua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun. Alasan mengambil subjek penelitian 8 orang tua karena orang tua dari para siswa ada yang berprofesi sebagai TNI, buruh, wiraswasta dan juga ibu rumah tangga. Maka dari itu penelitian tentang peran orang tua dalam pendampingan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran ayah dan ibu dalam melakukan pendampingan

Orang tua berperan dalam pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berdomisili (Sihura, 2018). Ayah dan ibu mempunyai tanggung jawab yang sama untuk mengasuh anak, tapi mereka mempunyai peran yang berbeda bagi anak. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa ada beberapa perbedaan peran yang dilakukan oleh Ayah dan Ibu. Perbedaan peran antara Ayah dan Ibu adalah sebagian besar orang tua melakukan perannya sebagai seorang pendidik. Tapi terdapat perbedaan peran antara kedua orang tua, dimana sebagian besar Ibu lebih memilih untuk ikut berpartisipasi pada cara untuk mendidik anak yang baik dan benar, Walaupun peran seorang ibu itu banyak seperti sebagai pendidik, koki, deokter, sahabat dan pengayom. Seperti yang dikatakan Ibu Amas, bahwa:

“peran saya sebagai seorang Ibu itu banyak, mulai dari menjadi teman untuk anak, menjadi guru untuk anak, ya pokok banyak lah mbak semua profesi seperti menjadi dokter sekaligus perawat juga ketika anak sakit, terus jadi koki ketika menyiapkan makanan untuk keluarga, yaa pokok seorang ibu itu paket komplit lah mbak harus bisa semuanya”

Selanjutnya pada saat wawancara dengan Ibu Zaidatul, peneliti mendapatkan bahwa peran seorang Ibu adalah sebagai Guru yang mendidik anak-anaknya dan Koki yang menyediakan makanan untuk keluarganya. beliau berkomentar tentang peran Ibu, sebagai berikut:

“kalau saya seorang ibu ya mendidik anak, mengajarnya mengaji, pelajaran sekolah, mengantar sekolah, mengantar ngaji, memasak untuk keluarga. namanya juga Ibu rumah tangga ya mbak semua pekerjaan rumah dan kebutuhan anak ya pasti dikerjakan”

Selanjutnya saat wawancara dengan Ibu Ririn, peneliti mendapatkan bahwa peran seorang Ibu adalah sebagai pendidik, menjaga dan mengayomi anak. beliau berkomentar tentang peran Ibu, sebagai berikut:

“saya sebagai seorang Ibu berperan sebagai pendidik, menjaga anak kalau di rumah, di sekolah, dan sebagai pengayom bagi anak ketika ayahnya sedang bertugas”

Selanjutnya saat wawancara dengan Ibu Heni, peneliti mendapatkan bahwa peran seorang Ibu adalah sebagai pendidik. Beliau mengatakan bahwa:

“peran utama seorang Ibu adalah sebagai pemberi pendidikan yang terbaik kepada anaknya, terutama pada saat

anak usia dini saat menggunakan *gadget* untuk mengetahui tentang peran orang tua, bagaimana peran orang tua dalam pemberian waktu, materi, aktivitas yang dilakukan orang tua, dan juga kendala yang sering dialami orang tua saat melakukan pendampingan. Dengan cara mengambil satu anak dari masing-masing usia. Analisis data pada penelitian ini mencakup : reduksi data, display data, dan diakhiri dengan penarikan suatu kesimpulan (Sugiyono, 2015). Dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar dapat dengan mudah dipahami oleh masyarakat umum.

belajar online saat ini orang tua harus ekstra pintar pada saat anak menggunakan gadget ”

Namun dengan banyaknya peran yang dilakukan ibu, serorang ibu selalu ada untuk melakukan pendampingan saat anak menggunakan *gadget*. Dalam pendampingan peran penting Ibu adalah sebagai seorang manajer keluarga, sebagai seorang pendidik untuk anak-anaknya, sebagai seorang psikolog bagi anak dan keluarga, sebagai perawat ketika anggota keluarganya sakit, sebagai seorang koki untuk keluarga, sebagai pelindung, sebagai panutan, sebagai akuntan keluarga, sebagai motivator keluarga, sebagai dokter pribadi keluarga, sebagai *fashion designer*, sebagai *interior designer*, sebagai sekretaris, sebagai ahli perbaikan, sebagai sahabat, sebagai *event organizer*, sebagai pegawai tauladan, sebagai penjaga kebersihan rumah, sebagai superhero untuk keluarga (dosenpsikologi.com, 2017).

Sedangkan seluruh Ayah memiliki peran sebagai penari nafkah, walaupun ayah juga melakukan perannya sebagai pendidik seperti pendampingan penggunaan *gadget* pada anak ketika ayah berada di rumah namun peran utama ayah adalah tepat untuk mencari nafkah. Seperti yang dikatakan Bapak Nurcholis, bahwa:

“sebagai seorang ayah sekaligus sebagai kepala keluarga saya berperan untuk mencari nafkah, dan juga untuk mendidik anak, semua dalam hal mendidik tidak saya serahkan sepenuhnya kepada ibunya, selagi saya bisa, dan pada saat hari libur atau saat saya tidak bertugas, peran untuk mendidik anak pasti saya lakukan”

Selanjutnya Bapak Ngalimun saat ditanya tentang peran ayah, beliau mengatakan sebagai berikut:

“sebenarnya kalau peran saya sebagai Ayah ya pasti mencari nafkah itu yang utama, kalau untuk lainnya seperti mengajarnya belajar atau mengajaknya bermain itu ya jarang mbak paling hanya beberapa kali saja saat saya sedang libur kerja”

Selanjutnya Bapak Helmi beliau berkomentar tentang peran seorang Ayah, sebagai berikut:

“peran saya sebagai ayah yang pertama yaitu mencari nafkah untuk kebutuhan rumah tangga, yang kedua memberikan pendidikan yang terbaik untuk anak, yang ketiga melindungi keluarga dari permasalahan-permasalahan yang ada, yang ke empat yaitu memberikan rasa nyaman kepada keluarga”

Selanjutnya Bapak Akhsanul beliau mengatakan peran seorang Ayah , sebagai berikut:

“peran utama seorang ayah tentunya adalah sebagai pencari nafkah, kadang juga kalau saya punya waktu longgar baru bisa

untuk mendampingi anak untuk belajar, kadang juga mendampingi anak saat menggunakan gadget”

Hal ini sesuai dengan apa yang beredar di masyarakat luas bahwa dalam keluarga seorang ibu mengurus rumah dan mengasuh anak sedangkan seorang ayah lebih aktif diluar rumah untuk mencari nafkah (Dagun, 2002). Menurut Istiati (2010) menyebutkan bahwa peran ayah adalah sebagai pencari nafkah, pelindung, pendidik, dan pemberi rasa aman untuk keluarganya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diratikan kesimpulan bahwa peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini saat menggunakan *gadget* lebih menonjol kepada ibu dari pada ayah. Karena adanya perbedaan peran antara Ayah dan Ibu membuat waktu yang digunakan oleh orang tua mendampingi anak juga berbeda, ayah melakukan perannya untuk mendampingi anak hanya pada saat berada dirumah sedangkan ibu melakukan perannya untuk mendampingi anak setiap hari.

Waktu yang digunakan dalam melakukan pendampingan pada anak

Setiap Ayah dan Ibu mempunyai peran yang berbeda-beda, karena perbedaan itulah yang membuat waktu pendampingan antara Ayah dan ibu berbeda. Seperti semua Ibu yang melakukan pendampingan penggunaan *gadget* setiap hari ketika pulang sekolah dan sore setelah mengaji. karena anak merasa jenuh yang akhirnya minta kepada orang tuanya agar bisa bermain *gadget*. Seperti yang peneliti jumpai ketika melakukan observasi di kediaman saudari Naura, bahwa Naura minta bermain *gadget* kepada orang tuanya pada saat pulang sekolah. Pada waktu yang bersamaan pula Ibu Heni orang tua Naura yang bekerja sebagai penjahit melakukan pendampingan penggunaan *gadget* pada anaknya. Dan saat wawancara Ibu Heni mengatakan bahwa:

“ya gini mbak kalau udah pulang sekolah pasti minta bermain gadget, apalagi selesai mengaji juga minta bermain tapi ya jarang, dan selagi jahitan saya sedikit ya bisa dampingi anak bermain tapi kalau sedang rame-ramenya ya ga bisa mbak”

sedangkan semua ayah melakukan pendampingan ketika ayah berada dirumah saja karena kesibukan seorang ayah sebagai pencari nafkah. Seperti yang dikatakan Bapak Helmi pada waktu wawancara, bahwa:

“saya melakukan pendampingan pada anak itu setiap hari ketika waktu istirahat mengajar atau sedang ada dirumah dan ketika anak saya menggunakan gadget, pasti saya dampingi, dan selalu mengontrol untuk penggunaannya.”

Menurut Walrave, dkk (2016) orang tua merupakan individu yang bertanggung jawab untuk memediasi penggunaan gawai pada anak usia dini. Huda, dkk (2017) salah satu cara pemberian perlindungan pada anak dari dampak negatif dari *gadget* adalah dalam bentuk keterlibatan orang tua untuk melaksanakan pengawasan pada anak dalam penggunaan *gadget*. Dengan adanya pendampingan penggunaan *gadget* pada anak dapat meminimalisir pengaruh negatif dari penggunaan *gadget*. Dan dengan adanya

pendampingan membuat orang tua mengetahui materi apa yang diakses oleh anak saat menggunakan *gadget*.

Materi yang memerlukan pendampingan oleh orang tua

Materi yang sering diakses anak saat menggunakan *gadget* diketahui oleh orang tua saat orang tua melakukan pendampingan pada setiap harinya. Materi yang perlu pendampingan orang tua mencakup: *Pertama*, penggunaan *gadget* mengakses YouTube untuk kegiatan belajar. Dari YouTube segala informasi dapat diperoleh seperti mengenali warna, bentuk, angka, dan huruf. Tapi dari YouTube pula semua konten yang tidak sesuai dengan umur juga banyak maka dari itu untuk mengakses YouTube perlu adanya pendampingan dari orang tua. Bentuk dari penggunaan *gadget* untuk mengakses YouTube untuk kegiatan belajar adalah untuk belajar mengenali warna, belajar membaca dan berhitung, dan mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan melalui video YouTube. Ada salah satu penuturan Ibu yang mengatakan bahwa anaknya mengakses Youtube untuk belajar mengenali warna, seperti Ibu Amas, bahwa:

“...yaaa belajar mengenal warna, biasanya yang dilihat di YouTube itu ya seperti miniatur hewan terus dicelupkan kewarna-warna itu loh mbak”

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu Zaidatul. Beliau mengungkapkan bahwa:

“anak saya kalau bermain gadget yang dicari ya cuma YouTube, terus yang dilihat ya warna-warna, kadang juga ya lihat Upin Ipin”

Ibu Ririn juga menyampaikan hal yang sama, Viona bermain *gadget* digunakan untuk mengakses YouTube, beliau mengungkapkan bahwa:

“viona itu mbak kalau sedang bermain gadget yang diakses ya YouTube, biasanya itu viona melihat konten yang warna-warna kadang ya princes-princes gitu”

Selanjutnya Ibu Heni juga mengatakan yang sama, penggunaan *gadget* untuk mengakses Youtube, beliau mengatakan bahwa:

“ya gitu mbak kalau minta bermain gadget yang dilihat pertama ya Youtube, dia itu suka lihat warna-warna kadang juga vidio lagu anak-anak”

Dengan menonton video, anak dapat merespon dan bereaksi terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi anak (Sumarni, 2019). Menurut Rozalia (2017) bahwa dampak positif yang dihasilkan oleh *gadget* khususnya untuk anak usia dini adalah pertama, berkembangnya imajinasi dengan melihat gambar yang kemudian ditirunya untuk digambarnya kembali. Kedua, melatih kecerdasan karena anak akan dapat terbiasa dengan gambar, huruf, dan angka, yang bisa melatih proses belajar anak. Ketiga, mengembangkan anak dalam membaca, menghitung dan dalam pemecahan masalah. Dan menurut Kiftiyah, Sagita, dan Ashar (2017) mengungkapkan bahwa cara menstimulasi perkembangan kognitif anak adalah dengan melalui vidio YouTube. Namun perlu di ingat bahwa penggunaan *gadget* untuk mengakses Youtube untuk belajar pun harus ada batasannya karena kalau tidak ada batasan akan membuat anak kecanduan untuk mengakses Youtube terus tanpa tau batasannya.

Kedua, penggunaan *gadget* untuk bermain *games*. Tidak selamanya bermain *game* merupakan suatu hal yang buruk. Tidak ada salahnya untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain *game*, jika ada batasan waktu dan *game* tersebut dapat merangsang daya pikir anak. Peneliti menemukan bahwa 3 dari 4 orang anak bermain *games*, *game* yang sering dimainkan oleh anak adalah My Talking Tom, Zona Cacing, dan mobil-mobilan. Seperti pada saat observasi peneliti menemukan bahwa Tya sedang bermain *game* My Talking Tom dengan asik, Viona bermain Zona Cacing, dan Nura bermain *game* mobil-mobilan. *Game* My Talking Tom ini merupakan *game* interaktif yang bisa merangsang kemampuan anak untuk merespons. Dilansir dari hallosehat.com (Safitri, 2021) bahwa ada beberapa manfaat *gadget* untuk tumbuh kembang anak, diantaranya : merangsang keterampilan motorik, melatih cara berpikir, dan merangsang anak berpikir kreatif. Menurut Rozalia (2017) bahwa dampak yang positif yang didapatkan dalam menggunakan *gadget* untuk bermain salah satunya adalah dapat menambah rasa percaya diri pada anak, saat anak dapat menjadi pemenang dalam suatu *game* maka anak akan termotivasi untuk menyelesaikan *game* tersebut. Apalagi *game* zona cacing itu menggunakan peringkat, jadi apabila cacing semakin besar maka akan naik peringkat. Sedangkan *game* mobil-mobilan dapat memberikan jangkauan sensorik halus dengan menyentuh layar.

Ketiga, penggunaan *gadget* untuk mengakses sosial media, hasil dari wawancara menunjukkan bahwa 2 dari 4 anak mengakses sosial media seperti WhatsApp dan Facebook. Seperti yang dikatakan Bapak Helmi bahwa:

"kadang buka WathsApp terus ngechat ibunya kadang ya voice note, kadang ya buka Facebook update status...."

Selanjutnya yang dikatakan Bapak Akhsanul, bahwa:

"naura kadang itu buka facebook taoni ya dibuat lihat video, pernah juga itu buka WhatsApp digunakan naura untuk bertanya kabar ke omnya yang malaysia dengan menggunakan fitur voicenote"

Adanya sosial media memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi, khususnya anak usia dini juga tidak dapat terlepas dari dampak penggunaan *gadget*, salah satunya yaitu dalam interaksi sosial (Witarsa R, 2018). Selaras dengan temuan di lapangan bahwa anak menggunakan sosial media untuk berkomunikasi dengan orang tuanya. Maka dari itu penggunaan *gadget* pada anak ketika sedang mengakses sosial media harus dengan adanya pendampingan dari orang tua, untuk mencegah hal-hal yang buruk terjadi. Karena anak usia dini tersebut belum sepenuhnya paham akan cara mengakses sosial yang bijak.

Aktivitas orang tua saat mendampingi anak

Ada empat aktivitas yang dilakukan orang tua saat mendampingi anak setelah orang tua mengetahui media apa yang diakses oleh anak saat menggunakan *gadget* yaitu: Pertama, pemberian pemahaman terhadap anak tentang dampak penggunaan *gadget*, seperti yang dikatakan Ibu Ziadatul, bahwa:

"yang saya lakukan adalah dengan memberikannya pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan saat

menggunakan gadget terlalu lama, ketika bermain gadget terlalu lama maka akan mengakibatkan mata sakit"

Sama halnya dengan Ibu Ririn beliau juga memberikan pemahaman tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Beliau mengatakan sebagai berikut:

"dengan saya menunjukkan gambar mata yang sakit, yang merah melotot gitu mbak biasanya anak saya terus bisa meninggalkan gadgetnya"

Selanjutnya Bibi Heni beliau juga memberikan pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget*. Beliau mengatakan sebagai berikut:

"biasanya saya juga memberikan pemahaman kepada anak dampak yang ditimbulkan oleh gadget"

Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat menimbulkan gangguan kesehatan terutama pada mata, karena paparan radiasi sinar biru yang terdapat pada *gadget* dapat merusak kesehatan mata pada anak. (Rozalia, 2017). Orang tua perlu menghindari sikap ekstrim berupa penolakan terhadap semua media yang tercermin dalam bentuk mengajari anak untuk menghindari sepenuhnya dari media dengan menasihatinya untuk lari dari media dalam kehidupan mereka (Sihura, 2018). Ketika anak menggunakan *gadget* untuk bermain *games* terlalu lama pemberian pemahaman pada anak tentang penggunaan *gadget* ini sangat penting, dimana kalau anak tidak diberikan pemahaman kemungkinan besar anak akan menggunakan *gadget* semau dia sehingga tidak mengetahui dampak yang akan terjadi kedepannya. Maka dari itu pemberian pemahaman pada anak sangat penting dilakukan sebelum terlambat.

Kedua, pembatasan waktu penggunaan *gadget*, ketika anak menggunakan *gadget* untuk mengakses Youtube dan orang tua tidak memperhatikan batas penggunaannya maka akan berdampak buruk pada anak nantinya, namun dengan adanya pembatasan waktu penggunaan *gadget* anak menjadi lebih terkontrol dalam penggunaannya. Orang tua rata-rata membatasi penggunaan *gadget* pada anak 30-60 menit dalam sehari dan memberi anak sanksi apabila dalam penggunaan *gadget* lebih dari waktu yang telah ditentukan oleh orang tua, sanksi yang diberikan oleh orang tua yaitu: tidak diberikannya *gadget* kepada anak pada hari selanjutnya. Seperti saat wawancara dengan Bapak Nurcholis beliau mengatakan bahwa:

"dalam sehari anak saya bermain gadget selama 30 menit, kalau lebih dari itu hari selanjutnya tidak saya berikan gadget kepada anak saya"

Sama halnya dengan Bapak Akhsanul beliau juga memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, beliau mengatakan bahwa:

"kalau saya di rumah gitu mbak saya pasti memperikan batasan penggunaan gadget kepada anak saya, waktu yang saya berikan paling lama 1 jam"

Selanjutnya Ibu Amas beliau juga memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* kepada anaknya, beliau mengatakan bahwa:

"dalam sehari kira-kira saya memberikan anak saya untuk bermain gadget itu 1-2 jam, kalau lebih dari itu saya akan mengambil gadget tersebut"

Orang tua harus memberikan durasi dan waktu anak menggunakan gadget. Dengan cara memberikan batasan waktu pada anak saat menggunakan gadget dalam upaya membatasi penggunaan gadget pada anak supaya tidak terlalu lama menggunakan gadget, mengingat dampak yang ditimbulkan oleh gadget sangat berbahaya untuk anak usia dini jika terlalu lama menggunakannya. Orang tua harus menggunakan pola asuh yang cerdas untuk memberikan pengaruh positif pada individu anak, jika kita membiarkan anak menggunakan gadget dalam waktu lama akan menyebabkan mereka kecanduan gadget dan akan berdampak negatif pada perkembangan emosi anak dan membuat mereka tidak mampu menyesuaikan diri secara sosial karena kurangnya interaksi dengan lingkungan (Novianti, 2019). Hal tersebut sesuai dengan (Edy, 2015) bahwa orang tua lebih baik memberikan batasan waktu penggunaan gadget kepada anak, untuk tujuan mencegah anak dari kecanduan gadget.

Ketiga, pengecekan gadget secara berkala setelah anak menggunakannya, seperti mengecek history setelah anak menggunakannya. Seperti yang peneliti temukan pada waktu observasi bawa Bapak Akhsanul orang tua Nura melakukan pengecekan gadget setelah anak menggunakannya.

Pada saat wawancara dengan Ibu Ziadatul juga mengatakan bahwa:

“selalu saya melakukan pengecekan terhadap gadget yang telah digunakan oleh anak, untuk mengontrol konten apa saja yang dilihat oleh anak”

Keempat, hal yang tidak kalah penting dalam melakukan pendampingan anak saat menggunakan gadget adalah pemberian proteksi (memblock) situs-situs yang sekiranya membahayakan untuk anak. Sehingga orang tua bisa selalu memastikan konten yang di akses anak bermanfaat. Seperti yang dikatakan Bapak Helmi, bahwa:

“berhubung HP saya sering digunakan oleh anak saya mbak jadi saya berinisiatif untuk memblock situs-situs yang sekiranya membahayakan tumbuh kembang anak saya, sebagai salah satu pencegahan terjadinya hal-hal yang tidak di inginkan”

Ebi, (2017) mengungkapkan bahwa orang tua bertanggung jawab melakukan pengawasan dan pendampingan penggunaan gadget pada anak usia dini, juga memastikan anak-anak menggunakan gadget untuk mengakses informasi untuk bahan belajarnya.

Dengan adanya aktivitas yang dilakukan orang tua saat melakukan pendampingan pada anak saat menggunakan gadget membuat anak dalam menggunakan gadget pada anak semakin terkontrol dengan baik, yang pada akhirnya anak-anak akan menggunakan gadget untuk kegiatan belajar dan menghilangkan rasa bosan.

Kendala yang dijumpai ayah dan ibu dalam melakukan pendampingan

Berbagai cara sudah dilakukan oleh orang tua saat melakukan pendampingan penggunaan gadget pada anak, namun berbagai kendala juga masih dijumpai pada saat melakukan pendampingan pada anak saat menggunakan

gadget. Kendala yang dijumpai Ayah dan Ibu dalam melakukan pendampingan anak saat menggunakan gadget yang peneliti temukan diantaranya: *Pertama*, keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak. Kendala seluruh ayah adalah keterbatasan waktu yang dimiliki ayah untuk berinteraksi dengan anaknya karena ayah setiap hari pergi bekerja. Seperti yang dialami oleh Bapak Ngalimun bahwa beliau jarang dan hampir tidak pernah melakukan pendampingan pada anaknya, seperti yang beliau katakan, bahwa:

“karena kesibukan saya yang sehari-harinya bekerja, jadi pendampingan saya untuk anak itu kurang”

Bapak Nurcholis pun juga demikian, kendala yang beliau hadapi yaitu keterbatasan waktu pendampingan, beliau mengungkapkan bahwa:

“kendala saya ya kurangnya waktu saya untuk melakukan pendampingan, saya cuma bisa pulang kalau hari libur saja, belum lagi kalau ada perintah dari atasan atau pendidikan yang harus saya lakukan sebentar lagi ini pastinya makin jarang pulangnya”

Umumnya peran yang diambil seorang ayah dalam keluarga adalah pencari nafkah, pusat perlindungan, pendamping ibu, dan sebagai pengambil keputusan dalam keluarga (Wahyuningrum, E. 2014).

Kedua, anak susah diajak belajar. Khususnya belajar mengaji. Memang benar anak menggunakan gadget salah satunya untuk belajar, belajar untuk mengenal warna, menghitung, membaca huruf-huruf abjad dan lain sebagainya. Namun anak tidak belajar tentang huruf-juruf hijaiyah, dan kalau sudah menggunakan gadget anak akan susah diajak untuk belajar mengaji. Karena anak kalau sudah menggunakan gadget akan susah untuk diambilnya kembali, sehingga ketika orang tua mengajaknya untuk belajar anak selalu menundanya. Karena fokus anak sudah terfokus dan terlalu asik saat bermain gadget. Seperti yang disampaikan Ibu Amas ketika wawancara, bahwa:

“Tya kalau sudah bermain gadget susah untuk diajak belajar, kalau diajak belajar selalu jawabnya ibu sebentar-sebentar terus akhirnya diajak jadi untuk belajar”

Selanjutnya Ibu Heni juga merasakan hal yang sama yaitu anak susah diajak untuk belajar, beliau mengatakan bahwa:

“kalau sudah bermain hp itu mbak masyaallah susah banget untuk diajak belajar, kadang itu mau tapi anaknya yang malah tidak fokus belajar tapi malah bercanda”

Karena anak kalau sudah menggunakan gadget akan susah untuk diambilnya kembali, sehingga ketika orang tua mengajaknya untuk belajar anak selalu menundanya. Karena fokus anak sudah terfokus dan terlalu asik saat bermain gadget.

Ketiga, anak menangis ketika tidak di perbolehkan menggunakan gadget. walaupun orang tua sudah melakukan pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak namun terkadang masih saja dijumpai anak menangis jika tidak di perbolehkan menggunakan gadget oleh orang tuanya. Seperti yang peneliti temukan pada saat observasi, bahwa Naura menangis ketika tidak dipinjami gadget oleh orang tuanya. hal ini juga sesuai dengan apa yang disampaikan Ibu Ririn pada saat wawancara, beliau mengungkapkan bahwa:

“kendala yang sering saya alami ya itu mbak kalau Viona mau bermain gadget dan saya tidak berikan itu dia nangis terus ya marah-marah juga anaknya....”

Karena menurut beberapa orang tua penggunaan *gadget* akan berdampak pada kecanduan terhadap internet. Sepemahaman dengan yang apa diungkapkan oleh Young dan Abreu (2017) bahwa salah satu pengaruh paling bahaya dari penggunaan *gadget* adalah kecanduan, terutama kecanduan pada internet).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini saat menggunakan *gadget*, maka dapat disimpulkan bahwa peran pendampingan anak saat menggunakan *gadget* antara Ayah dan Ibu lebih dominan pada Ibu. Waktu orang tua melakukan pendampingan pada anak saat menggunakan *gadget* dilakukan ibu setiap hari pulang dari sekolah dan pulang mengaji sedangkan ayah melakukan pendampingan ketika berada dirumah. Terdapat beberapa cara yang dilakukan saat mendampingi anak menggunakan *gadget* antara lain: a) pemberian pemahaman terhadap anak tentang dampak penggunaan *gadget*. b) pemberian batasan waktu penggunaan *gadget*. c) pengecekan *gadget* secara berkala. d) memblock situs-situs berbahaya. Terdapat beberapa materi yang perlu pendampingan orang tua anantara lain: a) penggunaan *gadget* untuk mengakses youtube. b) penggunaan *gadget* untuk bermain *game*. dan c) penggunaan *gadget* untuk mengakses sosial media. Juga terdapat kendala yang dijumpai orang tua saat melakukan pendampingan antara lain: a) keterbatasan waktu pendampingan pada anaj , b) anak susah diajak untuk belajar, c) menangis ketika tidak diperbolehkan bermain *gadget*.

Saran

Terkait dengan hasil penelitian yang diperoleh, penulis akan memberikan beberapa saran yaitu: *pertama*, diharapkan kepada orang tua agar dapat memberikan batasan waktu pada anak dalam penggunaan *gadget* dengan tujuan agar anak lebih disiplin. *Kedua*, diharapka kepada kedua orang tua (ayah dan ibu) agar bisa berkoordinasi terkait pendampingan anak saat menggunakan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooks, J. 2011. *The Process Of Parenting*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Dagun,S.M. 2002. *Psikologi Keluarga*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA
- Dosenpsikologi.com. 2017. *20 Peran Ibu Dalam Keluarga Menurut Psikologi*. Diakses pada 20 juni 2021. <https://dosenpsikologi.com/peran-ibu-dalam-keluarga>

Ebi, S. 2017. *Golden age parenting*. Yogyakarta : Psikologi Corner.

Edy, A. 2015. *Ayah Edy Menjawab Problematika Orang Tua ABG dan Remaja*. Jakarta : Noura Book Pusblising.

Huda, M., dkk. 2017. *Empowering Children With Adaptive Technology Skills: Careful Engagement In The Digital Information Age*. International Electronic Journal of Elementary Education, 9(3).

Irwansyah dan Alia, T. 2018. *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital*. A Journal Of Language, Literature, Culture, And Education POLYGLOT Volume 14(1). Universitas Pelita Harapan.

Istiati, 2010. *Hubungan Fungsi Keluarga dengan Kecemasan pada Lanjut Usia*. Tesis. Surakarta : Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret.

Katadata.co.id. 2020. *Pengguna Smartphone diperkirakan mencapai 89% populaso pada 2025*. Diakses pada 12 februari 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>

Kiftiyah, I.N., Sagita, S., & Ashar, A. B. 2017. *Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini*. Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi.

Moleong, L,J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Musyarofah. 2017. *Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember 2016*. INJECT:Interdisciplinary journal of communication. 2(1).

Ngafifi Muhammad. 2014. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan:Fondasi Dan Aplikasi. 2(1)

Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019, November). *The Role of Parents in Assisting the Use of Gadget in Alpha Generation*. In Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences.

Rozalia, M. F. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gawai dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. 5(2).

Safitri, A. M. 2021. *Tak selalu buruk, ini 3 manfaat gadget untuk tumbuh kembang anak*. Diakses pada 20 juni 2021. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/manfaat-anak-main-gadget>

Sahriana, N. (2019). *Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Ejournal Smart PAUD. Vol.2 No.1. Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

- Sihura, F. 2018. *The Role of Parents 'Generation of Z' to The Early Children in The Using of Gadget*. In 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018). Vol. 9.
- Sumarni, S., Pertiwi, S. T. Y., Rukiyah, R., Andika, W. D., Astika, R. T., Abdurrahman, A., & Umam, R. (2019). *Behavior in early childhood (2-3) years: A case study on the use of gadgets in social environments*. International Journal of Innovation, Creativity and Change, 8(8).
- Wahyuningrum, E. 2014. *Peran ayah (fathering) pada pengasuhan anak usia dini*. Psikowacana.
- Walrave, M., Ponnet, K., Vanderhoven, E., Hears, J., & Segaert, B. (Eds.). 2016. *Youth 2.0 social media and adolescence* [Springer International Publishing Switzerland]. doi: 10:1007/9783319278933
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1).
- Young, K.S., & Abreu, C. N. D. (Eds). 2017. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.