



UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GEDGET PADA ANAK USIA DINI DI KELURAHAN NAPAL KABUPATEN SELUMA

¹Ira Nur Afifa, ²Asti Haryati

¹Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah,

²Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2023

Email: iranuraafifa@gmail.com

Abstract:

This study aims to determine the efforts of parents in dealing with children who are addicted to gadgets and to find out the obstacles of parents in dealing with children who are addicted to gadgets. In this study, there is a formulation of the problem, namely how parents' efforts in dealing with children who are addicted to gadgets, what are the obstacles of parents in dealing with children who are addicted to gadgets? The subjects in this study were parents in Napal Village, Seluma Regency. The method used in this research is qualitative method. The data analysis technique uses Interactive model data analysis. Data collection techniques in this study used interviews, observation and documentation. The results of this study found that Parents' Efforts in Overcoming Gadget Addiction in Children are (a) mentoring the use of gadgets in children, (b) limit the use of gadgets in children, (c) choose according to the age of the child, (d) set a good example and the obstacles faced by parents in dealing with children who are addicted to gadgets are (a) covering some housewives in terms of daily activities, such as doing household chores such as cooking, washing and cleaning the house, (b) children's constraints are difficulty eating, until they forget to eat, difficulty sleeping, children will pout and cry if they are not lent or allowed to use gadgets, besides that the child will fuss when the mother is doing housework (c) the obstacles experienced by some working parents are limited

Keywords: *Parents, Early Childhood, Gadgets*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget dan mengetahui kendala orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget. Dalam penelitian ini, terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget?, apa saja kendala orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget?. Subyek dalam penelitian ini adalah orangtua di Kelurahan Napal Kabupaten Seluma. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Teknik analisis data menggunakan analisis data Interactive model. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak yaitu (a) pendampingan penggunaan gadget pada anak, (b) batasi penggunaan gadget pada anak, (c) pilih sesuai usia anak, (d) berikan contoh yang baik dan Kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget yaitu (a) meliputi sebagian ibu rumah tangga dalam hal aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah, (b) kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak di pinjamkan atau di perbolehkan menggunakan gadget, selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang

melakukan pekerjaan rumah (c) kendala yang dialami sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang di rumah.

Kata Kunci : *Orangtua, Anak Usia Dini, Gadget*

Abstract:

This research aims to determine parents' efforts in dealing with children who are addicted to gadgets and to find out the obstacles parents face in dealing with children who are addicted to gadgets. In this research, there is a problem formulation, namely how do parents deal with children who are addicted to gadgets? What are the obstacles for parents in dealing with children who are addicted to gadgets? The subjects in this research were parents in Napal Village, Seluma Regency. The method used in this research is a qualitative method. The data analysis technique uses an interactive data analysis model. Data collection techniques in this research used interviews, observation and documentation. The results of this research found that parents' efforts to overcome gadget addiction in children are (a) assisting children in using gadgets, (b) limiting children's use of gadgets, (c) choosing according to the child's age, (d) providing good examples and obstacles. What parents face in dealing with children who are addicted to gadgets are (a) including some housewives in terms of daily activities, such as doing household work such as cooking, washing and cleaning up the house, (b) children's obstacles, namely difficulty eating, to forgetting meal times, having trouble sleeping, children will sulk to the point of crying if they are not lent or allowed to use gadgets, besides that children will be fussy when the mother is doing housework (c) an obstacle experienced by some working parents is limited time to interact with children because they are rarely at home.

Keywords: *Parents, Early Childhood, Gadgets*

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 adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lain.¹

Maraknya gadget di seluruh dunia terutama di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 yang menyatakan bahwa :

Pengguna internet di Indonesia berjumlah 143,26 juta dari total 262 juta penduduk Indonesia. Berbeda lagi dengan survei sebelumnya, yang dilakukan oleh APJII tahun 2015 bahwa jumlah pengguna internet hanya sebesar 110,2 juta. Smartphone tentu saja menjadi perangkat yang paling banyak digunakan pengguna saat mengakses internet ketimbang komputer/ laptop. Begini gambarannya, di area urban kepemilikan smartphone mencapai 70,96%, rural urban 45,42%, dan rural 42,06%. Pengguna komputer cenderung stagnan. Yakni urban area 31,55%, rural urban 22,42%, dan rural 23,83%

¹ Amalia, R., & Latifah, M. (2018). Peran Dukungan Orang Tua, Emosi Akademik, dan Strategi

Data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami kenaikan yang signifikan hanya dalam kurun waktu 2 tahun. Hal ini dikarenakan gadget memiliki manfaat yang banyak dengan harga yang relatif murah

Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli gadget dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Saat ini pengguna gadget dapat menggunakan gadgetnya untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan. Hal ini dikarenakan saat ini pengguna gadget dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan gadget dan berkembangnya fitur-fitur gadget saat ini membuat gadget menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan gadget dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti youtube, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.²

Banyaknya manfaat dari gadget dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, membuat banyak orang tua banyak yang sudah mengenalkan gadget sejak anak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan gadget. Anak-anak umumnya, menggunakan gadget untuk menonton video, bermain game edukatif atau petualangan. Di zaman yang memang menuntut semua orang untuk melek dengan teknologi, pengenalan gadget sejak dini memang baik, karena gadget memiliki banyak manfaat yang dapat membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negatif ataupun dampak positif dan dapat membuat anak menjadi kecanduan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian.

Pebriana (2017) bahwa pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahriantini (2016) bahwa pemberian gadget oleh orangtua kepada anak mempunyai beberapa alasan yakni, mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pembelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua masa kini. Dampak negatif atau dampak positif ini bergantung dengan bagaimana cara orang tua atau anak menyikapi penggunaan gadget sendiri.

Di dalam gadget terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak. Konten ini dapat berupa konten negatif ataupun konten positif. Kementerian Komunikasi dan Informatika menuturkan bahwa telah memerintahkan 15 penyedia layanan internet (ISP) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk memblokir gambar pornografi yang ada di mesin pencari. Pemblokiran dilakukan dengan menerapkan safe mode di seluruh mesin pencari ISP (CNN Indonesia Online, 2018). Namun saat ini, gambar porno yang tampak di mesin pencari Google masih bisa diakses oleh pengguna di Indonesia. Sebagian konten porno itu bisa tersaring jika pengguna mengaktifkan fitur safe mode yang disediakan Google di bagian setting pada laman mesin pencariinya. Tapi jika fitur ini tak diaktifkan, maka gambar-gambar tak senonoh itu akan tetap bermunculan. Dengan adanya perintah dari Kominfo agar ISP mengaktifkan fitur safe mode maka gambar-gambar itu akan tersaring meski pengguna tak mengaktifkan fitur safe mode di laman pencarian Google. Pemblokiran ini dikhususkan untuk gambar yang muncul di mesin pencarian. Sebab, meski situs sudah diblokir, namun gambar-gambar dari situs itu masih bisa dibuka ketika pengguna melihatnya di tab image ketika membuka laman pencarian Google.

² Belajar terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa PPKU IPB. IPB University Scientific Repository. <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/94882>

Oleh karena itu, Kominfo mengarahkan ISP dan Abji untuk fokus memblokir gambar yang dikategorikan pornografi sesuai dengan UU 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.

Akan tetapi, selain konten negatif ada juga konten-konten positif yang dapat dilihat oleh anak-anak. Seperti hasil penelitian Puspita Sari dan Mitsalia (2016) memaparkan bahwa dari gadget anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosakata bahasa Inggris, dan anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal. Selain itu hasil penelitian Wendy et.al (2015) juga menyatakan bahwa penggunaan komputer di rumah ini selain untuk bermain games juga digunakan untuk belajar melalui e-learning. Semua dampak yang diterima oleh anak, tentu akan berpengaruh terhadap tahap perkembangan anak.³

Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan gadget bergantung dengan kontrol yang dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika anak sedang menggunakan gadget. Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan gadgetnya kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Irmayati (2018) yang menyatakan bahwa ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam belajar membaca, belajar menulis, belajar berhitung, menghafal nama-nama warna dan benda, menghafal bacaan Al-Qur'an, serta menghafal lagu. Sedangkan ibu yang memiliki tingkat pendidikan rendah lebih kepada membebaskan anaknya dalam bermain gadget sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka konten-konten negatif. Dalam hal ini peneliti juga menemukan bahwa perilaku pendampingan ayah maupun ibu yang selalu memberikan gadget untuk menenangkan anak saat tantrum, justru membuat anak menjadi semakin tantrum saat tidak diberikan gadget. Selain itu, ada juga orang tua yang tidak memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan gadget.

Ketidakmampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain gadget, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan gadget pada anak juga harus diperhatikan. Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan gadget pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan gadget melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Seorang Psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani mengatakan bahwa jika anak terlalu sering bermain gadget dapat menurunkan wawasan dan kecerdasan anak. Hal senada diungkap oleh dokter anak spesialis neurologi anak, dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) tentang ketidaksetujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan gadget kepada anaknya terutama yang masih usia balita (Indriyani, 2018). Timbulnya dampak kecanduan gadget pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua kapan mereka memberikan dan mengijinkannya.

Metode Penelitian

³ Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis dekriptif, data-data yang diperoleh di lapangan bukan berupa data simbol dan angka melainkan berupa fakta-fakta atau fenomena yang terjadi. Dengan demikian data dan informasi yang peneliti dapatkan, akan dicermati, teratur, dan sistematis sesuai dengan penelitian kualitatif guna untuk mencari data yang valid mengenai strategi orang tua dalam mengatasi dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak. Subjek penelitian ini yaitu orang tua yang mempunyai anak usia dini berusia 4-6 tahun dan sudah bisa mengakses dan menggunakan gadget dalam kesehariannya.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Napal Kabupaten Seluma. Pelaksanaan penelitian ini melalui beberapa langkah prosedural, antara lain: 1) Dilakukan Penelitian awal guna menentukan masalah yang akan diteliti 2) Mengidentifikasi topik yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti 3) Melakukan wawancara mengenai strategi orang tua dalam menghadapi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak 4) Klasifikasi data yang didapatkan 5) Analisis materi yang didapatkan dari hasil wawancara 6) kesimpulan akhir penelitian.⁴

Tiga metode yang digunakan untuk mendapatkan fokus penelitian yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur, yaitu. jenis wawancara, digunakan sebagai wawancara yang dapat dikembangkan ketika di lapangan. Data dikumpulkan dari para informan agar diperoleh data yang jelas dan terbuka mengenai ruang lingkup penelitian. Dalam pelaksanaannya wawancara akan dilakukan pada orang tua anak usia dini yang diteliti. Adapun data yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu data terkait masalah yang diteliti, selanjutnya dilakukan observasi untuk mendapatkan data dan informasi yang valid serta dokumen pendukung. Tiga metode yang digunakan untuk mendapatkan fokus penelitian yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur, yaitu. jenis wawancara, digunakan sebagai wawancara yang dapat dikembangkan ketika di lapangan. Data dikumpulkan dari para informan agar diperoleh data yang jelas dan terbuka mengenai ruang lingkup penelitian. Dalam pelaksanaannya wawancara akan dilakukan pada orang tua anak usia dini yang diteliti. Adapun data yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu data terkait masalah yang diteliti, selanjutnya dilakukan observasi untuk mendapatkan data dan informasi yang valid serta dokumen pendukung.

Reduksi data digunakan dalam langkah awal teknik analisis data dalam penelitian ini, , dari hasil wawancara dan observasi di lapangan diperoleh data serta informasi yang berhubungan dengan objek penelitian yang dilaksanakan, kemudian dicatat secara rinci dan dirangkum serta memilih data yang sejalan dengan masalah pokok yang diteliti, selanjutnya dilakukan display data, data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi terkait strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak disajikan ke dalam bentuk tulisan deskripsi, Langkah selanjutnya adalah pengambilan keputusan dan melakukan verifikasi. Selanjutnya menarik kesimpulan dengan cara melakukan perbandingan antara data hasil wawancara dan observasi telah direduksi dan disajikan. Selanjutnya dilakukan pengecekan keabsahan data yang telah diperoleh melalui triangulasi sumber, pengecekan data yang diperoleh dari berbagai sumber, pengecekan informasi serta data yang didapat melalui wawancara dengan informan.⁵

⁴ Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>

⁵ Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>

Hasil dan Pembahasan

Dampak Gadget terhadap perkembangan sosial anak

Perkembangan sosial adalah perilaku perkembangan untuk menyesuaikan diri terhadap aturan yang dibuat dalam masyarakat. Gadget adalah bentuk nyata dari kemajuan teknologi yang sangat berpengaruh pada pola hidup masyarakat dalam berpikir maupun berperilaku. Penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada perilaku orang dewasa, namun dampak penggunaan gadget juga berdampak pada anak-anak, termasuk kemampuan berinteraksi sosial. Dalam penggunaan gadget tentu saja terdapat dampak negatif maupun dampak positif yang didapatkan tergantung dari pemakaiannya.

Menghilangkan rasa ketertarikan anak terhadap aktivitas lain

Gadget dapat menghilangkan ketertarikan anak terhadap aktivitas lain, peneliti mengamati anak ketika bermain gadget dan sangat fokus terhadap gadget tersebut sehingga mereka tidak mendengarkan ketika di panggil atau diajak bicara ketika orang tua mematikan gadget dengan mainan lain mereka enggan dan akan menangis jika diambil gadget dari tangan mereka.

Tidak Mendengarkan saat Bermain Gadget

Anak tidak mendengarkan pada saat menggunakan gadget karena terlalu asyik dan fokus bermain dengan gadgetnya ketika dipanggil berkali-kali sehingga membuat orang tua bertindak untuk mengambil gadget dari tangan anak dan mengajaknya bicara agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

Memengaruhi Interaksi Sosial Anak

Gadget mempengaruhi perkembangan sosial, penggunaan gadget oleh anak yang menjadi kebiasaan menjadikan anak lebih banyak menyendiri, jarang berinteraksi bersama teman seusianya. anak hanya menghabiskan waktu dengan gadget, jarang bermain dengan teman sebayanya serta kurang tertarik dengan benda atau permainan lain kecuali permainan baru sehingga membuat anak menjadi kurang bersemangat ketika bermain bersama temannya dan anak kurang menunjukkan sikap kerja sama ketika bermain berkelompok bersama teman-temannya. Anak juga sangat jarang mendengarkan ketika dipanggil saat menggunakan gadget dan menjadi individu yang anti sosial yang dimana mereka hanya sendiri menghabiskan waktunya dengan gadget, bermain dan tidak ada waktu berinteraksi bersama teman-temannya akan tetapi para orang tua tidak hanya menyediakan gadget untuk anak, mereka juga mereka membatasi waktu agar anak mempunyai lebih banyak kegiatan yang dihabiskan bersama dengan teman-temannya di luar lingkungan.

Strategi Orang Tua Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak

Strategi adalah pendekatan yang diterapkan secara holistik yang melibatkan penerapan ide, perencanaan, maupun pelaksanaan aktivitas pada masa waktu yang ditetapkan. Strategi yang efektif memiliki kerjasama tim yang baik, isu-isu, identifikasi faktor pendukung sesuai pada prinsip-prinsip rasional, penggunaan ide dan taktik secara efektif untuk mencapai tujuan. Biasanya, strategi dilakukan untuk menggapai tujuan yang diinginkan dan diterapkan dan bisa diartikan sebagai tindakan orang tua dan anak guna mencapai tujuan yang telah digariskan. Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu dengan cara mendampingi, mengawasi, membatasi maupun membiarkan anak untuk

bermain di luar rumah supaya anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.⁶

Mendampingi Anak saat Bermain Gadget

Orang tua terlibat mendampingi anak saat menggunakan gadget. Dengan mengawasi juga mengontrol hal-hal yang di akses dan dimainkan oleh anak. orang tua bergantian menemani anak dan tidak memakai gadget di depan anak jika memang tidak diperlukan dan mendampingi langsung pada saat anak bermain permainan.

“Saya tetap mendampingi ketika anak saya bermain gadget, karena anak saya juga sering bermain gadget jadi kadang saya bergantian mendampingi dengan bapaknya ketika dia bermain gadget untuk mencegah hal yang tidak diinginkan supaya juga mudah mengontrol permainan yang dimainkan serta membatasi waktunya agar tidak terlalu lama memainkan gadget.”(Ika, Wawancara 02 Oktober 2023)

Orang tua terlibat mendampingi anak ketika bermain gadget tidak membiarkan anak bermain tanpa adanya pengawasan maupun pendampingan serta ikut mengontrol permainan apa saja yang anak buka demi mencegah hal-hal yang tidak diinginkan menimpa pada anak. Senada dengan pendapat Warisyah yang mengungkapkan strategi orang tua dalam mengatasi dampak negatif gadget dengan bantuan yaitu mengamati anak menggunakan gadget, mengajarkan anak tentang hal-hal yang sesuai dengan usianya (Warisyah, 2015).

Keterlibatan orang tua dalam memberikan pendampingan pada anak ketika menggunakan gadget bisa menimbulkan efek bermanfaat karena konten gadget yang mudah dijangkau oleh anak-anak dan menjadi terkontrol ketika membuka konten-konten yang tersedia pada gadget (Asmawati, 2021). Sahrina juga menemukan bahwa anak-anak merasa menerima lebih banyak kasih sayang juga perhatian dari orang tua ketika orang tua berada di dekat mereka, lebih lanjut (Chusna, 2017) juga menyatakan bahwa gadget terdapat banyak hal yang positif, akan tetapi banyak juga yang bernilai negatif sehingga dampungan orang tua pada saat anak menggunakan gadget sangatlah penting.⁷

Orang tua mendampingi anak dan menghabiskan sebagian waktunya dengan melakukan kewaiban mendampingi dan menemani anak saat di rumah dengan memberkan perhatian yang berkualitas dan fokus menemani anak dengan cara mendengarkan anak bercerita, bercanda, maupun bermain bersama dan sebagainya.(Rais & Aprianti, 2021).

Membatasi Waktu Anak Bermain Gadget

Orang tua memberi batasan atau menentuka durasi anak bermain gadget dengan rata-rata penggunaan 30 menit sampai 1 jam sehingga anak tidak hanya fokus pada gadget dikesehariannya.membatasi waktu ketika anak bermain gadget, tidak membiarkan anak terlalu lama menggunakan gadget ketika sudah melewati waktu yang ditentukan mereka mengatakan untuk berhenti bermain gadget karena sudah lama bermain ketika anak tidak mendengarkan para orang tua akan langsung mengambil gadget tersebut di tangan anak.⁸

⁶ Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>

⁷ Salaudin, O. (2021). *Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak*. Alineakub Publishing.

⁸ Hijriyani, S. Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>

“Saya sendiri tidak mengizinkan anak mengakses dan menggunakan gadget dengan waktu yang relative lama biasanya saya kasih 1 jam atau lebih dalam sehari, misalnya 10 menit di siang hari nanti lanjut lagi 10 atau 20 menit di sore hari.” (Lilik, wawancara 05 oktober 2023) “Saya tidak melarang anak saya membuka dan mengakses gadget, tapi saya mengurangi waktu dia bermain kadang saya kasih waktu 30 menit atau lebih, kalau terlalu lama saya tegur agar dia tidak hanya fokus pada gadget dalam kesehariannya”(Dna, Wawancara 2 November 2023)

Batasan waktu yang diberikan orang pada saat anak menggunakan gadget dan tidak membiarkan anak bermain dengan waktu yang lama senada dengan pendapat (Imron, 2018) yang mengungkapkan bahwa membatasi pemakaian gadget pada anak dengan memperhatikan durasi pemakaiannya, memilihkan aplikasi sesuai dengan usianya dan batasi waktu agar anak tidak bermain terlalu lama dan terhindar dari kecanduan agar anak bisa berinteraksi dan bergaul dengan lingkungannya. Hal senada diungkapkan oleh Maulana, dkk dalam penelitiannya mengatakan membatasi durasi penggunaan gadget pada anak, dengan melakukan antisipasi durasi penggunaan gadget dengan selalu mengontrol, memantau, dan memilih aplikasi yang tepat pada gadget.

Menasehati Anak ketika Menggunakan Gadget

Memberikan nasehat oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget, dengan memberi tahu cara yang baik dan benar ketika menggunakan gadget serta memberi contoh yang baik seperti mengatur kecerahan layar maupun tidak menonton dengan arak yang terlalu dekat pada saat bermain gadget.

“saya menasehati anak saya ketika bermain gadget misalnya, dia menonton video agar tidak terlalu dekat dengan mata demi kebaikan mata juga ketika dia bermain game dan memberitahu cara bermain yang benar, kenapa saya nasehati seperti itu supaya dia punya waktu untuk berinteraksi dengan saya bukan hanya bermain dengan gadget.”(Mrjn, Wawancara, 1 November 2023)

“saya nasehati Aira ketika dia bermain gadget, kasih dia arahan juga kalo main jangan seringsering karena berbahaya juga bagi dia yang masih kecil, kalo dia bermain saya atur cahaya layar supaya tidak terlalu terang takut terganggu kesehatan matanya”(Ika, 31 Oktober 2023)

Orang tua memberikan kasih sayang kepada anak berupa teguran seperti nasehat kepada anak apabila berbuat kesalahan dalam penggunaan gadget dan diterapkan cara tersebut dengan secara berulang-ulang supaya memainkan gadget dengan cara yang positif (Ardiva & Wiridanengsih, 2022). (Dau, 2020) Juga mengungkapkan orang tua menjalin komunikasi terkait penggunaan gadget pada anak, orang tua menjalin ikatan persahabatan dengan menemani, menghibur serta mensehati anak tanpa menyakiti perasaannya, sehingga anak lebih bertanggung jawab tidak hanya dalam penggunaan gadget akan tetapi juga dengan lingkungan sekitarnya.

Memberikan Kesempatan Anak Bermain dengan teman sebaya

Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dan bergaul dengan temantemannya di luar rumah oleh orang tua guna untuk menghindari gadget dan perhatian anak dapat teralihkan dari gadget dan menjadikan anak lebih banyak berkomunikasi bersama lingkungan sekitar maupun teman sebayanya dan membuat interaksi sosial anak akan tetap terjaga.

“saya memang memberikan kesempatan anak saya bermain di luar dengan teman-temannya dan masih bisa saya lihat ketika dia bermain, dan saya bisa tahu dia bermain dengan teman yang mana, dan dia bisa belajar bersama teman-temannya dengan begitu interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar tetap terjaga.”(Jmrn, 3 November 2023)

“saya memberikan kesempatan anak saya untuk bergaul bersama teman-temannya, ketika teman-temannya datang memanggil untuk bermain dan anak saya afifah sedang bermain gadget saya menyarankan untuk pergi bermain bersama teman-temannya daripada dia bermain sendirian dirumah dengan gadget-nya.”(Dna, 1 November 2023)

Pemberian kesempatan pada anak bisa diartikan sebagai suatu kepercayaan, Beri anak kesempatan untuk bereksperimen, berekspresi, dan mengeksplorasi cara orang tua membiarkan mereka bermain di luar rumah untuk berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya senada juga diungkapkan (Novitasari, 2019) bahwa strategi orang tua yang diterapkan guna mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak melalui cara temani ketika bermain gadget, dan mengarahkan anak bermain dengan teman seusianya agar anak tidak terlalu asyik dengan gadget-nya. Hal senada juga diungkapkan Widya dalam penelitiannya yaitu ajak anak untuk berkumpul bersama teman seusianya, dengan mengajak anak lain bermain kerumah maupun mengajak anak untuk berkunjung kerumah sahabatnya, anak akan memiliki aktivitas yang baru dan bisa lupa dengan gadget-nya (Widya, 2020).⁹

Kesimpulan

Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak dilakukan berbagai cara antara lain dengan mendampingi dan terlibat langsung saat anak menggunakan gadget dan mengontrol apa yang anak mainkan, membatasi waktu anak menggunakan gadget agar anak terbiasa untuk tidak menggunakan gadget terlalu sering agar mereka terhindar dari kecanduan, selain itu, orang tua juga menasihati dan memberikan arahan atau pengertian jika yang dilakukan anak merupakan hal yang tidak baik dan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain di luar rumah agar dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini baru pada tahap penjajakan strategi pengasuhan, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memperkuat penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Amalia, R., & Latifah, M. (2018). Peran Dukungan Orang Tua, Emosi Akademik, dan Strategi Belajar terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa PPKU IPB. IPB University Scientific Repository. <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/94882>
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>

⁹ Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>

- Ardiva, A., & Wiridanengsih, W. (2022). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna Gadget (Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota). *Jurnal Perspektif*, 5(2), 257–266. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i2.622>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Chusna, P. A., (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Dau, Y. L. D. (2020). Relasi Afektif Orang Tua Sebagai Usaha Pencegahan Syndrome Gadget pada Anak. *Jurnal Selidik*, 1(2), 23–39. <https://ejurnal.org/index.php/selidik/article/view/11>
- Dewi, A. R. T, Mayasarokh, M., & Eva Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Hijriyani, S. Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221. <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.254>
- Istiqomah, I. (2019). Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget pada Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung. *Skripsi*, 1–95. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2023 | 2473 http://repository.radenintan.ac.id/8609/1/SKRIPSI_FULLL.pdf
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>
- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225. <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/1403>

- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Pebriana, P. H., (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rais, M. G. A., & Aprianti, A. (2021). Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (studi Kasus Kelurahan Babakan Sari Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung). *eProceedings of Management*, 8(1), 675–690. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/14402>
- Ruli, E. (2020). Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 143–146. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>
- Salaudin, O. (2021). Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak. *Alineakub Publishing*.
- Sari, M., & Miranda, M. (2019). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi Kasus Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Desa Panggoi Muara Dua Kota Lhokseumawe). *Jurnal Saree*, 1(Tahun), 100–116. <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/saree/article/view/503>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Suri, O. I., Anggraini, D., & Fitriani, W. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan*, 14(1), 6–12. <http://ejournal.poltekkesternate.ac.id/ojs/index.php/juke/article/view/276>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2016(November 2015), 130–138. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/view/212>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 1(1), 9–20. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432>