PENTINGNYA PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PEMANFAATAN GADGET PADA MASA BELAJAR DARI RUMAH

Selfi Lailiyatul Iftitah^{1)*}, Mardiyana Faridhatul Anawaty²⁾

¹Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Madura. Jalan Raya Panglegur KM.4 Pamekasan, Indonesia.

²Jurusan Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya. Jln. Lidah Wetan, Surabaya 60213, Indonesia.

*Email: siftitah@iainmadura.ac.id

Abstrak

Generasi Alpha adalah generasi yang lahir pada era teknologi. Anak yang saat ini berusia 0-6 tahun termasuk dalam generasi ini sehingga dalam kehidupannya tidak terlepas dengan gadget. Dengan adanya kebijakan belajar dari rumah, maka pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media teknologi. Hal ini menyebabkan anak banyak menggunakan gadget. Namun penggunaan gadget pada anak harus dengan pengawasan dari orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pentingnya pengawasan orang tua dalam pemanfaatan gadget selama masa belajar dari rumah. Metode penelitian yang digunakan metode penelitian kepustakaan dengan data primer dan sekunder. Adapun hasil penelitiannya adalah dengan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget, maka akan menimbulkan dampak positif, tetapi jika tidak ada pengawasan dari orang tua, maka gadget akan berdampak negatif pada anak. Adapun beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak yaitu memperbanyak komunikasi dengan anak, membatasi penggunaan gadget, mendampingi anak-anak ketika diberi kesempatan bermain gadget, mengutamakan dunia nyata daripada dunia internet, dan menanamkan prinsip peduli kepada orang lain.

Kata kunci: anak, gadget, pengawasan.

THE IMPORTANCE OF PARENTAL SUPERVISION IN THE USE OF GADGETS DURING LEARNING FROM HOME

Abstract

The Alpha generation is a generation born in the technology era. Children currently aged 0-6 are included in this generation. So that in life it is inseparable with gadgets. With the policy of learning from home, learning is carried out using technology media. This causes many children use the gadget. However, the use of gadgets in children must be supervised by parents. This study aims to find out how the importance of parental supervision in using gadgets during the learning from home. The research method use is a library research method with primary and secondary data. The results of the research are with parental supervision in the use of gadgets, it will have a positive impact, but if there is no supervision from parents, gadgets will have a negative impact on the child. some things you can do parents in supervising the use of gadgets in children is more communication with the child, limiting the use of gadgets, accompanying children when given the opportunity to play gadgets, prioritizing the real world over the internet, and instilling the principle of caring for others.

Keywords: child, gadgets, supervision.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Proses pembinaan atau pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini adalah sesuatu

yang sangat penting. Hal tersebut karena dengan pemberian rangsangan pendidikan yang tepat maka pertumbuhan dan perkembangan anak dapat menjadi optimal. Proses pendidikan pada anak usia dini dilakukan melalui satuan lembaga PAUD.

Namun, sejak merebaknya pandemi Covid-19 sejak tahun 2020 pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan, salah satunya yaitu belajar dari rumah. Dengan adanya kebijakan belajar dari rumah, maka waktu orang tua dalam mendampingi anak belajar semakin besar. Karena pada dasarnya pendidikan yang pertama dan utama bagi anak adalah dari orang tua mereka. Peran inilah yang digalakkan kembali. Dengan keadaan tersebut, maka kedekatan orang tua dan anak akan berkembang.

Pada era digital seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Barang digital kini banyak digunakan oleh masyarakat. Kebijakan belajar dari rumah dan bekerja dari rumah menjadikan gadget dibutuhkan untuk bekerja maupun dalam hal belajar. Akibatnya masyarakat menjadi semakin bergantung pada gadget. Dalam dunia pendidikan, keberadaan gadget untuk mendukung terjadinya proses belajar mengajar sangat penting. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka kini berganti dengan daring dengan fasilitas media teknologi. Hal ini juga terjadi pada proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi berdampak pada guru yang harus beradaptasi. Studi yang dilakukan Wahab dan Kahar yang menyatakan bahwa dengan *platform* pembelajaran yang baru sehingga guru PAUD harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengoperasikan teknologi tersebut, merencanakan pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan yang masih sesuai dengan kurikulum pendidikan sehingga dapat disimpulkan bahwa guru dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Wahab, Gusnarib, & Kahar, 2021). Selain itu, pendekatan belajar dengan cara bermain dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah media digital yaitu dengan memanfaatkan teknologi gadget atau perangkat bergerak yang berkembang saat ini contohnya seorang anak ingin mengetahui rumah adat daerah lain, tanpa harus mengunjungi daerah tersebut dia sudah bisa melihat secara lengkap bentuk rumah adat melalui gambar-gambar maupun video, tetapi

penggunaan media digital harus tetap dalam pengawasan (Ulfa, 2016).

Adanya aktivitas pembelajaran menggunakan gadget, membuat anak akan lebih sering menggunakan gadget. Bahkan meskipun pembelajaran telah selesai, anak masih ingin memegang dan bermain dengan gadgetnya. Tidak jarang anak akan merengek jika tidak diperbolehkan sehingga membuat orang tua memberikan waktu lebih anak untuk bermain dengan gadget. Akibatnya anak akan terbiasa dengan bermain gadgetnya dibandingkan dengan bermain dengan orang tuanya. Intensitas anak dalam penggunaan gadget akan meningkat. Penggunaan gadget secara kontinyu akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua (Mukarromah, 2019). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan gadget secara terus menerus dan berlebihan pada anak akan mengakibatkan dampak yang buruk pada perkembangan anak.

Bahkan tidak jarang, tanpa pengawasan orang tua memberikan gadget kepada anak agar anak diam dan tidak rewel. Sehingga menjadikan gadget andalan supaya anak tidak merepotkan orang tua. Orang tua yang tidak paham dampak buruk apa saja yang akan didapat anak jika terlalu lama memegang gadget, akan memberikan gadget tanpa pengawasan. Tanpa disadari anak menerapkan "*What You See is What You Get*". Penerapan ini memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apa bila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif (Mayenti, 2018).

Sebenarnya, jika dapat dipergunakan dengan baik, gadget bisa bermanfaat bagi anak. Gadget bisa menjadi fasilitas belajar untuk anak. Studi yang dilakukan oleh (Hijriyani & Astuti, 2020) menyatakan bahwa orang tua yang memberikan gadget pada anaknya memiliki keinginan agar anaknya dapat mudah untuk

belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, mengenal bentuk dan sebagainya.. Oleh karena itu, gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak di rumah. Tetapi, sering terjadi orang tua hanya memberikan gadget tetapi tidak paham apa yang dilakukan anak dengan gadgetnya. Orang tua tidak tahu apa yang sedang dimainkan oleh anak dan konten apa saja yang dibuka oleh anak. Padahal sangat penting bagi orang tua untuk mendampingi anak menggunakan gadgetnya.

Para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget, sebab, dari memegang gadget seperti *handphone* (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik (Subarkah, 2019). Tanpa pengawasan dari orang tua, maka informasi apapun dari gadget akan diserap oleh anak tanpa ada batasan. Sehingga yang terjadi adalah banyak kasus anak kecanduan bermain games, internet dan pornografi. Perkembangan sosial anak juga akan terhambat karena anak akan sering berdiam diri di depan gadget daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Terlalu sering menggunakan gadget dapat menimbulkan kecanduan yang disebut dengan *screen dependency disorder* (SDD) atau gangguan ketergantungan terhadap layar gadget. Gangguan ini dapat dialami oleh semua kalangan usia, namun dampak yang lebih besar akan dirasakan apabila gangguan ini dialami oleh anak dibawah usia enam tahun dikarenakan, perkembangan otak anak pada masa ini terjadi begitu pesat (*golden age*) dan perkembangan yang terjadi pada masa ini akan memengaruhi perkembangan anak pada masa selanjutnya (Pradevi, 2020). Dampak inilah seharusnya disadari oleh sebagian orang tua. Orang tua hendaknya lebih bijaksana dalam memberikan gadget untuk fasilitas belajar anak. Orang tua juga harus menemani anak dalam menggunakan gadget.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Asmawati, 2021) dalam jurnal yang berjudul "Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini", yang dilakukan kepada 277 responden (orang tua) di Banten menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan teknologi digital terhadap peran orang tua dalam memanfaatkan gadget, sikap yang perlu ditunjukkan yaitu mendampingi anak ketika bermain gadget dan orang tua harus bisa mengoperasikannya. Hasil tersebut didukung oleh (Anggraini, 2020) yang menyatakan bahwa salah satu akibat yang

terlihat nyata pada anak usia dini dalam menggunakan gadget adalah tingkat kecanduan dengan demikian sangat diperlukan bimbingan dan pengawasan orang tua. Artikel ini akan membahas pentingnya pengawasan orang tua dalam pemanfaatan gadget selama masa belajar dari rumah.

METODE

Artikel ini menggunakan penelitian kepustakaan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pentingnya pengawasan orang tua dalam pemanfaatan gadget pada masa belajar dari rumah. Pada penelitian ini menggunakan bahan dari literature yang terdiri dari sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah data pokok yang menjadi referensi, yang antara lain ebook, artikel yang berkaitan dengan pengawasan dan gadget pada anak usia dini. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berita-berita terupdate yang berkaitan dengan pengawasan dalam pemanfaatan gadget di masa belajar dari rumah

HASIL DAN PEMBAHASAN

• Pengertian Gadget

Anak usia dini yang saat ini berusia 0-6 tahun termasuk dalam generasi alpha. Generasi alpha adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 2010 sampai dengan sekarang, mereka lahir pada saat semakin berkembang pesat dan cepatnya teknologi informasi (Bayti, 2020). Oleh karena itu, anak akan lebih sering berinteraksi dengan kemajuan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penggunaan gadget semakin berkembang. Gadget berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya, 2014). Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus (Elfiadi, 2018). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang mempunyai fitur dan aplikasi yang dapat membantu pekerjaan manusia. Contoh gadget yang banyak digunakan oleh anak yaitu *smartphone*, tablet atau laptop.

- Dampak Positif dan Negatif Gadget

Penggunaan gadget yang tepat dan tepat bagi anak sebenarnya akan berdampak positif diantaranya dalam pembentukan pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua (Wulandari & Hermiati, 2019). Namun, jika penggunaannya tidak tepat dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua, maka berakibat negatif pada anak. Anak akan kecanduan gadget yang akan berdampak negatif pada perkembangan anak. Rohayani menyatakan bahwa realitanya kebanyakan orang tua masih keliru menggunakan *gadget* yang seharusnya dapat mengedukasi anak-anak mereka, sebaliknya, orang tua memberikan penguasaan penuh terhadap *gadget* untuk anak tanpa disandingkan dengan batasan dan pengawasan, hal ini akan berdampak, secara langsung maupun tidak langsung menjadi *boomerang* bagi orang tua ketika anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan keluarga maupun orang lain (Rohayani, 2020). Uraian tersebut didukung oleh hasil penelitian menunjukkan 4 hingga 6 di antara 10 anak usia pre school sudah sangat lekat dengan tayangan televisi maupun aplikasi di gadget sehingga sangat beresiko mengalami kecanduan layar elektronik (Wijanarko & Setiawati, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak usia dini sudah mengenal gadget dan orang tua yang tidak melakukan pengawasan akan berdampak negatif pada anak.

Ada beberapa dampak negatif dari gadget (Iswidharmanjaya, 2014) yaitu:

- a. Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak kecanduan gadget, maka sebagian besar waktunya akan digunakan untuk bermain gadget. Sehingga mengganggu kedekatan anak dengan lingkungan sekitarnya. Jika hal tersebut dibiarkan, maka anak akan menjadi pribadi yang tertutup. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Andriani, 2019) bahwa bermain Gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa

berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

- b. Kesehatan otak terganggu

Bila anak menggunakan gadget dan membuka situs atau informasi yang negative seperti kekerasan atau pornografi, maka informasi tersebut akan tersimpan dalam otak anak. jika hal tersebut tidak segera diatasi, maka anak akan kecanduan pada hal negatif sehingga kesehatan otak anak terganggu. Terlalu lama dalam penggunaan gawai (gadget) dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya (Ulfah, 2020).

- c. Kesehatan mata terganggu

Kecenderungan anak dalam menggunakan gadget adalah dekat dengan mata. Hal tersebut mengakibatkan otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Jika dibiarkan, akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

- d. Kesehatan tangan terganggu

Posisi tangan saat menggunakan gadget akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan, maka semakin rawan pergelangan tangan cedera.

- e. Gangguan tidur

Jika tidak ada pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget menjadikan anak kecanduan gadget. Kecanduan gadget mengakibatkan anak memainkan gadget dalam waktu yang lama atau terus menerus tanpa batasan waktu, sehingga akan mengganggu jam tidur.

- f. Suka menyendiri

Ketika anak asyik bermain gadget, ia tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena yang dibutuhkan adalah gadget. Hal tersebut dilakukan secara sendiri. Sehingga ketika berinteraksi dengan teman sebaya ia akan kesulitan dan akhirnya lebih suka menyendiri. Gadget juga dapat menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain, ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri (Ulfah, 2020).

- g. Perilaku kekerasan

Perilaku kekerasan pada anak dapat diakibatkan karena anak mengonsumsi materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan.

h. Pudarnya kreativitas

Dengan adanya gadget, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif. Hal tersebut karena ketika anak diberi tugas, maka ia akan browsing internet untuk menyelesaikan tugas tersebut

i. Terpapar radiasi

Sebuah gadget sebenarnya memancarkan radiasi. Efek yang ditimbulkan ketika menggunakan gadget terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena terlalu kelelahan mata. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun (Ulfah, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa dampak negatif yang akan terjadi apabila gadget tidak digunakan secara tepat.

• Pentingnya Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget

Faktor pengawasan orang tua diperlukan dalam menjag anak dari pengaruh penggunaan gadget karena apabila anak terlalu berlebihan menggunakan gadget dan tanpa pengawasan juga akan berakibat buruk bagi perkembangan anak di masa sekarang. Peran orang tua atau sebagai stakeholder dalam lingkungan keluarga sangat penting. Berikut ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget untuk anak- anaknya (Afifur Romli, 2019)

a. Memperbanyak komunikasi dengan anak

Pembelajaran yang dilakukan di rumah, dapat membuat orang tua lebih mudah dalam memonitoring atau mengawasi terhdap perkembangan belajar anak secara langsung. Orang tua lebih mudah dalam membimbing dan mengawasi belajar anak di rumah. Hal tersebut akan menimbulkan komunikasi yang lebih intensif dan akan menimbulkan hubungan kedekatan yang lebih erat antara anak dan orang tua. Orang tua dapat melakukan bimbingan secara langsung kepada anak mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti oleh anak. Dimana sebenarnya orang tua adalah institusi pertama dalam pendidikan anak (Erma, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran secara *online* yang diberikan oleh guru maka orang tua dapat memantau sejauh mana kompetensi dan kemampuan anaknya, kemudian ketidakjelasan dari materi yang diberikan oleh guru, membuat

komunikasi antara orang tua dengan anak semakin terjalin dengan baik. Orang tua dapat membantu kesulitan materi yang dihadapi anak.

b. Membatasi penggunaan gadget

Agar anak terhindar dari kecanduan gadget, orang tua harus menetapkan batasan. Dengan cara ini, anak-anak akan lebih bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri. Mereka akan lebih memahami kapan waktu yang tepat untuk menggunakan gadget dan kapan harus berhenti. Kita bisa menetapkan batasan penggunaan gadget pada anak dengan menggunakan aplikasi atau pengaturan gadget. Kita juga bisa mengunci koneksi internet dalam jangka waktu tertentu dan memberi si kecil jadwal khusus untuk bermain gadget.

Seorang pakar psikologi mengemukakan bahwa seorang anak diberikan batasan waktu bermain gadget selama 1 jam. Akan tetapi, waktu penggunaan tidak 1 jam full, misalnya dibagi 15 menit pagi, 15 siang dan seterusnya. *The American Academy of Pediatrics* (2013) dan *Canadian Paediatric Society* (2010) telah menerbitkan pedoman screen time dalam membatasi penggunaan gadget sesuai dengan rekomendasi usia anak seperti berikut ini (Rahman, 2020), yaitu : anak-anak dibawah usia dua tahun sebaiknya tidak dibiarkan bermain gadget sendirian termasuk TV, *smartphone*, dan tablet. Hal ini juga didukung dari hasil penelitian sudah terbukti bahwa anak usia di bawah 2 tahun tidak akan banyak belajar melalui apa yang ditayangkan di layar monitor, justru gawai akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan bahasa, kemampuan membaca dan daya ingat jangka pendek (Widyastuti, 2019). Anak-anak usia 2 sampai 4 tahun, kurang dari satu jam sehari. Untuk anak usia 5 tahun ke atas, sebaiknya tidak lebih dari dua jam sehari untuk penggunaan rekreasi (di luar kebutuhan belajar).

c. Mendampingi anak ketika diberi kesempatan bermain gadget

Ketika anak diberi kesempatan bermain gadget, Orang tua sebaiknya selalu bersama bersama anak ketika ia menggunakan gadget. Orang tua harus selalu mendampingi anak ketika sedang bermain gadget dan melakukan diskusi apa yang ia lakukan di dunia maya untuk menjalin komunikasi. Hal ini didukung dengan pendapat (Ulfah, 2020), mendampingi anak bermain gadget berarti mengawasi apa yang ia kerjakan dengan gadget bukan hanya duduk di samping anak lalu sibuk dengan perangkat sendiri.

d. Mengutamakan dunia nyata daripada dunia internet

Dalam prakteknya, internet memunculkan istilah baru, yaitu dunia maya. Sedangkan dunia di mana kita hidup disebut dunia nyata. Internet berada di antara keduanya. Karena salah satu fungsi internet adalah sebagai penghubung antara dunia nyata dengan dunia maya. Dunia maya adalah tempat para pengguna internet berkomunikasi. Orang akan lebih menyukai duduk sambil berinternet menggunakan gadget daripada bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata (Rahmania, 2010). Oleh karena itu, pada usia anak-anak harusnya lebih banyak dijauhkan dari gadget karena anak-anak harus memiliki waktu interaksi dengan lingkungan sekitar dan bisa memanfaatkan waktu bermain dengan teman sebaya untuk menumbuhkan rasa empati sosial.

e. Menanamkan prinsip peduli kepada orang lain.

Salah satu faktor menyebabkan turunnya kepedulian sosial adalah karena kemajuan teknologi. Teknologi tersebut diantaranya adalah bermain internet dan game. Manusia menjadi lupa waktu karena terlalu asyik menjelajah dunia maya. tanpa disadari mereka lupa dan tidak menghiraukan lingkungan masyarakat sekitar sehingga rasa peduli terhadap lingkungan sekitar kalah oleh sikap individualisme yang terbentuk dari kegiatan tersebut. Begitu juga dengan bermain *game*, anak yang terlalu lama bermain game akan mempengaruhi kepeduliannya terhadap sesamanya (Buchari, 2010). Hal tersebut harus mengharuskan orang tua untuk meningkatkan pengawasan terhadap anak-anaknya. Hal ini dilakukan agar dapat menanamkan prinsip peduli kepada orang lain, karena belajar saling peduli menjadi sangat penting peranannya dalam memaksimalkan perkembangan sosial manusia. Contoh kegiatan yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengasah kepedulian anak adalah menghadiri ulang tahun, membantu anak yang sedang kesusahan

Dengan lima cara tersebut, peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak bisa dilakukan secara efektif. Orangtua sebagai pembuat kebijakan dalam lingkungan keluarga harus cerdas dalam mengarahkan anak-anak mereka agar sesuai dengan apa yang diinginkan ketika besar nanti. Bermanfaat atau tidaknya gadget bagi anak tergantung bagaimana orang tua mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Agar mendapatkan manfaat dari penggunaan gadget orang tua harus

memahami konten yang terdapat di dalamnya. Oleh sebab itu harus ada pendampingan dari orang tua agar tidak melenceng dari apa yang diajarkan (Mayasari, 2018).

Penggunaan gadget dapat dikontrol untuk kebutuhan belajar anak. Peran orang tua semakin diperlukan dalam pengawasan terhadap penggunaan gadget. Hal ini didukung dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh (Mubashiroh, 2013) bahwa orangtua perlu memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan gadget agar dapat bermanfaat secara maksimal. Hal tersebut memberikan dampak yang positif bagi anak dalam memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat. anak cenderung akan menggunakan *handphone* untuk mengakses berbagai sumber pembelajaran dari tugas yang diberikan oleh guru sehingga akan membuat anak menghindari penggunaan gadget pada hal-hal kurang bermanfaat atau negatif. Hal ini didukung dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh (Mubashiroh, 2013) bahwa orangtua perlu memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan gadget agar dapat bermanfaat secara maksimal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novianti, Ria & Garzia, 2020) dalam jurnal yang berjudul "Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial", yang dilakukan kepada responden yang berjumlah 254 orang tua anak (berusia 2-7 tahun) di kota Pekandaru menunjukkan bahwa 40% anak mengamuk jika tidak diberikan gadget, kondisi ini memperlihatkan ketergantungan anak terhadap gadget yang cukup tinggi, sehingga penggunaan gadget pada anak usia 2-7 tahun memerlukan aturan dan pendampingan oleh orang tua agar anak terhindar dari dampak negatif gadget dan tentunya orang tua perlu mengetahui dampak positif dan negatif gadget serta cara dan waktu yang tepat memberikan anak kepada akses gadget. Hal tersebut juga didukung oleh (Wijanarko, Jarot, & Setiawati, 2016) yang menyatakan bahwa gadget sebenarnya baik-baik saja, jika digunakan seperlunya, untuk hal yang positif dan penggunaan oleh anak-anak harusnya di bawah kendali orang tua, baik pembatasan, pengawasan atau pendampingan.

Jadi, pengawasan orang tua dalam pemanfaatan gadget sangat penting karena di dalam gadget terdapat dampak positif dan negatif bagi anak. Apabila tanpa pengawasan dari orang tua dalam pemanfaatan gadget, maka akan berpeluang mengarah ke efek negatif. Jadi

hal ini benar-benar menjadi tugas orang tua karena orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam penggunaan gadget untuk anak. Hal ini sesuai dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Al-Ayuby, 2017) mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini diketahui bahwa dampak dari penggunaan gadget dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anak di usia dini. Dengan pembatasan, pengawasan dan pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak sangat diperlukan agar pemanfaatan gadget dapat berdampak positif bagi anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan gadget sekarang ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga anak-anak. Anak yang saat ini berusia 0-6 tahun termasuk dalam generasi alpha yang dalam kehidupannya tidak terlepas dengan gadget. Dengan adanya kebijakan belajar dari rumah, maka pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media teknologi. Teknologi dapat menjadi media pembelajaran bagi anak. Hal ini menyebabkan anak banyak menggunakan gadget. Namun penggunaan gadget pada anak harus dengan pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu, orang tua harus ikut andil dalam mengawasi anak bermain gadget, karena pada dasarnya gadget memiliki dampak yang buruk untuk anak usia dini jika tidak diimplementasikan dengan baik. Dengan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget, maka akan menimbulkan dampak positif, tetapi jika tidak ada pengawasan dari orang tua, maka gadget akan berdampak negatif pada anak. beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak yaitu memperbanyak komunikasi dengan anak, membatasi penggunaan gadget, mendampingi anak-anak ketika diberi kesempatan bermain gadget, mengutamakan dunia nyata daripada dunia internet, dan menanamkan prinsip peduli kepada orang lain.

Saran

Begitu pentingnya peran orang tua dalam pemanfaatan gadget sehingga hendaknya para orang tua melakukan pengawasan dan pendampingan kepada anak mereka dalam penggunaan gadget mereka. Bahan kajian ini juga dapat dijadikan referensi bagi peneliti

untuk dapat mengembangkan penelitian mengenai gadget bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifur, R. (2019). *Peran Orangtua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak*. Retrieved from Kompasiana website: <https://www.kompasiana.com/afifurromli2563/5da4af910d823069272af452/peran-orangtua-dalam-mengawasi-penggunaan-gadget-pada-anak>
- Al-Ayuby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Universitas Lampung.
- Andriani, D. (2019). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Pernik Jurnal PAUD*, 2(1), 78–93.
- Anggraini, V. (2020). *Analisis Perkembangan Aspek Sosial Melalui Gadget Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini. *Obsesi*, 6(1), 30–44.
- Bayti, T. N. D. (2020). *Gagasan Millenial & Generasi Z Untuk Indonesia Emas 2045*. Nusa Tenggara Timur: Fianosa Publishing.
- Buchari, A. (2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *ITQAN*, 9(2), 97–110.
- Erma. (2021). *Pendidikan Khusus dan Covid-19*. Bukit Tinggi: Goresan Pena.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri. *Thufula*, 8(1), 15–27.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Mayasari, S. &. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *Endurance*, 3(3), 510–514.
- Mayenti, F. D. S. I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap

- Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon*, 9(1), 208–213.
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan Dan Dampak Pada Anak-Anak*. Universitas Negeri Semarang.
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Disun Setia Budi Kecamatan Seputih Banyak*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Novianti, Ria, & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Obsesi*, 4(2), 1000–1010.
- Pradevi, A. P. (2020). Hubungan Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Empati Anak. *Pendidikan Anak*, 9(1), 49–56.
- Rahman, M. H. (2020). *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Rahmania, A. (2010). *Internet Sehat*. Depok: Penebar Plus.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Qawwam Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 29–50.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr*, 15(1), 125–138.
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1(1), 1–8.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Wahab, Gusnarib dan Kahar, M. I. (2021). Problematika Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Covid 19. *Paedagogia*, 10(1), 49–66.
- Widyastuti, A. (2019). *77 Permasalahan Anak Dan Cara Mengatasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah Baik-Ibu Baik, Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392.