



<https://ejournal.windari.com/index.php/kum>

## Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Citra Claudia Sero<sup>1</sup>, Intan Maria Boro<sup>2</sup>

e-mail : [citra@sttekumene.ac.id](mailto:citra@sttekumene.ac.id), [intan@sttekuemen.ac.id](mailto:intan@sttekuemen.ac.id)

Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta

<b>Keywords:</b>	<b>Abstract</b>
<i>Parental supervision, Gadget use, Early childhood, Preschool education</i>	<i>Early childhood which is highly susceptible to environmental influences, requires strict guidance from parents and teachers in the digital age. This qualitative research was conducted to explore the role of parents in regulating their children's use of gadgets. The methods used include literature study and data analysis from sources such as journals and books, both print and digital. The results show that monitoring and limiting the use of gadgets by early childhood teachers and parents is crucial to prevent possible moral decline and disruption of children's growth and development. The findings emphasize the importance of the active role of parents and educators in overseeing early childhood interactions with technology.</i>

<b>Kata kunci:</b>	<b>Abstrak</b>
<i>Pengawasan orang tua, Penggunaan gadget, Anak usia dini, Pendidikan PAUD</i>	Anak usia dini yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, sehingga memerlukan bimbingan ketat dari orang tua dan guru dalam era digital. Penelitian kualitatif ini dilakukan untuk mengeksplorasi peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Metode yang digunakan meliputi studi pustaka dan analisis data dari sumber-sumber seperti jurnal dan buku, baik cetak maupun digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget oleh guru PAUD dan orang tua adalah krusial untuk mencegah kemungkinan kemerosotan moral dan gangguan pada pertumbuhan serta perkembangan anak. Temuan ini menekankan pentingnya peran aktif orang tua dan pendidik dalam mengawal interaksi anak usia dini dengan teknologi.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan khususnya pada anak dibawa umur 0-6 tahun, tujuannya agar anak dapat bertumbuh dan berkembang serta siap mengikuti pendidikan di jenjang selanjutnya, seperti yang dijelaskan oleh (Vanagosi, 2016) bahwa pendidikan anak usia dini pada dasarnya diselenggarakan bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh agar anak dapat bertumbuh dan berkembang dalam seluruh aspek hidupnya baik secara fisik, emosi, kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, seni dan nilai-nilai norma, karena itu dalam

penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini harus dirancang dengan baik agar anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Menurut Howard Gardner anak akan berhasil belajar dan melakukan segala sesuatu di usia lima tahun. Anak usia dini merupakan usia yang paling penting dalam tahap kehidupan manusia karena di usia ini anak akan berkembang secara berkesinambungan. Di usia 0-4 tahun kecerdasan anak akan berkembang mencapai 50%, pada usia 4-8 tahun perkembangan kecerdasan anak mencapai 30%, usia 8-18 tahun perkembangan kecerdasan anak mencapai 20%, karena itu usia emas (*golden age*) pada anak terletak pada usia dini (Kertamuda, 2015). Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat membantu anak untuk bertumbuh dan berkembang dalam seluruh aspek kehidupan yang akan dibantu oleh guru dan orang tua.

Di era perkembangan teknologi digital yang ada saat ini menunjukkan bahwa hampir semua manusia di belahan dunia ini telah menggunakan berbagai macam alat-alat elektronik seperti *smartphone/gadget*, tablet, laptop, komputer, TV dan alat elektronik lainnya yang digunakan melalui jaringan internet yang digunakan untuk saling bertukar informasi dalam waktu yang bersamaan walaupun berbeda tempat atau negara. Dampak dari perkembangan teknologi digital ini tidak hanya dirasakan oleh orang kota tetapi orang yang tinggal di pelosok pedesaan juga merasakannya (Wahyudi & Sukmasari, 2018). Perkembangan dari teknologi ini juga memberikan dampak positif dan negatif dalam hidup manusia, dampak positifnya adalah memudahkan manusia untuk mengakses informasi, melakukan pekerjaan dan mendapatkan ilmu pengetahuan, sedangkan dampak negatifnya adalah banyak informasi hoax yang disajikan di internet seperti tayangan kekerasan, banyak situs porno yang bisa diakses kapan saja, penipuan, perjudian dll. Masran mengatakan bahwa teknologi yang semakin canggih perkembangannya tidak hanya dirasakan oleh orang tua dan orang muda tetapi anak-anak dan lansia juga merasakan dampak dari perkembangan teknologi ini bahkan hampir semua manusia baik anak-anak, orang tua, orang muda dan lansia memiliki *gadget* masing-masing (Zaini & Soenarto, 2019). Subarkah (2019) menyatakan bahwa *gadget* adalah alat elektronik yang didalamnya memiliki bermacam-macam fitur aplikasi seperti game online dan sosial media lainnya yang bisa digunakan oleh siapa saja dan kapan saja sehingga membuat hidup manusia lebih praktis (Subarkah, 2019 dikutip dalam Annisa et al., 2022).

Di tahun 2020 anak remaja di Indonesia kecanduan internet hingga 19% angka ini diperoleh berdasarkan survei yang dilakukan pada 34 provinsi yang ada di Indonesia hasil yang diperoleh melalui survei tersebut adalah 19% remaja dan 14,4% dewasa muda yang kecanduan internet, sejumlah 2.933 remaja mengalami peningkatan online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari. Sebagian waktu yang mereka habiskan adalah bermain game online seperti

*multiplayer online battle arena (Moba)* dan media sosial lainnya. Penelitian ini dilakukan oleh dr. Kristiana Siste sebelum covid-19. Dia juga menegaskan bahwa hal ini harus menjadi perhatian oleh semua pihak baik orang tua, pemerintah, tenaga kesehatan, sekolah dan lembaga masyarakat (CNN Indonesia 2021). survei ini ganti dengan survei anak usia dini Ketika virus covid-19 terjadi dan berlangsung di Indonesia banyak anak-anak harus belajar dari rumah untuk memutuskan rantai penularan covid-19 sesuai dengan surat edaran kemendikbud no 4 tahun 2020 tentang pedoman pembelajaran dari rumah (BDR), namun selama kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dari rumah banyak anak-anak tidak menyukainya karena mereka tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru dibandingkan dengan kegiatan mengajar tatap muka atau secara langsung, akibatnya banyak anak-anak hanya sibuk dan memilih bermain game online daripada belajar (Manik et al., 2021).

Untuk mengatasi kasus diatas maka menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho et al., 2022). menunjukan bahwa perlunya peran orang tua dalam membatasi pengaruh negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan cara membatasi waktu anak dalam menggunakan *gadget*, pilih konten yang sesuai dengan usia anak, imbangi penggunaan gadget dengan aktivitas anak, dengan demikian maka orang tua juga harus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Hal yang sama juga diungkapkan oleh (Sari et al., 2022). Menurut hasil penelitian yang diperoleh menyatakan bahwa orang tua harus berperan aktif dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak dengan cara orang tua harus membatasi waktu penggunaan gadget pada anak, memilih aplikasi yang selektif untuk membantu pertumbuhan kognitif anak, menemani anak saat menggunakan *gadget*, melatih tanggung jawab anak dalam menggunakan *gadget*, dan membiasakan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu guru juga harus berperan aktif dalam menyediakan sarana pembelajaran yang menarik baik menggunakan media teknologi ataupun media yang ada dalam kelas pada anak agar anak tidak kecanduan bermain *gadget*. Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mengatasi pengaruh negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan melibatkan orang tua dalam membatasi anak dan guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik pada anak baik menggunakan teknologi maupun media yang ada di kelas.

## II. METODE

Penelitian kualitatif adalah upaya untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui berpikir induktif (Adlini et al., 2022). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan melakukan studi pustaka (study literature). Jenis penelitian tersebut

mengandung teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang dibahas pada penelitian ini. Tinjauan pustaka atau studi literatur merupakan langkah penting dalam setiap penelitian, terutama penelitian akademis yang tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan aspek teoritis dan praktis.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan perangkat elektronik yang berukuran kecil seperti handphone, laptop, tablet, iPad, dan kamera digital yang dapat membantu manusia untuk melakukan segala sesuatu dengan mudah karena bisa dibawa kemana-mana. Gadget juga memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai media komunikasi, alat akses informasi, media hiburan, dan gaya hidup, yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia bahkan di zaman sekarang sudah menjadi hal yang biasa pada dalam kehidupan manusia pada umumnya (Anggraini, 2019).

Anak usia dini adalah anak yang mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya karena mereka masih mudah dalam usia, mudah dalam pengalaman dan pengetahuan, maka segala sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa atau orang-orang sekitarnya mereka akan cenderung mengikutinya. Di zaman sekarang ini perkembangan teknologi sangat pesat, dampak dan pengaruhnya bukan hanya dirasakan oleh orang dewasa tetapi juga dirasakan oleh anak-anak bahkan teknologi sudah menjadi hal yang biasa dalam kehidupan anak-anak jaman sekarang (Alam et al., 2022).

Realitas yang terjadi sekarang ini hampir sudah tidak ditemukan anak-anak yang bermain permainan tradisional seperti layangan, petak umpet, tali karet, kuda lompat, gadu, congklak, ular naga, erang dll yang melibatkan lebih dari satu orang atau banyak orang. Karena sekarang ini teknologi digital telah mengganti aktivitas bermain anak-anak dengan begitu banyak bentuk permainan yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang sangat menarik, praktis dan mudah dimainkan sehingga anak-anak lebih suka dan memilih untuk memakannya, salah satu alat elektronik yang paling dekat dengan hidup mereka adalah *smartphone/gadget* dan *tablet*. pilihan ini juga karena pengaruh dari orang tua yang menyediakan fasilitas bagi anak untuk bermain game dan sosial media lainnya agar anak tidak rewel atau mengganggu pekerjaan yang dilakukan oleh orang tua.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Hermiati, 2019) tentang *deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget* menunjukkan bahwa responden yang kecanduan tinggi sebanyak 34 (34%) responden dengan mental dan emosional normal (59%) dan responden dengan subjek gangguan mental dan

emosional. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kecanduan gadget dan sebagian besar anak beresiko mengalami gangguan emosional jika orang tua tidak melakukan tindakan bijak dalam penggunaan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak oleh karena itu, sangat dibutuhkan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak agar proses pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berjalan dengan baik dan maksimal.

Orang tua merupakan orang yang paling tau pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh karena mereka yang paling dekat dengan kehidupan anak dari hari lepas hari, maka untuk mencegah terjadinya kecanduan game online pada anak sangat dibutuhkan peran orang tua dalam mendidik anak agar anak tidak kecanduan bermain game atau sosial media lainnya. Tetapi menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ashanty & Sutoyo (2016) dalam (Asmawati, 2021) menunjukkan bahwa kebanyakan orang tua sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang memperhatikan perannya dalam mendidik anak dan banyak orang tua yang menaruh tanggung jawab untuk mendidik anak ke sekolah karena kebanyakan orang tua berpikir bahwa sekolahlah yang memiliki peranan penting dalam mendidik anak anggapan seperti ini dianggap kurang tepat karena orang tua lah seharusnya yang memegang peranan penting dalam mendidik anak. Oleh karena itu, orang tua dituntut harus lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, selain itu orang tua juga harus memahami dan mengerti kondisi atau ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget*, berikut adalah ciri-ciri anak yang kecanduan bermain *gadget*

Oleh karena itu, orang tua dituntut harus lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, selain itu orang tua juga harus memahami dan mengerti kondisi atau ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget*, berikut adalah ciri-ciri anak yang kecanduan bermain *gadget*

Ciri-ciri anak yang kecanduan bermain gadget

- Anak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget setiap hari
- Anak mengabaikan aktivitasnya atau kebutuhan yang lain hanya untuk bermain *gadget*
- Suka mengabaikan teguran dari orang yang ada disekitarnya dan
- Menunda-nunda pekerjaan
- Cara untuk mengatasi anak yang sudah tergantungan *gadget*

Apabila anak sudah kecanduan dengan gadget maka hal-hal yang bisa dilakukan orang tua adalah sebagai berikut :

1. Beri waktu batasan menggunakan gadget. Dengan memberi batasan atau mengurangi waktu untuk menggunakan gadget maka lama kelamaan anak akan mulai lupa dengan gadgetnya
2. Kembangkan bakat anak. Misalnya adalah dengan mengembangkan bakat yang dimiliki anak. Entah itu bermain musik, menggambar atau melukis dan yang lainnya.
3. Sering-seringlah bermain dengan anak. Orang tua yang sering bermain dengan anaknya akan membuat sang anak lebih fokus kepada orang tuanya dibanding dengan gadgetnya.
4. Ajaklah anak bermain diluar rumah. Ini akan mempercepat tumbuh kembang anak.
5. Ajaklah anak beraktivitas bersama. Misalnya ketika memasak, maka ajaklah anak ikut membantu.
6. Ajaklah anak untuk berekreasi. Dengan berekreasi pikiran anak akan fresh dan lupa dengan gadgetnya. Karena rekreasi membuat anak merasa senang dan gembira. Apalagi mengajak ke tempat-tempat yang memiliki pemandangan yang bagus, seperti pegunungan, pantai, kebun binatang, dan yang lainnya. (Sunita & Mayasari, 2018).

Selain itu orang tua juga harus bijak dalam menyediakan aplikasi yang bermanfaat bagi anak yang membuat anak dapat meningkatkan minat belajarnya sesuai dengan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta semua yang dimainkan oleh anak melalui gadgetnya harus ada dalam kontrol dari orang tua sebab jika tidak dikontrol maka anak akan melihat hal-hal yang tidak baik seperti film porno dan kekerasan apalagi sangat mudah di akses. Orang tua juga harus bijak untuk menjelaskan penggunaan setiap aplikasi yang ada di *gadget* anak.

#### **IV. SIMPULAN**

Perkembangan teknologi seperti gadget semakin canggih dengan berbagai macam bentuk dan merek yang diciptakan, bahkan sangat mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk anak-anak. Gadget menyediakan berbagai fitur dan aplikasi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kehidupan anak-anak saat ini telah terpengaruh oleh kemajuan teknologi, sehingga sebagian besar aktivitas sehari-hari diisi dengan bermain gadget. Jika penggunaannya tidak dibatasi, hal ini dapat berdampak pada daya pikir anak, memperlambat pertumbuhan kognitif, dan membuat anak merasa terasing dari lingkungan sosial. Namun, teknologi yang dikembangkan juga dapat memberikan pengaruh positif jika digunakan dengan baik, seperti membantu meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu, pengawasan atau

pembatasan penggunaan gadget oleh orang tua sangatlah penting, mengingat gadget merupakan perangkat yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak saat ini. Selain itu, peran guru juga sangat signifikan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, dengan memanfaatkan teknologi dan berbagai media pembelajaran yang tersedia dalam kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 519–529. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.239>
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837–849. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), Article 1.
- Manik, W. F., Sartika, R. D., Simangunsong, F. K., Andreas, H., Sari, L., & Rianto, I. (2021). Kegiatan Selama Pandemi Covid-19: Belajar atau Bermain Game Online. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), Article 1.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Sari, D. T. L., Khamdun, K., & Fadani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5421>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance : Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), Article 1.