

Strategi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Menggunakan Gadget

Autor:

Maria Fatima Mardina
Angkur^{1*}
Sesilia Wati²

Afiliation

Universitas Katolik
Indonesia Santu Paulus
Ruteng^{1,2}

***Email:**

mariafatimamardinaa
gkur@gmail.com

Dates:

Submitted: 06/01/2023
Revised: 10/07/2023
Accepted: 31/07/2023

DOI :

10.53547/realkiddos.v
2i1.290

Licensee: Real Kiddos.

This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
Share Alike 4.0
International License



Abstrak

Permasalahan dari penelitian ini adalah semua orang tua muda memiliki alat bantu, alat diberikan untuk menenangkan anak saat marah, anak diberi alat untuk membantu ayah orang tua dapat melakukan pekerjaannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan strategi pengasuhan dalam membantu Veronika KB menggunakan gawai anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah sepuluh orang tua dari anak-anak sejak kecil di KB Veronika. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Secara umum dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak KB. Veronika, mengikuti semua aturan yang ditetapkan orang tua agar tidak mudah kecanduan, antara lain memilih sesuai usia, membatasi waktu, menghindari kecanduan, memilih aplikasi, bermain gadget dengan anak, memanggil anak sambil bermain, hingga mengenalkan internet pada anak dengan bijak, mengajak anak beramal.

Kata Kunci: strategi orang tua; gadget; anak

Abstract

The problem with this research is that all young parents have tools, tools are given to calm children when angry, children are given tools to help parents parents do their jobs. The purpose of this research is to describe parenting strategies in helping Veronika KB use children's devices. This research used descriptive qualitative research. The subjects of this research were ten parents of children since childhood in KB Veronika. The methods used to collect data in this research were interviews and questionnaires. In general, it can be concluded that most children of birth control. Veronika, following all the rules set by parents so as not to be easily addicted, including choosing according to age, limiting time, avoiding addiction, choosing applications, playing gadgets with children, calling children while playing, to introducing the internet to children wisely, inviting children to charity.

Keywords: parental strategies; gadgets; child

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pelayanan yang diberikan kepada anak-anak sesegera mungkin sejak lahirnya seorang anak di dunia ini hingga mencapai usia sekitar enam sampai delapan tahun. Sekarang, pendidikan menjadi hal yang sangat penting dan menarik perhatian semua pihak yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak, terutama orang tua dan orang dewasa lain yang berhubungan erat dengan mereka (Sujiono 2013). Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang paling penting untuk mempersiapkan pendidikan selanjutnya. Anak usia dini mengacu pada anak-anak antara usia 0 dan 6 tahun, sering disebut sebagai masa keemasan ketika anak-anak mulai belajar tentang dunia dan menemukan bagaimana tumbuh, berkembang, hidup dan berkreasi dalam kehidupan. Momen ini hanya terjadi sekali seumur hidup dan berdampak besar saat anak beranjak dewasa.

Dari segi hukum, di Indonesia, istilah “anak usia dini” merujuk pada anak-anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun. Hal tersebut ada pada pasal 1 (14) UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya mendidik anak melalui kelahiran pada usia enam tahun yang dicapai dengan memberikan insentif pendidikan. membantu pertumbuhan fisik dan mental agar anak siap melanjutkan studi.

Kemajuan teknologi yang pesat dewasa ini telah menjadi hal yang wajar dan merupakan cerminan dari perubahan besar yang terjadi di dunia ini. Berkat gadget, dunia terus berubah dan manusia terus menggunakan semua manfaat gadget dengan sangat efektif. Aplikasi merupakan perangkat teknologi multifungsi dan perkembangannya cepat. Gadget merupakan salah satu hal yang mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin meningkat. Maka kebutuhan akan aplikasi semakin meningkat. Aplikasi merupakan perangkat teknologi multifungsi dan perkembangannya cepat.

Alat adalah perangkat dengan fungsi yang terdefinisi dengan baik, berguna dan dibuat dengan teknologi canggih. Sesuai dengan pendapat Widiawati (2014:106) yang mengatakan bahwa aplikasi adalah alat canggih yang digunakan untuk membuat berbagai jenis media, jejaring sosial, hiburan, dan bahkan hiburan. Menurut Sanjaya dan Wibowo (Manumpil 2015) Gadget adalah inovasi teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru dengan tujuan dan fungsi yang lebih

bermanfaat. Seiring dengan berkembangnya konsep aplikasi, mereka sering menganggap smartphone sebagai aplikasi, dan ketika produk baru dibuat, mereka juga dianggap sebagai aplikasi.

Hasil penelitian Elfiadi (Elfiadi 2018) menjelaskan bahwa pengenalan perlengkapan gadget anak sejak dini dapat memberikan pengaruh baik positif maupun negatif terhadap kesehatan fisik dan mental anak. Efek negatif lain dari penggunaan gawai berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setiangsih et al (Setianingsih 2018) adalah adanya hubungan antara penggunaan gawai dengan risiko gangguan hiperaktif perhatian pada anak prasekolah.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Di era modern seperti sekarang, hampir tidak ada masyarakat yang dapat menghindari dari penggunaan berbagai perangkat teknologi. Setiap hari manusia berinteraksi dengan teknologi seperti menggunakan komputer, televisi, laptop, smartphone hingga berkomunikasi menggunakan aplikasi. Orang umumnya menggunakan alat teknologi untuk mempermudah tugas sehari-hari mereka. Namun tidak mengetahui bahwa kemajuan teknologi tersebut memiliki dampak positif dan negatif. Aplikasi merupakan salah satu alat komunikasi yang memiliki dampak positif dan negatif. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting.

Orang tua memainkan peran penting dan vital dalam membesarkan anak-anak mereka. Selain itu, orang tua berperan penting dalam mendidik anaknya, antara lain mengajarkan anak berkomunikasi, yang merupakan bagian penting dalam menciptakan dan memelihara hubungan dan hubungan, mengajarkan keterampilan sosial anak, mengajarkan anak berinteraksi dengan lingkungan. mereka tinggal. Salah satu tantangan yang dihadapi para orang tua saat ini adalah hadirnya teknologi yang begitu melimpah dalam kehidupan anak-anak, sedemikian rupa sehingga hampir tidak terlihat dalam pekerjaan sehari-hari, dan salah satunya adalah alat seperti versi modern.

Penggunaan aplikasi saat ini tidak hanya untuk orang dewasa dan remaja saja, anak-anak yang masih duduk di PAUD pun kini sudah familiar dengan aplikasi. Orang tua akhirnya memberikan aplikasi kepada anak-anak mereka. Orang tua tidak mengetahui bahwa banyak anak yang kecanduan gawai. Berdasarkan hasil

wawancara pada tanggal 2 Februari 2022 dengan seorang guru berinisial WT hingga KB. Veronika, diketahui ada tiga orang tua dan anak di kelasnya yang sering mengeluhkan anak yang kecanduan gadget atau bermain terlalu cepat. Selain informasi yang didapat dari 5 orang guru, informasi lain juga didapat dari 10 orang tua anak tersebut, karena semua orang tua dari anak tersebut memiliki aplikasi atau handphone. Dalam hal ini, orang tua harus memiliki proses konsultasi yang sangat penting untuk membimbing, mengajarkan, mengidentifikasi perilaku dan pemikiran anak, terutama anak yang menggunakan gadget. Orang tua, memberikan anaknya alat-alat gadget karena ingin menenangkan anaknya di saat susah, membuat anak tidur atau makan, juga memberi orang tua ruang untuk bekerja atau istirahat.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Kelompok Bermain (KB) Veronika, Desa Satar Padut, Kecamatan Lamba Leda Utara, Kabupaten Manggarai Timur. Subyek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun dan struktur keluarga. Desa Veronika Satar Padut, Kecamatan Lamba Leda Utara, berjumlah 10 orang. Untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti menggunakan metode pengumpulan wawancara dan wawancara.

Dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, metode yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan Miles dan Huberman (Gunawan 2013) yang mengemukakan tiga metode yang harus dilakukan dalam analisis data penelitian kualitatif, yaitu (1) data. reduksi (reduction), (2) penyajian data (data presentation), (3) penarikan kesimpulan dan konfirmasi (coming to aconclation/confirmation). Analisis data kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data, artinya kegiatan tersebut juga dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Subyek yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 10 orang tua siswa di KB. Veronika di Desa Satar Padut Kecamatan Lamba leda Utara, yang diwawancarai mengenai Strategi Orang Tua dalam mendampingi anak menggunakan *Gadget*. Berikut tabel data responden:

Tabel 1: Data Reponden (Sumber Data Orang Tua Siswa di KB. Veronika)

No.	Nama Responden	Umur	Pekerjaan	Pendidikan
1.	MK	29 tahun	Bidan	D-3
2.	LRM	33 tahun	Petani	SMA
3.	DG	30 tahun	Petani	SMA
4.	FS	35 tahun	Guru	S-1
5.	AAA	35 Tahun	Guru	S-1
6.	YK	29 Tahun	Guru	S-1
7.	AD	35 Tahun	Petani	SMP
8.	TJ	40 Tahun	Petani	SMP
9.	KR	25 tahun	Petani	SMA
10	TT	27 Tahun	Petani	SMA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi tentang studi deskriptif strategi orang tua dalam mendampingi anak menggunakan *Gadget* di KB. Veronika Desa Satar Padut Kecamatan Lamba Leda Utara, diperoleh melalui wawancara terhadap 10 orang tua siswa pada tanggal 1-4 April 2022. Untuk memperkuat data yang berkaitan dengan hasil wawancara terhadap orang tua, peneliti melakukan penyebaran angket untuk diisi secara langsung oleh orang tua siswa di rumah pada tanggal 5-6 April 2022. Peneliti menyajikan data hasil wawancara dan angket terhadap 10 orang tua siswa.

Pembahasan hasil penelitian dilakukan di KB. Veronika dari Desa Satar Padut Kecamatan Lamba Leda Utara dalam pelaksanaan program parenting untuk mendukung anak menggunakan alat dan KB. Veronika, antara lain memberikan pengertian dan pengertian kepada orang tua terhadap anaknya, memberikan contoh atau teladan yang baik, dan mengajak anak untuk berbuat baik, serta memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anak.

Keluarga, terutama orang tua, adalah guru terbaik bagi anak-anaknya. Sebagai guru, orang tua harus menjadi role model atau panutan yang baik bagi anak-anaknya. Karena keteladanan atau teladan yang baik dari orang tua akan mengantarkan anaknya pada hal-hal yang baik. Kasih sayang dan perhatian orang tua terhadap anaknya merupakan faktor utama yang memberikan kekuatan bagi anak untuk memasuki kehidupan selanjutnya. Kecintaan yang diberikan orang tua bukan berarti orang tua membiarkan anaknya bermain di jejaring sosial dengan seenaknya, tetapi

pemberian alat kepada anak akan dibatasi dan diawasi agar tidak menimbulkan perasaan negatif yang tidak diinginkan.

Ada banyak strategi yang digunakan orang tua untuk mengajari anak menggunakan Apps dan KB. Desa Veronika Satar Padut Kecamatan Lamba Leda Utara antara lain memilih sesuai usia anak, membatasi waktu, menghindari kecanduan, memilih dalam memilih perlengkapan, menemani anak berolahraga, menyebut anak berbuat kebaikan. mengajak anak bermain bersama dan mengenalkan internet secara efektif.

Pilih Sesuai Usia Anak

Pada tanggal 1 April 2022, peneliti mewawancarai 3 orang tua siswa antara lain: MK orang tua dari anak IKS (4 tahun), LRM orang tua dari anak YS (5 tahun), dan DG orang tua dari anak SA (5 tahun). Dari hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa, ketiga orang tua tersebut memberikan *Gadget* kepada anak mereka hanya sebatas pada pengenalan bentuk, warna dan suara. Hal ini didukung oleh data hasil angket yang disebarakan pada tanggal 5-6 April 2022. Dari hasil angket terhadap ketiga orang tua siswa berinisial MK, LRM dan DG, peneliti menemukan bahwa, ketika orang tua ditanya apakah mereka selalu membuka aplikasi di *gadget* sesuai usia anak? Ketiganya menjawab mereka selalu membuka aplikasi sesuai usia anak.

Pada tanggal 2 April 2022, peneliti mewawancarai 2 orang tua anak, antara lain: FS orang tua dari anak IA (4 tahun) dan AAA orang tua dari anak ASK (5 tahun). Dari hasil wawancara terhadap kedua orang tua tersebut diperoleh informasi sebagai berikut:

FS, "Ya, saya selalu membuka aplikasi yang berkaitan dengan pengenalan bentuk, warna dan suara. Misalnya aplikasi colors Shape untuk warna dan bentuk, aplikasi animal sounds untuk pengenalan suara."

Lain halnya yang dikatakan AAA,

"Saya sebagai orang tua selalu membuka aplikasi yang berkaitan dengan pengenalan bentuk, warna dan suara, contohnya aplikasi Solite Kids, untuk warna dan suara, aplikasi Marbel untuk belajar bentuk."

Hal ini didukung oleh data angket yang diisi oleh orang tua, yang disebarakan pada tanggal 5-6 April 2022, dimana peneliti memperoleh data bahwa orang tua anak berinisial FS dan AAA selalu membuka aplikasi dalam gadget sesuai usia anak mereka.

Pada tanggal 3 April 2022, peneliti mewawancarai 2 orang tua berinisial YK orang tua dari anak YD (5 tahun) dan AD orang tua dari anak DA (5 tahun). Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa:

YK, "saya sebagai orang tua hanya membuka aplikasi yang berkaitan dengan pengenalan bentuk, warna dan suara, agar anak saya dapat membedakan bentuk, warna dan suara objek, contohnya aplikasi Secil bentuk, animal sounds, dan color learning game".

AD, "saya sebagai orang tua kadang-kadang saja tergantung ada pulsa internet, saya hanya membuka aplikasi pengenalan warna yaitu SoliteKids dan suara yaitu aplikasi animal sounds".

Hal ini didukung oleh hasil angket, yang diberikan dan diisi secara langsung oleh orang tua siswa, dimana peneliti memperoleh data bahwa satu orang tua siswa berinisial YK selalu membuka aplikasi-aplikasi dalam *gadget* sesuai usia anak dan satu lagi orang tua yang kadang-kadang saja membuka aplikasi dalam *gadget* sesuai usia anak karena sangat tergantung pada pulsa internet.

Pada tanggal 4 April 2022, peneliti mewawancarai 3 orang tua berinisial TJ orang tua dari anak BR (5 tahun), KR orang tua dari anak JOM (5tahun), dan TT orang tua dari anak KAS (4 tahun). Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi sebagai berikut:

TJ, "Kami hanya membuka aplikasi khusus pada pengenalan bentuk, warna dan suara. Seperti aplikasi Secil bentuk, animal sounds, dan colors Learning Game".

KR, "Kami hanya membuka aplikasi yang berkaitan dengan pengenalan bentuk, warna dan suara, seperti aplikasi Shapes and colors, dan animal sounds".

TT, "Sebagai orang tua saya hanya membuka aplikasi yang berkaitan dengan pengenalan warna, bentuk, dan suara, seperti aplikasi Kids animals Baby dan animal sounds".

Hal ini didukung oleh hasil angket yang diberikan dan diisi langsung oleh orang tua, dimana peneliti memperoleh data bahwa para orang tua selalu membuka aplikasi-aplikasi dalam *gadget* sesuai usia anak mereka.

Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa orang tua dari anak KB. Veronika dari Desa Satar Padut, memberikan anak-anak mereka alat-alat yang dibagi beberapa tahun. Untuk anak di bawah usia 5 tahun, perangkat harus menjadi satu-satunya input warna, bentuk, dan suara. Artinya, Anda tidak memberikan banyak kesempatan bermain untuk anak di bawah usia 5 tahun. Padahal anak usia 6 tahun lebih baik di awal permainan (game). Hal ini senada dengan pendapat yang disampaikan oleh Sahriana (Novitasari, 2019) yang menjelaskan bagaimana sebaiknya orang tua menggunakan aplikasi dengan anak, termasuk pilihan berdasarkan usia. Dari

pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua siswa KB. Veronika Desa Satar Padut memperkenalkan anak-anaknya dengan aksesoris yang sesuai dengan warna, bentuk, dan karakteristik suaranya.

Batasi Waktu

Dari hasil wawancara terhadap 10 orang tua siswa pada tanggal 1-4 April 2022, diperoleh informasi bahwa semua orang tua siswa memberikan toleransi waktu kepada anak dalam bermain *Gadget*, tetapi toleransi yang diberikan hanya antara 30 menit sampai 1 jam dalam sehari.

Pada tanggal 1 April 2022, peneliti mewawancarai 3 orang tua antara lain: MK orang tua dari anak IKS (4 tahun), LRM orang tua dari anak YS (5 tahun), dan DG orang tua dari anak SA (5tahun). Dari hasil wawancara terhadap ke tiga orang tua tersebut diperoleh informasi seperti yang disampaikan oleh orang tua siswa berinisial:

MK, "Ya, sebagai orang tua kami selalu memberikan batasan waktu kepada anak saya dalam bermain Gadget hanya 1 jam sehari".

LRM, mengatakan bahwa:

"Ya, Kami orang tua harus selalu membatasi waktu untuk anak dalam bermain gadget. Saya bersama suami memberikan toleransi waktu bagi anak dalam bermain Gadget selama 1 jam sehari, selebihnya kami menyuruh anak pergi bermain bersama teman-temannya".

Menurut DG,

"saya sebagai orang tua harus selalu membatasi waktu bagi anak dalam bermain gadget. Kami tidak mempunyai toleransi waktu yang khusus untuk anak bermain Gadget karena kondisi sinyal internet di tempat saya kurang baik, sehingga jika sinyal baik anak menggunakan Gadget kurang lebih 30 menit saja sehari".

Hal ini didukung oleh data hasil angket terhadap ketiga orang tua siswa di atas berinisial MK, LRM dan DG, dimana peneliti memperoleh data bahwa ketiga orang tua tersebut selalu membatasi waktu bagi anaknya dalam bermain *gadget* dan memberikan toleransi waktu bermain *gadget* antara 30 menit perhari (oleh orang tua berinisial DG) sampai 1 jam perhari (oleh orang tua berinisial MK dan LRM).

Pada tanggal 2 April 2022, peneliti mewawancarai 2 orang tua antara lain berinisial: FS orang tua dari anak IA (4 tahun) dan AAA, orang tua dari anak ASK (5tahun). Dari wawancara terhadap kedua orang tua tersebut diperoleh informasi seperti yang disampaikan oleh:

FS," Ya, kami sebagai orang tua selalu membatasi waktu bagi anak dalam bermain gadget. Kami

memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain Gadget hanya pada malam hari saja selama 1 Jam, karena pada siang hari kami sangat sibuk”.

Lain lagi yang dituturkan oleh AAA mengataka bahwa,

“Ya, kami memberikan batasan/ toleransi waktu pada anak kami dalam bermain Gadget 1 jam sehari yaitu pada sore hari setelah bangun tidur siang”.

Hal ini didukung oleh data hasil angket terhadap dua orang tua siswa di atas berinisial FS dan AAA, dimana mereka selalu memberikan toleransi/ batasan waktu kepada anak-anaknya hanya 1 jam sehari. Pada tanggal 3 April 2022, peneliti mewawancarai 2 orang tua, berinisial: YK orang tua dari anak YD (5 tahun), dan AD orang tua dari anak DA (5 tahun). Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi dari:

YK, “Ya, Kami harus membatasi waktu bagi anak dalam bermain gadget Gadget maksimal 1 jam sehari”.

AD “kami sebagai orang tua tidak mempunyai waktu khusus dalam memberikan gadget kepada anak, tetapi kurang lebih 1 jam sehari, karena factor kesibukan kami, selebihnya anak-anak pergi bermain bersama teman-temannya”.

Hal ini didukung oleh data hasil angket terhadap dua orang tua siswa tersebut di atas berinisial YK dan AD, dimana mereka selalu memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain gadget hanya 1 jam dalam sehari.

Pada tanggal 4 April 2022, peneliti mewawancarai 3 orang tua siswa berinisial: TJ, orang tua dari anak BR (5 tahun) dan KR, orang tua dari JOM (5 tahun) dan TT orang tua dari anak KAS (4 tahun). Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi sebagai berikut:

TJ, “Saya selalu memberikan toleransi waktu kepada anak saya dalam menggunakan Gadget sehari maksimal 1 jam, hanya pada sore hari menjelang makan malam”.

KR, “Saya selalu memberikan Gadget kepada anak saya kurang lebih 1 jam hanya pada malam hari saja menjelang tidur, karena pada malam hari kami baru bisa mengisi daya batrerei Gadget/ HP karena memakai Genset”.

TT, “kami sebagai orang tua selalu memberikan batasan waktu kepada anak dalam menggunakan Gadget hanya 1 jam sehari, yaitu pada malam hari menjelang makan malam”.

Hal ini didukung oleh data hasil angket terhadap orang tua siswa berinisial TJ, KR, dan TT, dimana mereka selalu memberikan batasan waktu kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*.

Dari hasil wawancara dan angket dapat di simpulkan bahwa salah satu strategi orang tua untuk menghindari anak dari kecanduan bermain *gadget* adalah membatasi

waktu anak dalam bermain *gadget*. toleransi waktu yang di berikan oleh orang tua hanya 1 jam dalam sehari.

Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa orang tua siswa KB. Veronika dari Desa Satar Padut, memperbolehkan anaknya untuk memainkan alat musik tersebut, namun orang tua memperhatikan lama waktu alat musik tersebut digunakan. Misalnya, anak-anak memiliki toleransi/batas waktu yang berbeda bagi anak-anak mereka untuk bermain aplikasi antara 1-2 jam per-hari dan ada yang mengizinkan hingga 3 jam sehari, atau hanya di waktu luang mereka. Hal ini senada dengan pendapat yang disampaikan oleh Sahriana (Novitasari 2019) menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan orang tua untuk memantau penggunaan aplikasi oleh anak, termasuk membatasi waktu penggunaan aplikasi oleh anak.

Hindari Kecanduan

Berdasarkan data survey induk KB. Veronika Desa Satar padut, menemukan banyak cara yang dilakukan orang tua untuk mencegah anaknya kecanduan, antara lain menyuruh anak bermain dengan temannya, menemani dan menjaga anak saat anak bermain musik, sehingga orang tua dapat mengontrol seberapa banyak. waktu bermain mengajak anak untuk beraktivitas di luar rumah. Hal ini dapat dilihat pada kutipan hasil wawancara berikut:

MK, "Ya, Saya sebagai orang tua, untuk menghindari anak dari kecanduan bermain Gadget, saya selalu menyuruh anak-anak saya untuk pergi bermain dengan teman-temannya".

DG, "untuk menghindari anak kami dari kecanduan bermain Gadget, kami selalu mendampingi dan mengawasi mereka saat bermain Gadget, sehingga kami dapat mengontrol waktu anak dalam bermain Gadget".

YK "Ya, selalu. Salah satu strategi yang saya lakukan untuk menghindari anak dari kecanduan bermain gadget adalah setelah pulang sekolah anak-anak saya ajak untuk menyusul bapaknya ke kebun.

Sahriana (Novitasari 2019) menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan orang tua untuk mengatasi anak menggunakan gawai salah satunya dengan menghindari penggunaan narkoba. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menghindari kecanduan gawai, orang tua selalu menyuruh anaknya untuk bermain bersama temannya, melacak dan memantau anaknya dalam bermain gawai.

Selektif dalam Memilih Aplikasi

Berdasarkan data survey induk KB. Di Veronika Satar Padut ditemukan bahwa tidak semua orang tua ingin anaknya terjerumus ke dalam kebiasaan buruk akibat penggunaan gadget. Sebagai orang tua, Anda harus selektif dalam memilih aplikasi dari Apps sebelum memberikannya kepada anak Anda. Orang tua sebaiknya memilih aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan dan imajinasi anak. Berikut merupakan kutipan hasil wawancara:

MK “Ya, selalu. Kami sebagai orang tua selalu selektif dalam memilih aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam Media Sosial khususnya Gadget, agar anak kami tidak terjerumus dalam hal-hal yang negatif”.

Sahriana (Novitasari 2019) yang menjelaskan banyaknya strategi yang akan dilakukan orang tua untuk mengikuti anak menggunakan aplikasi, salah satunya adalah memilih dari pilihan aplikasi dan aplikasi.

Temani Anak dalam Bermain Gadget

Berdasarkan data survey induk KB. Veronika, ditemukan bahwa semua orang tua selalu mengikuti anaknya dalam penggunaan gadget agar anak tidak menggunakan gadgetnya untuk hal-hal yang tidak baik. Sebagai orang tua, sebaiknya jangan biarkan anak bermain tanpa pengawasan. Orang tua harus selalu memantau penggunaan media sosial terutama aplikasi oleh anak-anak mereka, karena pengaruh media sosial sangat kuat pada pikiran anak-anak. Hal ini sejalan dengan gagasan yang dikemukakan oleh Sahriana (Novitasari 2019) yang menjelaskan banyak strategi yang digunakan orang tua dengan anak untuk menggunakan aplikasi, salah satunya adalah orang tua harus selalu bermain musik dengan anaknya. Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bantuan orang tua untuk membantu anak menggunakan media sosial khususnya aplikasi sangat penting untuk mencegah anak melakukan hal-hal yang tidak baik.

Mengajak Anak Bermain Bersama

Berdasarkan data survey induk KB. Veronika, ditemukan bahwa hampir semua orang tua siswa telah memenuhi tugas dan tanggung jawabnya sebagai orang tua, karena dapat menjadi contoh atau panutan yang baik bagi anaknya, dan selalu mengajak anaknya bermain bersama, melakukan aktivitas normal untuk mencegah

anak dari bermain Addictive Games. Hal ini sejalan dengan pendapat Sahriana (Novitasari 2019) yang menyatakan bahwa salah satu strategi orang tua yang mengikuti anaknya menggunakan aplikasi adalah orang tua harus selalu mengajak anaknya bermain dan menjadi contoh atau panutan yang baik bagi anak.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah guru terbaik bagi anaknya. Sebagai guru, orang tua harus menjadi role model atau panutan yang baik bagi anak-anaknya. Karena keteladanan atau teladan yang baik dari orang tua akan mengantarkan anaknya pada hal-hal yang baik.

Memperkenalkan Internet dengan Bijak

Berdasarkan data survey induk KB. Veronika Desa Satar Padut menemukan bahwa orang tua sangat antusias dan selalu mendukung serta mendorong putra-putrinya untuk mengenal dan mengakses media sosial, internet yang mereka kenal dan mengelompokkan diantara dampak positif penggunaan media sosial khususnya aplikasi adalah membantu perkembangan anak bertukar pekerjaan. Artinya kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan dan perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sahriana (Novitasari 2019) yang menjelaskan bahwa salah satu strategi yang dilakukan orang tua untuk mendukung anak dalam menggunakan aplikasi adalah dengan membiasakan anak menggunakan internet secara bijak.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, orang tua siswa KB. Veronika selalu mendukung dan mendorong anak-anaknya untuk akrab dengan media sosial atau internet, mengingat salah satu dampak positif dari penggunaan media sosial khususnya aplikasi adalah membantu perkembangan fungsi adaptif anak.

Mengajak Anak Melakukan Kegiatan Positif

Berdasarkan data survey induk KB. Desa Veronika Satar Padut, orang tua dari seluruh siswa KB teridentifikasi. Veronika tidak ingin media sosial mempengaruhi anak-anaknya, terutama aplikasi. Oleh karena itu, orang tua selalu menyeru anaknya untuk beramal saleh. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sahriana (Novitasari 2019) yang menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan orang tua untuk mendampingi anak menggunakan aplikasi, termasuk mengajak anak

berbuat kebaikan.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua KB. Veronika memiliki berbagai strategi untuk mencegah agar anak-anaknya tidak mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget, antara lain mengajak anak melakukan hal-hal yang baik, antara lain mengajak anak membersihkan rumah, mengajak anak membersihkan taman, mengajak anak ke pantai. dan mengajak anak-anak bertani.

Rekomendasi untuk Penelitian Lanjutan

Melihat data penelitian, peneliti merekomendasikan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang efek penggunaan gawai pada masa kanak-kanak.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget pada masa kanak-kanak memiliki dampak positif dan negatif. Efek positif dari penggunaan aplikasi selama masa kanak-kanak antara lain; menambah pengetahuan, memperluas jaringan pertemanan, memudahkan komunikasi, melatih keterampilan anak. Sedangkan dampak negatif penggunaan gadget pada masa kanak-kanak antara lain; anak malas berolahraga, anak menjadi orang yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, terjadi gangguan tidur, suka menyendiri, terpapar radiasi. Strategi bagi orang tua untuk menghentikan kecanduan gadget pada anak antara lain; lacak anak menggunakan Aplikasi, batasi waktu penggunaan Aplikasi untuk anak, pilih opsi aplikasi/fitur Aplikasi, lacak anak di game Apps, ajak anak melakukan aktivitas keren. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa strategi yang digunakan orang tua membantu penggunaan aplikasi selama masa kanak-kanak dan keluarga berencana. Veronika berpengaruh yang dapat dilihat dari perilaku anak, dimana anak patuh dan patuh terhadap bimbingan orang tua, anak mengerti konten apa yang harus dilihat dan dimainkan, manajemen waktu dikendalikan oleh anak karena bimbingan dan perhatian orang tua, anak menjadi lebih dan banyak lagi. Lebih berhati-hati dan bijak dalam menggunakan alat.

REFERENSI

- Elfiadi. 2018. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *ITQAN* 9(2). doi: 10.36418/japendi.v3i9.1159.
- Gunawan, Hendri. 2013. "Jenis Pola Komunikasi Orang Tua Dengan." *Ilmu Komunikasi* 1(3):218–33.
- Manumpil, dkk. 2015. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado." *Ejournal Keperawatan (e-Kep)* 3(2).
- Novitasari, Nurul. 2019. "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak." *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 3(2). doi: 10.35896/ijecie.v3i2.77.
- Setianingsih, dkk. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas." *Gaster* XVI(2). doi: 10.24239/msw.v10i2.524.
- Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. EDISI REVI. edited by Bambang Sarwiji. PT Indeks.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (14).
- Widiawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.