

STRATEGI PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI TK AL FURQAN MAKASSAR

Firdayanti¹, Rusmayadi², A. Sri Wahyuni Asti³

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Al Furqan Makassar. Informan dalam penelitian ini yakni orang tua murid di TK Al Furqan Makassar. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana menggunakan kata-kata yang disusun dalam sebuah teks yang diperluas atau dideskripsikan berdasarkan penuturan informan baik secara lisan maupun tulisan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan cara observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga strategi pengawasan yang dilakukan orang tua murid di TK AL Furqan dalam merespon penggunaan gadget pada anak usia dini yakni pertama, strategi cocooning (kepompong) mencakup penghilangan penggunaan gadget dan pembatasan gadget. Kedua, strategi prearming mencakup diskusi konten dan mediasi kesepakatan. Ketiga, strategi deference meliputi membebaskan anak usia dini bermain gadget.

Kata Kunci: Strategi, Pengawasan, Orang Tua, dan Gadget

Abstract This study aims to determine parental supervision strategies in the use of gadgets in early childhood at TK AL Furqan Makassar. The informants in this study were parents of students at TK AL Furqan Makassar. This research approach uses a descriptive qualitative method, which uses words arranged in an expanded text or described based on the narrative of the informant both orally and in writing. The data collection technique used in the research is by means of observation (observation), interviews and documentation. The results of this study indicate that there are three supervisory strategies carried out by parents at TK AL Furqan Makassar in responding to the use of gadgets in early childhood, namely first, the cocooning strategy (cocoon) includes eliminating the use of gadgets and limiting gadgets. Second, the prearming strategy includes content discussion and agreement mediation. Third, the differentiation strategy includes freeing early childhood to play gadgets.

Keywords: Strategy, Supervision, Parents, and Gadgets

Pendahuluan

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak karena dari mereka anak mendapatkan pendidikan untuk pertama kali dan menjadi dasar bagi perkembangan dan kehidupan anak dikemudian hari. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan, masa peka pada masing-masing anak berbeda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual.

Anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun, pemerintah melalui UU Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 1-6 tahun. Menurut Subino Hadisubroto dalam Gunawan (2013), anak apabila dilihat dari perkembangan upaya dapat dibagi menjadi empat periode yakni periode pertama umur 0-3 tahun, periode kedua umur 3-6 tahun, periode ketiga umur 6-9 tahun, dan periode keempat umur 9-12 tahun.

Teori tersebut diharapkan orang tua dapat mengontrol setiap masa pertumbuhan dan perkembangan anak-anak sehingga anak bisa berkembang sesuai tahapannya. Oleh sebab itu, penting peranan dan pendampingan orang tua dalam pengawasan anak-anak terutama di era globalisasi seperti saat ini dimana semua teknologi dan informasi sudah semakin canggih. Maka dari itu, sangatlah dibutuhkan peran dan pengawasan orang tua dalam setiap kegiatan dan perkembangan sang anak.

Kemajuan teknologi yang sangat cepat memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Masyarakat yang hidup pada era modern seperti sekarang, hampir tidak mungkin melepaskan diri dari menggunakan alat-alat teknologi. Masyarakat pada umumnya menggunakan alat-alat teknologi untuk membantu meringankan aktivitas sehari-hari, salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya *gadget*.

Penggunaan *gadget* saat ini bukan hanya di kalangan orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di playgroup kini sudah tidak asing dengan yang namanya *gadget*. Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan *gadget* kepada anak, tanpa disadari oleh orang tua banyak anak yang kecanduan *gadget*, hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *gadget* kalau belum memakai *gadget* berarti masih ketinggalan zaman.

Studi yang dilakukan oleh Puspita Adiyani Candra (2013) terhadap 100 anak sekolah yang berusia 6-12 tahun di Surabaya pada tahun 2013 menunjukkan bahwa 27% anak menggunakan internet pertama kali pada usia 8 tahun, sebanyak 19% menggunakan pada usia 7 tahun dan 12% pada usia 6 tahun. Temuan yang menarik adalah beberapa responden mengaku mengenal internet sejak usia 5 tahun atau bahkan sebelumnya, data menunjukkan 12% anak-anak telah mengenal internet pada usia 5 tahun, 4% pada usia 4 tahun dan 1% pada usia 3 tahun (Kurnia dkk, 2019). Dari temuan penelitian tersebut terlihat pengguna internet berusia muda dan bahkan pengenalan mereka dengan internet dimulai di usia balita.

Interaksi anak-anak dalam usia 3 hingga 12 tahun dengan internet secara umum dimediasi oleh orang-orang di sekitar. Orang-orang yang memiliki peran memperkenalkan internet untuk pertama kali pada anak-anak antara lain orang tua (45%), anggota keluarga lain selain orang tua seperti kakak, sepupu, paman dan bibi (29%), guru (11%) dan teman (2%). Anak-anak yang menyatakan belajar sendiri secara autodidak sebanyak 10%, adapun lokasi penggunaan internet secara umum merujuk pada tiga lokasi utama yakni rumah (51%), ruang publik seperti pusat perbelanjaan atau restoran yang menyediakan Wi-Fi (30,4%) dan sekolah (18,5%) (Chandra dalam Kurnia dkk, 2019).

Kemudahan dalam mengakses informasi yang ditawarkan oleh *gadget* membuat anak-anak cenderung kesulitan dalam memilih konten atau hal-hal yang memang untuk anak-anak atau untuk orang dewasa, memberikan *gadget* pada anak tanpa ada pengawasan dari orang tua akan cenderung menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak tidak lepas dengan adanya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Dalam hal ini orang tua memiliki strategi pengawasan yang sangat penting dalam membimbing, mengajarkan, menentukan perilaku dan cara pandang anak, khususnya pada anak yang menggunakan *gadget*.

Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni penelitian kualitatif tipe deskriptif yakni dengan mengacu pada identifikasi sifat-sifat yang membedakan karakteristik sekelompok manusia, benda atau peristiwa dengan fungsi menggambarkan keadaan melalui hasil analisa data. Landasan teori digunakan dalam memandu fokus penelitian secara faktual. Data diperoleh melalui hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan yakni reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Peneliti juga melakukan uji keabsahan data yakni dengan mengecek kembali hasil wawancara karena terkadang hasil wawancara yang dilakukan sebelumnya akan berbeda dengan hasil wawancara selanjutnya oleh karena itu dilakukan member check.

Hasil dan Pembahasan

Strategi Cocooning

Penghilangan Penggunaan Gadget

Menghilangkan penggunaan *gadget* pada anak merupakan hal yang sulit karena sudah melekat, jika tidak diberikan sang anak akan uring-uringan dan marah. Situasi ini membuat kebanyakan orang tua langsung memberikan *gadget* untuk menghindari amarah sang anak, walaupun sulit menghilangkan penggunaan *gadget* pada anak namun bukan berarti orang tua tidak bisa memberikan batasan agar anak tidak kecanduan dan juga berdampak pada kesehatan terutama mata.

Orang tua tidak bisa menghilangkan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari anak karena *gadget* sudah menyatu dalam kehidupan yang menjadi suatu kebutuhan dasar. Orang tua hanya bisa melakukan penyitaan terhadap *gadget* sang anak ketika anak lupa melaksanakan kewajibannya seperti shalat, belajar, tidur dan aktivitas lainnya. Perilaku ketika anak melupakan kegiatan yang menjadi kewajibannya merupakan tanda bahwa anak sedang kecanduan dan

membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktivitasnya dan hal ini tentunya tidak terlepas dari pendampingan orang tua dengan menghentikan sejenak anak menggunakan *gadget* atau tidak membiasakan anak terlalu sering bermain *gadget* yang nantinya akan mengakibatkan kecanduan terus-menerus.

Pembatasan Gadget

Gadget merupakan salah satu produk hasil teknologi modern yang banyak digunakan oleh manusia, banyak manfaat yang dapat dirasakan dari *gadget* akan tetapi jika penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol bisa memberikan efek kecanduan pada penggunaannya.

Pembatasan penggunaan handphone sudah dilakukan oleh beberapa orang tua meskipun ada beberapa yang tidak secara rutin dan tidak menjadi kesepakatan atau aturan antara orang tua dan anak, hal ini karena orang tua masih merasa kasihan terhadap sang anak apalagi jika anak menangis karena *gadget*nya diambil dan hal itu tidak diinginkan oleh orang tua lantaran membuat anak tidak menangis lebih sulit dibandingkan dengan membiarkan mereka asyik bermain dengan handphonenya.

Apabila anak sudah merasa asyik bermain dengan *gadget*, ia cenderung tidak peduli dengan apa pun yang ada di sekitarnya karena *gadget* telah dianggap segala-galanya. Konsentrasinya hanya difokuskan pada *gadget* yang menyajikan fantasi dan dianggap lebih menarik daripada harus bergaul dengan orang lain, orang tua harus membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan dan mengajak anak untuk bertemu dan bermain bersama teman-teman seusianya. Selain itu, membiarkan anak bermain secukupnya di luar rumah tanpa membawa *gadget* juga merupakan suatu pembiasaan yang akan menjadikan anak dekat dengan lingkungan dan tidak melulu bermain *gadget*.

Orang tua harusnya tidak hanya memberikan batasan waktu tetapi juga memberi contoh bagaimana penggunaannya, sebagai orang tua sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada *Gadget*. Jika anak sudah terlanjur dengan *gadget*nya, orang tua dapat melakukan pendekatan dengan memberikan pengalihan terhadap *gadget* dengan hal yang lebih menarik. Biasakan orang tua bisa seperti *gadget* yakni menjawab hal-hal yang kiranya anak tidak tahu dan pahami serta jawaban terhadap masalah yang sedang anak alami. Orang tua haruslah sesering mungkin berbincang dan memahami anak dalam belajar, bermain, berlibur, berolahraga dan memberikan hiburan yang mendidik tetapi tidak membosankan bagi mereka.

Strategi Prearming

Gadget pada anak usia dini mempunyai dampak negatif terhadap anak, hal ini terjadi karena tidak adanya komunikasi dua arah antara orang tua dan anak. Anak yang menggunakan *gadget* hanya terjadi komunikasi satu arah dan hal tersebut menimbulkan rasa asyik dengan *gadget*nya sehingga malas untuk diajak bermain dan anak akan cenderung marah kalau diganggu saat bermain *gadget*. Karena itu dibutuhkan strategi pengasuhan proaktif, salah satunya yakni strategi prearming (mempersenjatai di awal). Strategi prearming mirip dengan mediasi

aktif yang dilakukan orang tua dengan mengadakan aktivitas diskusi atau kesepakatan.

Para orang tua umumnya hanya melakukan diskusi konten jika hal tersebut berkaitan dengan pembelajaran, sang anak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usianya dan juga ketika anak mulai bertanya. Hal tersebut merupakan tanda bahwa perkembangan rasa ingin tahu anak sudah mulai berjalan. Pola asuh orang tua merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dan anak dalam berinteraksi atau berkomunikasi selama mengadakan kegiatan pengasuhan, dalam kegiatan memberikan pengasuhan ini, orang tua akan memberikan perhatian, peraturan, disiplin serta tanggapan terhadap keinginan anaknya. Sikap, perilaku, dan kebiasaan orang tua selalu dilihat, dinilai, dan ditiru oleh anaknya yang kemudian semua itu secara sadar atau tidak sadar akan diresapi kemudian menjadi kebiasaan bagi anak-anaknya.

Strategi Deference

Strategi deference merujuk pada keterlibatan orang tua secara aktif untuk tidak melakukan apa-apa untuk menjaga pertentangan nilai-nilai tertentu, strategi deference walaupun terlihat seperti pasif namun dapat diperhitungkan oleh orang tua sebagai upaya aktif untuk menunjukkan pada anak usia dini bahwa orang tua mempercayai sang anak. Strategi deference berhubungan dengan penjaminan otonomi anak oleh orang tua tetapi tidak berarti memberikan keleluasaan secara bebas, orang tua tetap melakukan pemantauan aktif pada anak tetapi tidak melakukan intervensi sepanjang pengaruh *gadget* tidak terlalu berdampak kecanduan pada anak usia dini.

Salah satu pengguna *gadget* yaitu anak usia dini, anak-anak usia dini memanfaatkan *gadget* untuk nonton dan bermain game, hal ini tentu memiliki dampak tersendiri. Orang tua berperan penting untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*, di era sekarang ini tidak sedikit orang tua memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan bahwa saat ini proses belajar lebih banyak secara online (dari rumah). Hal tersebut membuat adanya perubahan aktivitas fisik dan rutinitas sehari-hari dimana terdapat penurunan yang signifikan dalam aktivitas fisik anak-anak usia dini, anak-anak yang lebih sering melakukan aktivitas fisik cenderung memiliki jam tidur yang lebih seimbang dibandingkan mereka yang lebih sering bermain *gadget*.

Keterbatasan aktivitas outdoor dan sosialisasi membuat anak cenderung mudah merasa bosan dan frustrasi sehingga hal ini mendorong meningkatnya aktivitas penggunaan telepon genggam yang memudahkan mereka terhubung dengan media sosial dan media hiburan. Anak yang ketergantungan dengan *gadget* menyebabkan mereka kurang dapat mengontrol keinginan dalam penggunaan *gadget* dan merasa kehilangan jika tidak menggunakan *gadget*, serta kesulitan melepaskan karena ingin bermain dengan semua fitur yang tersedia di dalam sebuah *gadget*. Penggunaan *gadget* juga mengakibatkan anak kurang komunikasi dan menjadi pribadi yang tertutup karena terlalu asyik terhadap *gadget* (Pranoto dkk, 2022).

Sifat tersebut tidak diperoleh dari lahir artinya sifat tersebut dibentuk oleh lingkungan yang ada di sekitar dan pembentukan sifat tersebut bisa melalui kebiasaan sejak kecil yang didapatkan melalui pengalaman. Djaali dalam Ihsani (2018) menyebutkan bahwa kebiasaan tersebut merupakan cara bertindak yang diperoleh melalui belajar secara berulang-ulang yang pada akhirnya menjadi menetap dan bersifat otomatis (Rozana dkk, 2020:129). Kebiasaan anak menggunakan *gadget* harus ada kontrol dan pemantauan, pemantauan ini berubah dari waktu ke waktu sesuai dengan tahap perkembangan mana yang sedang dijalani oleh sebuah keluarga. Bagi tahapan perkembangan keluarga yang mempunyai anak usia dini, penting bagi orang tua untuk memahami bahwa kontrol dan pemantauan terhadap *gadget* juga perlu berubah sepanjang masa perkembangan anak.

Penelitian Baumrind (1966) mengungkapkan bahwa kontrol yang otoritatif akan mendorong anak untuk mampu bersosialisasi dengan baik, punya inisiatif dan mandiri. Kontrol diartikan sebagai penekanan terhadap adanya batasan-batasan terhadap perilaku yang disampaikan secara jelas kepada anak, kontrol yang tegas adalah ketika orang tua membuat tuntutan-tuntutan yang sesuai dengan usia anak. Selain kontrol, orang tua juga melakukan pemantauan yakni dengan mengelola dan melakukan negosiasi waktu terkait penggunaan *gadget* (Lestari, 2016).

Pada dasarnya cara melakukan kontrol dapat dibedakan menjadi dua yaitu kontrol yang jelas (*overt*) dan kontrol tersamar (*covert*), kontrol yang jelas dapat dilakukan melalui pemberian hukuman sedangkan kontrol tersamar dapat dilakukan melalui pemberian pujian dan hadiah. Hasil dari kontrol juga dapat dibedakan menjadi dua yaitu kepatuhan dan internalisasi, internalisasi merupakan hasil yang lebih baik karena anak akan mampu menerapkan kontrol dan regulasi diri tanpa harus selalu di bawah pengawasan orang tua. Selain itu, dukungan orang tua mencerminkan ketanggapan orang tua atas kebutuhan anak, keterlibatan orang tua mencakup keterlibatan di sekolah, keterlibatan di rumah, keterlibatan dalam kehidupan pribadi anak, dan keterlibatan dalam aktivitas kognitif. Morgan dan Blair (1994) membedakan keterlibatan orang tua menjadi dua yakni keterlibatan perilaku yang memfokuskan pada waktu yang dihabiskan bersama dan keterlibatan emosi yang memfokuskan pada perasaan dekat.

Konteks di atas juga mempengaruhi orang tua dalam pengambilan strategi pengasuhan digital, dalam konsep digital monitoring ada tiga strategi pengasuhan proaktif yang dilakukan orang tua dalam merespons penggunaan media oleh anak yakni strategi pertama pemantauan media proaktif yang disebut *cocooning* (kepompong) (Helmi dkk, 2020). Strategi ini mirip dengan strategi mediasi pembatasan yang berfokus pada perilaku penghindaran segala dampak negatif paparan media melalui pembatasan konten, waktu dan penempatan media di dalam rumah. Orang tua dengan strategi kepompong cenderung sangat melindungi anak dari pengaruh media melalui penghilangan dan pembatasan penggunaan media pada anak. Kedua yakni strategi *prearming* (mempersenjatai di awal) yaitu mediasi aktif yang dilakukan orang tua dengan mengadakan aktivitas diskusi dan ketiga adalah strategi *deference* yang merujuk pada keterlibatan orang tua secara

aktif untuk tidak melakukan apa-apa untuk menjaga pertentangan nilai-nilai tertentu (Helmi dkk, 2020).

Kesimpulan

Orang tua tidak bisa menghilangkan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini karena *gadget* sudah menyatu dalam kehidupan sang anak yang menjadi suatu kebutuhan dasar, orang tua hanya bisa melakukan penyitaan *gadget* dan pembatasan penggunaan handphone. Hal ini karena orang tua masih merasa kasihan terhadap sang anak apalagi jika anak menangis karena *gadget* diambil dan hal itu tidak diinginkan oleh orang tua lantaran membuat anak tidak menangis lebih sulit dibandingkan dengan membiarkan mereka asyik bermain dengan handphone.

Orang tua membebaskan sang anak memakai *gadget* namun bukan berarti lepas tangan, mereka tetap mengawasi atau mendampingi sang anak ketika menggunakan *gadget* namun kebanyakan orang tua mendampingi hanya ketika anak menggunakan *gadget* sebagai media belajar namun ketika anak menggunakan untuk bermain game orang tua memberikan kebebasan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Helmi, Avin Fadilla, Aftina Nurul Husna, Yohanes Budiarto, Muhammad Zein Permana, Annisa Reginasari, Yohanes K, Herdiyanto, Cicilia Larasati Rembulan, Naomi Vembriati, Theda Renanita. 2020. *Psikologi untuk Indonesia: Isu-Isu Terkini Relasi Sosial dari Intrapersonal hingga Interorganisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kurnia, Novi, Engelbertus Wendratama, Wisnu Martha Adiputra, Intania Poerwaningtias. 2019. *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua terhadap Anak dalam Berinternet*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Lestari, Sri. 2016. *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, Lexi. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Pranoto, Yuli Kurniawati Sugiyo, Aisyah Durrotun Nafisah, Budi Rachman, dkk. 2022. *Dinamika Emosi Anak Usia Dini. Kajian Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 (Jilid 1)*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.

Rozana, Salma, Abdi Syahrial Harahap, dkk. 2020. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.