



Optimalisasi Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai bagi Anak

Nanik Suryati

Institut Agama Islam Negeri Samarinda

Email: naniksuryati81@gmail.com

Abstrak

Banyak orang menggunakan gawai untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan efektif. Meski demikian, bagi beberapa orang gawai membawa tantangan besar karena dapat memberikan gangguan ketika sedang fokus bekerja. Sehingga gawai dapat membawa pengaruh positif maupun negatif, baik itu anak-anak maupun orang dewasa. Anak-anak sering kali menggunakan gawai untuk mencari hiburan yang pada akhirnya membuat mereka kecanduan dan berdampak pada perkembangan karakter anak. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam meminimalisir penggunaan gawai bagi anak. Kombinasi dari metode deskriptif dan penelitian literatur digunakan untuk menganalisis artikel jurnal dan laporan penelitian tentang peran orang tua. Dari hasil pengamatan, ditemukan bahwa peran orang tua sangatlah penting dalam pengawasan anak. Sebuah keluarga membutuhkan pendidikan karakter dan kepribadian; untuk itu orang tua dapat berperan sebagai konselor bagi anak mereka di rumah.

Kata kunci: karakter anak, peran orang tua, teknologi gawai

PENDAHULUAN

Zaman yang semakin maju membuat perkembangan pesat pada teknologi; Teknologi ini dapat memudahkan manusia dalam beraktivitas. Tentu dengan adanya teknologi dapat membantu manusia bahkan menjadi suatu kebutuhan bagi manusia itu sendiri. Teknologi sangat mudah ditemui karena harganya yang ekonomis bagi masyarakat dan tentunya tidak ada habisnya untuk mencari kemudahan melalui teknologi. Salah satu dari perkembangan teknologi tersebut ialah gawai. Gawai adalah barang elektronik yang memiliki fungsi spesifik seperti merekam suara, video, foto bahkan sebagai pengawasan. Selain itu dalam memproduksi gawai dilakukan juga

pembaharuan secara terus menerus, sehingga tak jarang dalam satu tahun banyak keluaran baru; Hal ini juga membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis (Alam, Antony, Hotama, & Kuswandi, 2019).

Saat ini baik dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak telah lancar dalam mengoperasikan gawai. Teknologi ini seolah-olah telah bersahabat, hal ini tidak terlepas dari kemudahan yang ditawarkan untuk pengguna sehingga tidak heran bila terjadi ketergantungan dalam pemakaiannya (Oktavia & Mulabbiyah, 2019). Awal mulanya teknologi ini diciptakan agar manusia mudah dalam berkomunikasi, tidak seperti jaman dulu yang harus mengirim surat jika ingin berkomunikasi jarak jauh. Kemudian, seiring berkembangnya zaman gawai telah banyak membawa perubahan yang baru secara terus menerus dengan tersedianya berbagai fitur yang dapat digunakan dalam berbagai hal misalnya game, sosial media, foto, musik dan mencari informasi lainnya (Habibi, 2018).

Selain menawarkan berbagai manfaat, hadirnya gawai juga dapat mempengaruhi pola kehidupan dan juga perilaku pada manusia, khususnya anak-anak (Pebriana, 2017). Dalam hal ini, gawai telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam berbagai nilai kebudayaan (Sudi, 2019). Seluruh orang yang ada di dunia tentunya mempunyai gawai, bahkan ada yang memiliki gawai lebih dari satu. Dapat dijumpai setiap harinya gawai selalu digenggam untuk memainkannya, bahkan hampir satu hari penuh. Adanya gawai membuat aktivitas manusia kebanyakan hampir dua puluh empat jam ada di dunia maya. Tidak hanya itu, anak-anak pun di zaman sekarang cenderung lebih suka bermain gawai daripada melakukan permainan tradisional; Hal tersebut dikarenakan gawai mempunyai daya tarik sendiri dalam fasilitas yang disuguhkan (Yustianti & Pusparini, 2019). Selain itu, semakin berkembangnya teknologi fasilitas pada sarana

penunjang seperti tersedianya jaringan yang memadai di setiap daerah dapat memudahkan manusia untuk terus beraktivitas dalam menggunakan media komunikasi dan penggunaan media yang ada di dalam gawai (Mahendra, 2019).

Adanya berbagai fitur dan juga aplikasi yang tersedia mampu menciptakan ketertarikan anak-anak untuk terus dan suka kepada gawai. Maka, dalam hal ini dapat berpengaruh terhadap proses perkembangan kognitif anak. Seperti yang diketahui bahwa masa *the golden of age* merupakan masa perkembangan yang sangat sensitive yakni dari usia 1-5 tahun. Usia ini sangatlah penting dalam perkembangan kecerdasan anak seperti intelektual, spiritual, emosi akan mengalami perkembangan yang luar biasa dapat berhubungan untuk memengaruhi dan menentukan perkembangan si anak dalam tahap selanjutnya. Pada fase ini anak akan menyerap informasi dengan cepat, mereka lebih pintar dan cerdas. Maka dari itu, dalam proses ini menjadi dasar terbentuknya kemampuan kognitif pada anak (Fajariyah, Suryawan, & Atika, 2018). Perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan berfikir yang dimiliki manusia, di dalamnya terdapat daya ingat, imajinasi, penalaran, perhatian, kreativitas dan bahasa. Sejak usia empat tahun potensi anak akan terbentuk (Hasanah & Uyun, 2019).

Saat anak usia dini telah mengalami kecanduan gawai tentunya banyak hal yang terganggu terhadap perkembangan psikologisnya dari segala aspek. Berawal dari proses perkembangan fisik-motorik yang mana harusnya anak akan lebih aktif dan kreatif namun saat kecanduan gawai ia lebih asik bermain gawai sehingga perkembangan pada proses tersebut dapat terhambat. Kemudian membuat anak juga menjadi malas dan lamban untuk bergerak (Chaidirman, Indriastuti, & Narmi, 2019). Jika dilihat dari segi perkembangan sosioemosional anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya karena sibuk

dengan gawai tersebut. Anak lebih memilih untuk berdiam di rumah atau ditempat tidurnya untuk bermain gawai. Dimana harusnya mengenal dunia luar dan main bersama teman sebayanya (Dhamayanti, Dwiwina, & Adawiyah, 2019).

Anak yang kecanduan gawai akan mengikuti karakter tokoh yang dilihatnya, karena pada tahap ini anak akan mencontoh apa yang ia lihat (Subarkah, 2019). Jika anak dalam usia dini lebih sering menggunakan gawai ia akan merasa cepat puas terhadap segala informasi dan juga pengetahuan yang ia dapatkan dari internet, karena menurutnya internet adalah sumber yang lengkap dan teraktual. Hal tersebut akan menjadikan anak tidak terbiasa belajar hal yang rumit sehingga terbentuk generasi yang berfikir secara instan, penurunan dalam konsentrasi belajar, malas untuk menulis atau membaca buku, lemahnya untuk berinteraksi baik secara internal maupun eksternal (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019).

Berdasarkan tujuannya, gawai diciptakan agar memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas dan sebagai sarana penunjang yang membantu kegiatan manusia. Meskipun demikian bila dilihat dari fenomenanya gawai banyak membawa pengaruh negatif. Dampak negatif gawai pada anak diantaranya yakni: anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan pada otak, mata, tangan akan terganggu. Selain itu akan mengalami gangguan tidur, anak lebih suka menyendiri, rawan perilaku kekerasan, pudar ya suatu kreativitas pada anak, dapat terpapar radiasi, dan ancaman *cyberbullying* juga sangat berbahaya (Sunita & Mayasari, 2018). Namun bila dikaji lebih luas pengaruh tersebut tentunya tergantung dari setiap penggunaanya (Setiawan, 2018). Oleh karena itu dibutuhkan pengawasan dari orang tua. Gawai juga dapat berpengaruh dalam perkembangan anak dari segi psikologis, kognitif, interaksi sosial, dan lainnya. Hal ini lah yang perlu

ditekankan bahwa peran orang tua sangat penting dalam pengawasan dan pemanfaatan gawai bagi anak-anak (Chusna, 2017).

PEMBAHASAN

Peran Orang Tua terhadap Anak dalam Pemanfaatan Gawai

Sebagai orang tua tentunya mempunyai tanggungjawab yang besar terhadap anak. Orang tua mempunyai tugas membimbing, membina, mengasuh dan mendidik anak-anaknya untuk tercapainya tahapan yang siap untuk terjun dalam kehidupan bermasyarakat. Beberapa upaya yang perlu dilakukan orang tua untuk mengembangkan anak secara rinci adalah memelihara kesehatan mental dan juga fisik anak, meletakkan dasar kepribadian anak, memotivasi dan membimbing anak dalam mengembangkan diri, memberikan fasilitas yang memadai dalam pengembangan anak, dan menciptakan suatu suasana yang nyaman, aman serta kondusif untuk pengembangan diri anak (Sahriana, 2019).

Berdasarkan tanggungjawabnya, peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak sangatlah penting. Oleh karena itu, beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi ketergantungan anak terhadap gawai diantaranya adalah; Pertama, memberikan batasan waktu dalam penggunaan gawai. Hal ini bertujuan untuk mendisiplinkan anak. Karena, dengan adanya batasan ini anak secara bertahap akan lupa dengan gawai yang dimilikinya (Viandari & Susilawati, 2019). Kedua, mengembangkan bakat yang dimiliki anak. Setiap individu tentunya memiliki bakat masing-masing. Begitu juga anak, sangatlah bagus jika mulai dilatih kemampuan atau bakat yang dimiliki dari sejak dini. Misalnya bakat dalam bidang musik, menggambar atau melukis, membuat kerajinan tangan, menari dan lainnya (Hidayati, Sary, & Hanifah, 2019). Ketiga, orang tua

memiliki waktu lebih sering untuk bermain dengan anak, hal ini agar anak lebih dekat dengan orang tua daripada dengan gawai. Selain itu dapat juga mempererat hubungan antara orang tua dan si anak. Misalnya membawa anak untuk bermain bersama saudara atau keluarganya. Dengan demikian anak akan mudah dalam bersosialisasi (Alifiani, Nurhayati, & Ningsih, 2019). Keempat, mengajak anak untuk ikut serta dalam aktivitas orang tua. Misalnya, memasak atau bersih-bersih dan aktivitas lainnya yang memungkinkan anak dapat untuk diajak. Kegiatan ini dapat melatih anak untuk bertanggungjawab (Noorhayati & Dewi, 2019). Kelima, mengajak anak ke tempat rekreasi. Rekreasi akan membuat pikiran anak lebih fresh dan dapat lupa dengan gawai yang biasa dimainkannya. Karena dari rekreasi tersebut akan membuat anak merasa bahagia dan gembira. Berkunjung ke tempat yang disukai mungkin seperti pantai, pegunungan atau kebun binatang sekaligus menambah edukasi pada anak (Dharma, Sijono, & Susanti, 2019).

Menurut Novitasari (2019) terdapat beberapa hal penting lainnya yang perlu diperhatikan orang tua bila ingin memberikan pengawasan pada anak saat bermain gawai, yakni; Pertama, akun email pribadi yang dimiliki oleh orang tua dijadikan akun utama untuk anak. Hal ini bertujuan agar segala kegiatan internet dapat terintegrasi dan juga dapat terpantau langsung di akun email yang dimiliki orang tua. Kedua, mengenai aplikasi sosial media hanya diizinkan untuk mem-follow atau berteman dengan teman sebayanya. Ketiga, membuatkan peraturan tidak menggunakan gawai di malam hari karena ini adalah waktu untuk belajar anak. Keempat, ada batasan tidak lebih dari dua jam per harinya dalam menggunakan gawai, dalam hal ini orang tua juga haruslah dapat menjadi teladan untuk tidak menunjukkan pemakaian yang tinggi terhadap gawai.

Peran Orang tua sebagai Konselor bagi Anak di Rumah

Pada dasarnya pemberian konseling ini tidak hanya dilakukan oleh pihak sekolah, keluarga (orang tua) juga dapat berperan sebagai konselor bagi anak-anaknya ketika menjumpai anak-anaknya berada dalam masalah (Sihabudin, 2017). Seperti dijelaskan sebelumnya peran orang tua sangatlah penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak termasuk dalam penggunaan atau pemanfaatan gawai. Konseling individu dapat digunakan orang tua untuk melakukan konseling kepada anaknya. Layanan konseling individu adalah layanan BK khusus yang dilakukan dalam bentuk tatap muka secara langsung untuk menuntaskan suatu permasalahan yang dialami oleh klien; Maka, dalam hal ini orang tua dapat mejadi konselor dengan artian memberikan layanan konseling keluarga yang dilakukan secara individu (Dirlanudin, 2018).

Konsep dasar dan juga tahapan dalam melakukan konseling individu harus dipahami oleh orang tua; Untuk itu sebelum memberikan konseling, orang tua perlu melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada anak, seperti: memberikan suatu ketegasan dalam mendidik anak yang kaitanya dengan intensitas dan frekuensi bermain gawai, mengajak anak bermain yang melibatkan aktivitas fisik sehingga membuatnya melupakan gawai, dan tidak memanjakan anak dengan cara memberikan kebebasan dalam bermain gawai (Safrida, 2018). Selain melakukan beberapa pendekatan tersebut, orang tua juga perlu menggali potensi anak terlebih dahulu sebelum memainkan perannya menjadi konselor untuk anaknya, seperti dengan cara: berusaha menempatkan anak dalam kehidupan yang baik, bersedia menerima berbagai masukan atau mungkin mencari pengetahuan serta wawasan parenting; parenting adalah suatu cara untuk mendidik anak agar dapat tumbuh memiliki berbagai nilai hidup yang positif, dapat percaya

diri, mampu menggapai potensinya, dan juga dapat mencapai kesuksesan anak (Wiyani, 2019).

KESIMPULAN

Gawai merupakan alat teknologi informasi modern dalam perkembangan globalisasi. Gawai dapat mempengaruhi semua kalangan salah satunya adalah anak-anak. Pengaruh gawai pada anak-anak harus diperhatikan karena gawai dapat membuat penggunaanya kecanduan. Oleh karena itu, anak-anak perlu mendapatkan pengawasan dalam pemanfaatan gawai. Banyak sekali, anak di bawah umur yang sudah mengenal gawai bahkan sangat lancar dalam menggunakannya. Di sini, orang tua harus aktif berperan dalam pengawasan atau pemanfaatan gawai. Hali ini disebabkan karena gawai dapat berpengaruh pada perkembangan karakter anak baik psikologis, kognitif, maupun interaksi sosial anak. Jika tidak ada pengawasan yang tegas dari orang tua, anak akan lalai dan dapat menjadi kebiasaan yang mempengaruhi hidupnya di masa depan. Untuk itu, dalam kasus ini orang tua dapat mejadi konselor bagi keluarga.

REFERENSI

- Alam, T. G., Antony, A. L. N., Hotama, K. V., & Kuswandi, S. S. (2019). Revolusi industri keempat: Akhir dari buruh di seluruh dunia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 12(2), 229–244. <https://doi.org/10.20473/jhi.v12i2.13311>
- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis penggunaan gadget terhadap pola komunikasi keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.16>
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena kecanduan penggunaan gawai (gadget) pada kalangan remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Dhamayanti, M., Dwiwina, R., & Adawiyah, R. (2019). Influence of adolescents' smartphone addiction on mental and emotional development in West Java, Indonesia. *Majalah Kedokteran Bandung*, 51(1), 46–52. <https://doi.org/10.15395/mkb.v51n1.1577>
- Dharma, Y. P., Sijono, S., & Susanti, Y. (2019). Peran orang tua mengontrol perilaku anak dalam penggunaan gadget. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 1(2), 113–121. <https://doi.org/10.31932/jpmk.v1i2.324>
- Dirlanudin, D. (2018). Pengembangan bakat kreativitas anak. *Jurnal Teknodik*, 174–187. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.399>
- Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan anak. *Sari Pediatri*, 20(2), 101–105. <https://doi.org/10.14238/sp20.2.2018.101-5>
- Habibi, M. (2018). Optimalisasi dakwah melalui media sosial pada era milenial. *Al-Hikmah*, 12(1), 101–116. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v12i1.1085>
- Hasanah, F., & Uyun, Q. (2019). Asesmen perkembangan kognitif anak usia dini (Studi kasus TK Khadijah Al-Muayyada Sampang). *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i1.1814>
- Hidayati, T., Sary, Y. N. E., & Hanifah, I. (2019). Hubungan penggunaan gadget dengan kemandirian dan kematangan sosial anak pra sekolah. *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 6(2), 107–118. <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v6i2.493>
- Mahendra, A. I. (2019). Pemanfaatan gadget sebagai media informasi guna meningkatkan wawasan di era teknologi informasi bagi masyarakat Desa Gentan, Sukoharjo. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, 49–54.
- Noorhayati, S., & Dewi, N. F. K. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap komunikasi anak usia 4-5 tahun. *Ceria: Jurnal Program*

- Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1–10.
<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.1762>
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188.
<https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Oktavia, N., & Mulabbiyah, M. (2019). Gawai dan kompetensi sikap sosial siswa MI (Studi kasus pada siswa kelas V MIN 2 Kota Mataram). *El Midad: Jurnal PGMI*, 11(1), 19–40.
<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1903>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Safrida, A. S. (2018). Penguatan parenting dan bimbingan konseling dalam pemanfaatan teknologi tepat guna bagi perkembangan anak usia dini (Study kasus di PAUD Mawar 14 Cipageran). *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 1–6.
<https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.1629>
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60–66.
<https://doi.org/10.36709/jspauid.v2i1.5922>
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72.
<https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Sihabudin, Mukh. (2017). Peranan orang tua dalam bimbingan konseling siswa. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 123–137.
<https://doi.org/10.24090/jk.v3i2.903>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), 125–144. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sudi, M. (2019). Implikasi perkembangan teknologi komunikasi terhadap peradaban dan komunikasi antar manusia. *Gema Kampus*, 13(2), 33–46.
<https://doi.org/10.52049/gemakampus.v13i2.68>

- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76–87. <https://doi.org/10.24843/JPU.2019.v06.i01.p08>
- Wiyani, N. A. (2019). Strategi kemitraan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling melalui kegiatan parenting bagi wali murid di lembaga PAUD Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 94–107. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v1i1.5408>
- Yustianti, Y. T., & Pusparini, P. (2019). Hubungan intensitas pemakaian gawai dengan neck pain pada usia 15-20 tahun. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 2(2), 71–76. <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2019.v2.71-76>