

Peran Ibu dalam Membatasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Era Globalisasi

Noviarta Briliany, Sintya Nisabella, Luli Lulianti

PKBM Homeschooling KITA, TK Bumi Katumbiri, Universitas Pendidikan Indonesia

noviartabriliany@upi.edu, sintyanisabella@upi.edu, lulianti28@upi.edu

Abstrak

Di era globalisasi yang seperti sekarang ini, zaman semakin berkembang dengan sangat cepat. Kemudian ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin canggih, menjadikan pengguna gadget meningkat secara drastis bahkan dari semua kalangan, termasuk anak usia dini. Peran ibu dalam membatasi anak menjadi salah satu faktor penting, karena ibu merupakan lingkungan terdekat anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran ibu dalam membatasi dan dampak dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan data yang diperoleh melalui wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran ibu dalam membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini ini untuk mencegah anak dari kecanduan, sehingga justru memberikan dampak positif dan bermanfaat bagi kehidupannya.

Kata kunci : peran ibu, penggunaan gadget, anak usia dini

Pendahuluan

Media informasi dan teknologi di era globalisasi sangat mudah dirasakan hampir seluruh masyarakat. Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi membuat semua orang semakin mudah untuk mengakses berbagai macam informasi. Menurut Andriani (dalam Luthfiandari, 2020) perkembangan teknologi informasi semakin pesat, hal ini tidak bisa dihindari oleh dunia pendidikan, tuntutan perkembangan teknologi informasi ini merupakan sebuah tuntutan dan usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi pada tahun 2020 memiliki banyak peningkatan.

Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah adanya gadget. Gadget seperti komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler. Gadget pada era globalisasi sangat mudah dijumpai karena hampir semua kalangan masyarakat mempunyai gadget. Hal ini membuktikan bahwa gadget bukan barang asing untuk anak usia 3-6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget (Novitasari, 2016). Anak usia dini sedang mengalami proses tahapan perkembangan dan pertumbuhan dan sedang berada di fase *golden age*, masih perlunya bimbingan untuk dapat mengoperasikan gadget.

Pada dasarnya penggunaan gadget bagi anak usia dini memberikan banyak manfaat, diantaranya sebagai media pembelajaran, melatih cara berpikir, mendapatkan informasi terbaru, dan memperkenalkan alat komunikasi. Namun, juga memiliki beberapa dampak negatif yang dapat menghambat perkembangan motorik anak, menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak, menimbulkan masalah perilaku serta kesehatan. Pada usia dini, anak berada dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskan anak untuk bergerak. Di sisi lain gadget membuat anak menjadi diam. Selain itu, melihat layar terlalu lama juga dapat mempengaruhi kesehatan mata. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak terlalu diam dengan waktu yang lama. Di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi perkembangan karakternya.

Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak menggunakan gadget. Orang tua harus mengetahui batasan penggunaan gadget untuk anak. Ibu menjadi lingkungan terdekat dengan anak, sehari-hari anak lebih sering dengan ibunya. Ibu secara tegas dapat membatasi penggunaan gadget sebagai bentuk pengawasan kepada anak agar anak dapat mendapatkan manfaat, tanpa kecanduan yang berlebihan. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat menjadikan sebuah perspektif baru bahwa penggunaan gadget dikalangan anak usia dini akan mengakibatkan adanya peran ibu yang harus dijalankan agar membatasi.

Kajian Teori

Perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kemajuan modernitas yang berkembang di seluruh dunia. Kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat selalu berdampingan dengan dampak yang akan terjadi. Salah satu teknologi yang sering digunakan oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga lansia adalah gadget. Penggunaan gadget bagi anak dapat memberikan berbagai dampak. Dampak positif dari penggunaan gadget pada anak seperti menambah pengetahuan dengan mencari berbagai informasi melalui internet (Purwanto, 2020). Selain penggunaan gadget memberikan dampak positif, namun penggunaan gadget yang berlebihan untuk anak dapat menimbulkan beberapa dampak negatif seperti kecanduan, ketergantungan terhadap gadget (Subarkah, 2019).

Orang tua termasuk Ibu berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan gadget pendampingan dialogis dari orang tua sangat dibutuhkan dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget (Yanizon A, 2019). Ibu menjadi pendamping serta pengawas nomor satu yang tidak bisa digantikan perannya dalam mendidik anak. Selain itu, Ibu juga harus selektif dalam memilih aplikasi yang akan digunakan oleh anak dan berusaha untuk menyediakan fitur atau situs yang mendukung pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data wawancara. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan Miles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Partisipan penelitian ini 6 orang ibu yang tidak bekerja dan mempunyai anak usia 5 tahun. Tepatnya di salah satu TK yang berada di Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat.

Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara bahwa Ibu membatasi waktu penggunaan gadget yang diawali dengan menetapkan aturan waktu. Aturan waktu dan durasi sebaiknya dipertimbangkan sesuai tujuan penggunaan gadget yang diberikan pada anak. Menurut Halima (dalam Surahman, 2019) mengungkapkan bahwa terdapat peran yang dilakukan ibu kepada anak yaitu (1) Sebagai teladan, (2) Ibu sebagai pemenuh kebutuhan fisik seperti sandang, pangan dan papan (3) Sebagai stimulus bagi perkembangan anak (4) memberi kesempatan berkembang dalam kesempatan (5) sebagai guru yang mendorong tata cara peraturan dalam keluarga dan (6) Sebagai pengawas yang selalu memberitahu untuk mematuhi aturan.

Zaman yang terus berkembang dan maraknya internet tidak dapat dihindari, namun pemberian gadget dapat dilakukan dengan membatasi penggunaan aplikasi yang diakses oleh anak termasuk pemilihan konten yang terdapat pada gadget. Hal ini sejalan dengan (Listiana, 2020) bahwa orang tua harus turut terlibat dalam menentukan konten-konten apa saja yang harus dimainkan anak dalam *smartphonenya*. Penyajian konten-konten edukatif oleh orang tua dalam *smartphone* yang digunakan oleh anak menjadikan *smartphone* sebagai media yang menyenangkan dan efektif dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan anak.

Kemudian Ibu juga melakukan kesepakatan dengan anak berapa lama waktu yang diberikan. Hal ini sebagai bentuk komunikasi pada anak untuk dapat mengerti bahwa ketika menggunakan gadget terdapat penjadwalan yang sudah disepakati. Jika telah melebihi batas waktu maka bersikap tegas dengan melarang anak, beberapa cara yang dilakukan yakni menyembunyikan gadget serta tidak mengaktifkan jaringan internet baik WiFi atau data seluler. Pengawasan secara intens dalam menggunakan gadget penting untuk dilakukan karena banyaknya konten yang kurang baik untuk anak-anak dan mencegah anak mengakses hal negatif. Kemudian ketika tidak bisa mendampingi, maka membesarkan *volume* gadget, hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui hal yang ditonton anak melalui suaranya.

Upaya pendekatan diri kepada sang anak, dengan begitu anak akan lebih mudah dekat dengan orang tuanya dibanding dengan orang lain yang lebih dipercayainya. Selain itu, dapat menasehati anak dengan memberi tahu dampak yang akan terjadi, misalnya jika menggunakan gadget terlalu lama maka mata menjadi sakit dan kemerahan. Memberikan penjelasan dari konsekuensi tersebut dapat membuat anak lebih mengerti. Hal tersebut dilakukan secara perlahan-lahan sesuai dengan kemampuan anak. penting mendampingi anak dalam bermain gadget dikarenakan banyaknya konten yang kurang baik atau anak-anak mengakses hal yang lain.

Hidayatuladkia, dkk, 2021 mengemukakan bahwa memberi aktivitas alternatif lain yang lebih menarik atau sama menariknya dengan gadget atau games, misalnya berkemah, mancakrida (*outbound*), berenang, pergi ke museum. Mengajak anak untuk bersosialisasi dengan sekitarnya agar anak mampu berkomunikasi dengan baik dan menjadi latihan bagi anak bila bertemu dengan orang baru dia kenal. Buat anak selalu sibuk dengan tanggung jawab, dengan diajarkan prioritas seperti tugas pribadi. Bila tanggung jawab tersebut sudah terbentuk maka bila anak bermain media digital anak akan memprioritaskan terlebih dahulu tanggung jawabnya. Ibu mengajak anak untuk bermain diluar sebagai tujuan untuk mengalihkan perhatiannya dari gadget, seperti bermain bersama saudara bahkan teman-temannya. Sehingga seiring berjalannya waktu anak merasa lebih senang bermain dari pada menggunakan gadget.

Akbar, 2015 memaparkan gadget memiliki beberapa manfaat yakni dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital, pengetahuan bisa diperoleh melalui berbagai aplikasi edukatif yang dengan mudah dapat diunduh. Pengenalan gadget untuk anak usia dini sangatlah penting karena dapat membantu menstimulasi imajinasi, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, mempelajari suara-suara dan bicara serta membantu daya pikir strategi anak dengan adanya pengawasan. Dampak positif dari penggunaan gadget pada anak diantaranya dapat membuat anak menikmati hal tersebut, banyak pembelajaran yang dapat diakses, dan sebagai media pembelajaran. Dampak positif dari penggunaan gadget pada anak seperti menambah pengetahuan dengan mencari berbagai informasi melalui internet (Purwanto, 2020). Ibu mengoptimalkan dampak positif tersebut melalui suasana yang menarik, memberikan aplikasi pembelajaran, memberikan pemahaman pada anak, dan mengarahkan anak untuk menggunakan gadget secara bijak.

Selain penggunaan gadget memberikan dampak positif, namun penggunaan gadget yang berlebihan untuk anak dapat menimbulkan beberapa dampak negatif seperti kecanduan, ketergantungan terhadap gadget (Subarkah, 2019). Dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak diantaranya malas belajar, kurang belajar di rumah, emosi anak menjadi tidak stabil, mata menjadi merah, radiasi mata, cenderung mengakses hal-hal yang tidak boleh diakses, dan menghabiskan waktu. Ibu meminimalisir dampak negatif tersebut dengan mengurangi penggunaannya, menasehati untuk tidak menggunakan terlalu lama, menggunakan *blue ray* untuk mengurangi radiasi, dan mengalihkan dengan kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian di lapangan cara ibu memberikan password pada gadget tidak terlalu efektif. karena gadget yang digunakan dapat diakses oleh seluruh anggota keluarganya. Hal tersebut bertentangan dengan (Jiu, dkk, 2022) cara orang tua membatasi akses agar anak-anak tidak menggunakan gadget untuk hal-hal negatif beberapa orang tua memberikan password pada smartphone mereka. Dilakukan untuk keamanan dan melindungi anak dari konten yang tidak layak dikonsumsi atau dilihat oleh anak-anak.

Kesimpulan

Di era globalisasi ini gadget menjadi suatu hal yang melekat, maka memperkenalkan gadget kepada anak usia dini dengan mensiasati cara penggunaannya yakni memaksimalkan dampak positif dan meminimalisir dampak negatif. Peran Ibu dalam membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini dipandang sangat penting karena dapat mempengaruhi peristiwa yang akan terjadi kedepannya, bagaimanapun teknologi dapat dikenalkan pada anak usia dini melalui penerapan aturan-aturan sehari-hari dengan kesepakatan yang melibatkan anak. Penggunaan gadget pada anak usia dini secara bijak, menjadi alternatif Ibu untuk digunakan sesuai kebutuhan.

Referensi

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372.
- Jiu, C. K., Pratama, K., Pradika, J., Hartono, H., & Erwhani, I. (2022). Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi COVID-19. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 167-180.
- Listiana, A., & Guswanti, N. (2020). Dampak positif penggunaan smartphone pada anak usia 2-3 tahun dengan peran aktif pengawasan orang tua. *Pedagogia*, 18(1), 97-111.
- Luthfiandari, S. D. (2022, January). Implementasi IoT dalam Pendidikan melalui Google Classroom dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 3, No. 1, pp. 155-164).
- Novitasari, W. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 5(3). 182-186.
- Purwanto, A dkk (2020), Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Subarkah, M.A (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). doi <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Surahman, B. (2019). Peran Ibu terhadap Masa Depan Anak. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak*, 1(2).
- Yanizon, A dkk (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget pada Anak Melalui Kegiatan Penyuluhan dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 121-132. doi <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>.