

Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gawai untuk Anak Usia Dini

Berliana Siti Fatonah¹, Qonita², Edi Hendri Mulyana³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya; Jl. Dadaha
No.18, Nagarawangi, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat

e-mail: *¹berlianasifa@upi.edu, ²qonita@upi.edu, ³edihm@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi orang tua mengenai penggunaan gawai untuk anak usia dini. Berdasarkan data BPS tahun 2022 sebanyak 67,88% penduduk Indonesia yang menggunakan gawai, termasuk anak-anak. Faktor keluarga menjadi alasan anak dapat mengenal dan menggunakan gawai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara terbuka sebagai teknik pengumpulan data. Teknik sampling yang dipilih adalah *purposive sampling* sehingga subjek penelitian ini adalah 3 orang tua yang memiliki anak pengguna gawai. Hasil dari penelitian ini menunjukkan alasan orang tua memberikan gawai pada anak agar memudahkan aktivitas orang tua dan anak. Perilaku yang muncul ketika anak menggunakan gawai adalah munculnya emosi positif, seperti senang, tenang, dan antusias. Disamping itu, emosi negatif seperti menangis, berteriak, melempar barang, dan memukul ikut muncul. Menerapkan batasan, mendampingi anak ketika bermain gawai, dan memberikan aktivitas lain yang mampu menunjang kebutuhan anak adalah upaya orang tua yang dinilai membantu untuk meminimalisir dampak negatif gawai pada anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Gawai; Orang Tua

Pengantar

Sekarang ini gawai menjadi salah satu bentuk kemajuan teknologi yang melaju pesat. Jenis gawai dapat berupa *smartphone*, komputer, dan juga laptop (Nurliana & Aini, 2021). Tentu saja gawai ini menjadi teknologi canggih yang bertujuan untuk memudahkan aktivitas manusia, seperti untuk memperoleh informasi, mencari ilmu pengetahuan, atau melakukan pekerjaan.

Gawai menjadi teknologi yang sering digunakan. Melihat data dari BPS (Badan Pusat Statistik) kepemilikan gawai di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan data yang diperoleh di tahun 2022, 67,88% penduduk di Indonesia sudah mempunyai dan menggunakan gawai. Pengguna teknologi ini terdiri dari kalangan anak-anak, orang dewasa, hingga lansia. Sehingga teknologi ini sudah tidak asing lagi, termasuk bagi anak usia dini.

Kini kebanyakan anak lebih senang bermain gawai dibandingkan dengan teman-temannya (Maryati & Nurlaela, 2021). Fitur-fitur gawai yang dibiasa digunakan oleh anak usia dini, yaitu permainan, sosial media, dan aplikasi pembelajaran. Dalam gawai terdapat macam-macam konten yang dibuat secara khusus untuk anak, seperti video animasi yang menarik, permainan yang kreatif, dan aplikasi yang dapat menunjang perkembangan anak. Hal tersebut selaras dengan Hijriani & Astuti (2020) yang menuturkan bahwa anak usia dini cenderung menyukai media audio visual karena konten yang ditawarkan terlihat menarik. Itulah yang membuat anak menyukai dan menggunakan

gawai.

Tentu anak tidak akan menggunakan gawai apabila tidak dikenalkan oleh lingkungan terdekatnya. Orang tua atau keluarga merupakan lingkungan terdekat anak (Mayar, dkk., 2022). Nugroho, dkk. (2022) memaparkan alasan orang tua membolehkan anak bermain gawai diantaranya agar anak lebih mudah untuk makan atau tidur, agar anak tenang ketika rewel, serta agar orang tua mempunyai waktu luang untuk melakukan pekerjaan hingga bersantai.

Terdapat kekhawatiran mengenai penggunaan gawai yang berlebihan pada anak usia dini karena dapat berdampak negatif. Sifat adiktif dari beberapa game dan aplikasi dapat menyebabkan perilaku kurang gerak, postur tubuh yang buruk, dan bahkan obesitas pada anak kecil. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Adwiah & Diana (2023) yang menunjukkan bahwa gawai dapat memberikan dampak negatif bagi fisik dan motorik anak, seperti anak mendapatkan paparan radiasi berbahaya serta anak sedikit bergerak yang dapat menyebabkan obesitas. Janah & Diana (2023) bahkan mengungkapkan bahwa gawai dapat memberikan dampak negatif karena apabila anak sudah kecanduan gawai anak lebih mudah emosi, cenderung tidak peduli lingkungan sekitar, tidak memahami etika bersosialisasi, suka berteriak, malas bergaul, sering tantrum, dan memiliki perilaku malas.

Berdasarkan hal tersebut peneliti bertujuan untuk menggali persepsi orang tua mengenai alasan orang tua memberikan gawai kepada anak, perilaku yang muncul ketika anak bermain gawai, dan

bagaimana cara orang tua meminimalisir dampak negatif dari gawai.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif. Teknik sampling penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Dari teknik tersebut dipilih 3 orang tua yang memiliki anak berusia 2-5 tahun di Kota Tasikmalaya. Partisipan ini dipilih karena keluarga tersebut memiliki anak yang aktif menggunakan gawai di rumah serta orang tuanya pun aktif menggunakan gawai. Peneliti melakukan wawancara terbuka terhadap partisipan dengan memberikan pertanyaan yang membahas mengenai alasan orang tua memberikan gawai kepada anak, perilaku anak ketika bermain gawai, dan cara orang tua meminimalisir dampak negatif dari gawai.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan kepada ketiga orang tua dengan tujuan untuk mengetahui perspektif orang tua mengenai alasan memberikan gawai kepada anak, perilaku anak ketika bermain gawai, dan cara orang tua meminimalisir dampak negatif dari gawai.

Terdapat beberapa alasan orang tua memberikan gawai kepada anak. Alasan tersebut diantaranya karena orang tua harus mengerjakan pekerjaannya. Dengan anak diberikan gawai, orang tua merasa anak akan tenang bermain sendiri dan tidak mengganggu aktivitas orang tua. Hal ini terlihat dari hasil wawancara sebagai berikut.

“Bukannya engga mau menemani anak main, cuman kan pekerjaan rumah juga banyak jadi susah kalo sambil ngerjain yang lain. Jadi biar anteng mainnya sama hp dulu biar ibu bisa nyelesain kerjaan rumah.”
(Wawancara orang tua HSA)

Orang tua lain menyatakan alasannya memberikan gawai kepada anak karena anaknya yang tidak mau beraktivitas jika tidak seraya bermain gawai. Aktivitas tersebut seperti anak sangat sulit makan jika tidak seraya menonton video pendek di gawai dan anak akan mengaji jika bermain gawai terlebih dahulu.

“... dede kalo ga dikasih hp pasti susah makan terus suka gamau ngaji kalo belum main hp.” (Wawancara orang tua LAS)

Berbeda dengan alasan sebelumnya, orang tua memberikan gawai karena lingkungan luar rumah sehingga mendorong anak meminta bermain gawai. Dalam hal ini terdapat pihak lain yang memberikan gawai kepada anak, seperti nenek dan teman. Ketika di rumah, anak meminta bermain gawai kepada orang tua dan anak menangis apabila tidak diberikan gawai.

“Awalnya mah dah ga dikasih hp, tapi kalo lagi di rumah neneknya suka dikasih hp sama neneknya. Terus anak juga kalo lagi main sama temennya ngeliat temennya main game. Pas pulang ke rumah jadi minta main hp kadang kalo ga dikasih anak suka nangis sama rewel.” (Wawancara orang tua SAR)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa alasan orang memberikan gawai pada anak cukup beragam. Terdapat orang tua yang berasumsi jika anak diberikan gawai maka akan memudahkan orang tua untuk melakukan pekerjaan lain dan anaknya dapat bermain sendiri dengan tenang. Hal tersebut senada

dengan penelitian Hudi, dkk. (2022) yang mengungkapkan bahwa orang tua berpandangan gawai dapat memberikan dampak positif. Ada pula orang tua yang memberikan gawai agar anaknya menurut untuk makan dan beraktifitas. Alasan lainnya karena anak sudah dikenalkan gawai oleh pihak lain sehingga orang tua memberikan gawai agar anak tidak menangis. Karwati, dkk. (2020) berpendapat bahwa orang tua seharusnya mempersiapkan diri untuk mendampingi dan membimbing anaknya agar dapat berkembang dalam aktifitas belajar dengan mengatur konten yang ditonton dalam gawai dan tidak meninggalkan anak sendirian ketika anak bermain gawai dengan alasan orang tua merasa terbantu karena anak menjadi diam dan tidak rewel.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, terdapat beberapa perilaku yang muncul ketika anak bermain gawai. Perilaku tersebut seperti anak tenang dan antusias bermain game atau menonton video animasi.

"Kalo udah dikasih hp mah pasti seneng banget terus anteng pas main game atau nonton YouTube." (Wawancara orang tua HSA)

Orang tua lain menyatakan anak lebih mengikuti perkataan orang tua ketika sudah diizinkan bermain gawai. Meskipun begitu anak terkadang mengeluh gatal dan sakit di area mata karena durasi bermain gawai yang terlalu lama.

"Malah dede nurut sama ibu kalo lagi main hp. Disuruh makan mau, disuruh ini itu juga mau. Tapi gitu, kayanya karena kelamaan main hp"

jadi kadang suka bilang matanya gatal atau matanya sakit.” (Wawancara orang tua LAS)

Namun ketika orang tua menyuruh berhenti atau mengambil gawai dari anak, anak akan mengungkapkan emosi negatifnya dengan menangis, berteriak, melempar barang, dan memukul.

“...kalo disuruh berhenti atau diambil hpnya langsung tantrum. Awalnya teriak-teriak terus nangis, kalo masih ga dikembaliin hp nya suka lempar lempar apa aja yang ada di dekat badannya. Malah pernah juga mukul-mukul sambil nangis dan teriak minta hp.” (Wawancara orang tua SAR)

Berdasarkan data di atas, anak ketika bermain gawai dapat mengeluarkan emosi positif seperti senang dan tenang. Amelia, dkk. (2023) pun berpendapat bahwa adanya fitur yang beragam membuat anak-anak terlihat senang ketika bermain gawai. Namun anak juga dapat mengeluarkan emosi negatifnya, seperti menangis, berteriak, melempar barang, dan memukul. Selain di aspek emosi bermain gawai juga dapat berdampak terhadap fisik anak, karena jika tidak memperhatikan durasi menggunakan gawai dapat menyebabkan mata sakit dan gatal. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Adwiah & Diana (2023) yang menunjukkan bahwa gawai dapat memberikan dampak negatif bagi fisik anak, seperti anak mendapatkan paparan radiasi berbahaya. Lebih dari itu, gawai pun dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Penggunaan dan ketergantungan gawai pada anak sangat mempengaruhi perilaku mereka dalam berteman, ekspresi perasaan, dan cara memperlakukan orang lain (Joseph, dkk., 2022).

Berdasarkan data sebelumnya terdapat dampak negatif gawai pada anak, yaitu pada aspek emosi dan fisik. Untuk meminimalisir hal tersebut orang tua mengupayakan beberapa hal diantaranya orang tua tegas dalam menetapkan aturan.

"Ibu mah paling bikin peraturan aja sih. Jadi sebelum hp nya dikasih, ibu bilang cuma boleh 20 menit. Kalo udah 20 menit ibu ngingetin biar udahan tapi kalo anaknya gamau udahan ya hp nya langsung ibu ambil. Anaknya mau nangis-nangis juga ga akan ibu kasih hp nya, soalnya kan takut jadi kebiasaan kalo nangis langsung dikasih hp lagi." (Wawancara orang tua HSA)

Orang tua lain menyatakan untuk meminimalisir dampak negatif gawai pada anak adalah dengan mendampingi anak. Ketika orang tua mendampingi anak orang tua akan mengetahui apa yang anak tonton dan dapat mengevaluasi sesuatu yang salah.

"... ditemenin kalo dede lagi main hp biar tau lagi main game apa atau lagi nonton apa. Terus kan kalo di YouTube banyak banget pilihan videonya terus anak suka asal pencet. Kadang videonya tuh tentang kekerasan yang mukul-mukul nah langsung dikasih tau itu ga baik terus ga boleh ditonton. Kalo pake hp nya udah terlalu deket ke mata juga suka langsung diingetin terus hp nya dimundurin sama ibu biar ga sakit mata si dedenya." (Wawancara orang tua LAS)

Selain menerapkan aturan dan mendampingi anak, orang tua juga memberikan pengalihan dengan memberikan aktivitas lain agar anak tidak bermain gawai dan membatasi konten yang ditonton anak. Aktivitas lain yang dimaksud adalah memasukkan anak ke sekolah agar anak dapat bermain dan terstimulasi sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu aktivitas lain di rumah anak difasilitasi Alat Permainan Edukatif (APE) seperti puzzle dan mainan *kitchen set*. Dalam membatasi

konten yang ditonton anak, *YouTube Kids* dipilih sebagai *platform* yang boleh ditonton anak agar konten yang dilihat anak sesuai dengan umurnya.

"Taun ini kan udah 4 tahun jadi anak dimasukin ke TK aja biar ada kegiatan lain. Terus kalo di rumah disediakan macem macem mainan biar ga inget sama hp. Jadi sekarang alhamdulillah udah ga terlalu sering main hp soalnya kan main yang lain kaya masak-masakan atau puzzle gitu. Tapi emang masih main hp kadang-kadang. Tapi sama ayahnya tuh sengaja disetting YouTube nya jadi YouTube Kids biar aman kata ayahnya mah."
(Wawancara orang tua SAR)

Penting bagi orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan gawai pada anak usia dini. Selain itu, orang tua juga harus tegas dalam memberikan aturan atau batasan, baik itu dalam batasan durasi atau pun batasan konten. Hal tersebut sejalan dengan Sejati (2020) yang menyatakan bahwa ketika anak menggunakan gawai orang tua perlu memberi batasan serta mengatur waktu penggunaan. Konten dan fitur dalam gawai yang bisa dimanfaatkan, yaitu seperti mengaji, mewarnai, menggambar, mengenal huruf dan angka, membaca, menghitung, dan permainan edukasi (Asmawati, 2021). Orang Di samping itu menurut Hidayati, dkk. (2023) orang tua juga perlu memberikan aturan terkait jarak dan posisi penggunaan seperti menggunakan gawai dengan posisi duduk dan gawai disandarkan kepada benda sekitar. Penting juga untuk memberikan berbagai pengalaman belajar melalui buku, mainan, dan aktivitas langsung untuk mendorong perkembangan anak. Mulyana, dkk. (2023) berpendapat bahwa orang tua harus menjadi contoh yang baik untuk

anak karena orang tua adalah lingkungan terdekat anak sehingga anak dapat terhindar dari kecanduan dan dampak negatif dari gawai. Upaya-upaya tersebut dinilai dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gawai untuk anak usia dini.

Kesimpulan

Era globalisasi ini banyak sekali revolusi yang tidak bisa dihindari, salah satunya gawai. Bahkan anak usia dini kini sudah tidak asing dengan gawai karena sudah dikenalkan oleh lingkungannya. Orang tua sebagai lingkungan terdekat anak mengenalkan dan memberikan anak gawai karena jika anak sedang bermain gawai dinilai dapat memudahkan orang tua beraktivitas dan anak juga akan lebih mudah dibujuk untuk beraktivitas. Di samping itu, lingkungan luar rumah juga memiliki andil sehingga mendorong anak bermain gawai. Ketika anak bermain gawai anak bisa mengeluarkan emosi positif, seperti senang, tenang, serta antusias. Namun anak juga dapat mengeluarkan emosi negatif, seperti menangis, berteriak, melempar barang, bahkan memukul. Tidak hanya memberikan dampak di sisi emosi saja, dengan anak bermain gawai juga dapat berdampak pada fisik anak karena paparan radiasi dari gawai dapat menyebabkan mata sakit dan gatal. Untuk mengurangi dampak negatif gawai pada anak, orang tua mengupayakan beberapa hal seperti menerapkan batasan terhadap konten dan durasi, mendampingi anak ketika bermain gawai, serta memberikan aktivitas lain yang menunjang kebutuhan anak.

Daftar Acuan

- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Amelia, R., Salbiah, S., & Pangestu, R. A. (2023). Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6579>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- BPS. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2022/02/25/0a2afea4fab72a5d052cb315/statistik-indonesia-2022.html>
- Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Zaman, B. (2023). Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 915–926. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004>
- Hijriani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844.
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 21–28.
- Joseph, G. V., M, A. T., Elizabeth, S., & Thomas, J. (2022). The Impact of Screen Time and Mobile Dependency on Cognition, Socialization and Behaviour Among Early Childhood Students During the Covid Pandemic-Perception of the Parents. *Digital Education*

Review, 41, 114–123.

- Karwati, L., Kurniawan, D., & Anggraeni, R. (2020). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Pengguna Gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(1), 33–40.
- Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Mulyana, E. H., Aprily, N. M., & Zaenab, A. S. (2023). Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 11–26.
- 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>
- Nurliana, & Aini, N. (2021). Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1), 101–109.
- Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Sejati, Y. G. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 38.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1597>