

PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGUNAAN GADGET PADA ANAK

Indian Sunita, Eva Mayasari*

Kesehatan Masyarakat, STIKes Al-Insyirah Pekanbaru, Jl. Parit Indah No. 38 Pekanbaru,

*evamayasari86@gmail.com

Submitted :19-09-2017, Reviewed:09-10-2017, Accepted:02-01-2018

DOI: <http://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>

ABSTRAK

Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia, muda, remaja bahkan anak-anak. Gadget memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gadget juga memberikan dampak negatif khususnya bagi anak jika digunakan tanpa pengawasan orangtua. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan membagikan kuisioner kepada orang tua yang berisi pertanyaan tentang pengawasan dan dampak penggunaan gadget pada anak. Hasil uji statistik diketahui ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna gadget dengan p value 0.05. Pada penelitian ini didapatkan hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan gadget pada anak di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru..

Kata Kunci: pengawasan, dampak gadget

ABSTRACT

Gadgets have a variety of appealing, varied, interactive and flexible features and apps that add to the appeal of everyone, from elderly, young, teen and even kids. Gadgets have many benefits in human life if used properly and appropriately, but the gadgets also negatively affect children especially if used without parental supervision. This study aims to determine the parental control of the impact of the use of gadgets in children in early childhood and kindergarten Taruna Islam Pekanbaru. The approach taken in this research was a quantitative approach by distributing questionnaires to parents containing questions about the monitoring and impact of the use of gadgets in children. The results of statistical tests known there is a significant relationship between parental supervision of the impact of gadget users with p value 0.05. In this study found a significant relationship between parental supervision with the impact of gadgets on children in early childhood and Kindergarten Taruna Islam Pekanbaru.

Keywords: supervision, impact of gadgets

PENDAHULUAN

Abad ke 21 merupakan masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dibidang alat komunikasi. Berawal dari surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet, ipad, android dan lain sebagainya atau yang lebih dikenal dengan *gadget*.

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke

hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, *gadget* tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, akan tetapi wajib dimiliki siapa saja mulai dari usia lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak, hal ini di sebabkan *gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang

menarik, bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik.

Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Dalam penelitian Ameliola. S dkk (2013) dikutip pada *New York Times*, sebuah kasus terjadi dimana seorang anak cenderung pada iPad. Anak tersebut harus merengsek ketika *gadget* kesayangannya tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru di era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain, bahkan saat tidur tidak dapat lepas dari *gadget* tersebut. Orangtua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak. Pada hakikatnya, anak belum saatnya mengenal *gadget*, mereka masih memerlukan interaksi yang lebih luas dengan crayon, buku gambar, teman-teman bermain, dan lain sebagainya

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan “*What You See is What You Get*”. Penerapan ini memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apa bila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif. Oleh karena itu, orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan

teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan *gadget*, karena fasilitas yang disediakan oleh *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sedangkah usai dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangan.

Bedasarkan survei awal di Paud dan TK Taruna Islam, didapatkan jumlah siswa/i keseluruhan 74 orang, dengan jumlah masing-masing untuk Paud 12 orang dan TK 62 orang, dan dari hasil wawancara dengan seluruh siswa/i Paud dan TK Taruna Islam sebanyak 74 orang tersebut telah mengenal *gadget* dan menggunakannya.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan anak di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan TK (Taman Kanak-Kanak) Taruna Islam Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan anak di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru.

Penelitian ini dilaksanakan di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yaitu dengan menggunakan kuesioner guna mengetahui secara statistik hubungan pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak. Teknik pengumpulan data terdiri dari kuisisioner.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis bivariat untuk melihat hubungan pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Dampak *Gadget* bagi anak TK dan Paud Taruna Islam Pekanbaru

No	Dampak	N	%
1	Negatif	19	38,0
2	Positif	31	62,0
Total		50	100,0

Dampak gadget bagi anak TK dan Paud Taruna Islam pada tabel diatas menunjukkan dampak negtif gadget 38% dan positif 62%. Banyak sekali dampak bermain *gadget* bagi anak-anak yang pertama dampak positif bermain *gadget*. dampak buruk *smartphone* bagi anak balita, namun orangtua zaman sekarang meskipun sudah tahu tapi mungkin karena rasa sayang pada anaknya tetap saja meminjamkan atau bahkan memberikan *smartphone* maupun *tablet* khusus pada mereka yang masih balita, dampak negative yang dapat ditimbulkan bermain *gadget* menurut Efrizal (2014), diantaranya yaitu: anak yang menghabiskan banyak waktunya dengan gadget akan mengakibatkan aktifitas menulis dan membacanya turun. Karena gadget jauh lebih menarik bagi mereka untuk dilihat atau dimainkan.

Selain itu, penurunan kemampuan bersosialisasi, dimana anak yang banyak menghabiskan waktu dengan gadget akan tidak peduli dengan lingkungannya, yang lebih parah lagi ada yang sampai tidak tahu dan paham cara etika dalam bersosialisasi yang sikap egois mereka lebih menonjol. Saat ini, dengan mudahnya akses internet dampak lain adalah pornografi anak. Dimana anak-anak bisa melihat sesuatu yang belum bisa membedakan mana yang baik dan buruk bagi mereka sehingga mereka bisa saja mengakses yang berbau pornografi. Hal ini tentunya akan sangat mempengaruhi jiwa anak. Selain itu, penurunan konsentrasi anak pada saat belajar dan analisa masalah, karena mereka lebih senang berimajinasi dengan tokoh

permainan yang mereka mainkan dan akan menyebabkan memicu gangguan tidur bagi anak, mata kering karena tegangnya syaraf mata terlalu lama, nyeri punggung, masalah pendengaran karena pemasangan earphone terlalu lama, memicu obesitas karena kurangnya gerak anak, tidak stabilnya emosi anak dan gangguan psikosomatis pada anak.

Cara Untuk Mengatasi Anak Yang Sudah Ketergantungan Gadget Apabila anak sudah kecanduan dengan gadget maka hal-hal yang bisa dilakukan orang tua adalah sebagai berikut: Beri waktu batasan menggunakan gadget. Dengan memberi batasan/mengurangi waktu untuk menggunakan gadget maka lama kelamaan anak akan mulai lupa dengan gadgetnya. Kembangkan bakat anak. Misalnya adalah dengan mengembangkan bakat yang dimiliki anak. Entah itu bermain musik, menggambar/melukis, dan yang lainnya. Sering-seringlah bermain dengan anak. Orang tua yang sering bermain dengan anaknya akan membuat sang anak lebih fokus kepada orang tuanya dibanding dengan gadgetnya. Ajaklah anak Anda bermain di luar rumah. Ini akan mempercepat tumbuh kembang anak. Ajaklah anak ikut beraktivitas dengan anda. Misalnya adalah ketika memasak maka ajaklah anak anda dan aktivitas— aktivitas lain yang memungkinkan anaka anda untuk diajak. Ajaklah anak Anda berekreasi. Dengan berekreasi pikiran anak Anda akan fresh dan lupa dengan dengan gadgetnya karena rekreasi membuat anak anda merasa senang dan gembira. Apalagi ketika Anda

mengajak anak anda berekreasi ke tempat-tempat yang memiliki pemandangan yang

bagus, seperti pegunungan, pantai, kebun binatang dan yang lainnya.

Tabel 2. Hubungan Pengawasan Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget di TK dan Paud Taruna Islam Pekanbaru Tahun 2017

No	Pengawasan	Dampak				Total		p value
		Negatif		Positif		N	%	
		n	%	n	%			
1	Kurang baik	12	66.7	6	33.3	18	100	0.05
2	Baik	7	21.9	25	78.1	32	100	
Total		19	38	31	62	50	100	

Berdasarkan tabel 2 diketahui pengawasan orang tua yang baik berdampak positif sebesar 78.1% dan pengawasan orang tua yang kurang baik berdampak negatif sebesar 66.7%. Hasil uji statistik diketahui ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna *gadget* dengan p value 0.05.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayuby tahun 2017 mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini diketahui bahwa dampak dari penggunaan *gadget* dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak – anak di usia. Penelitian yang dilakukan oleh Mubashiroh tahun 2013 diketahui orangtua sebaiknya mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* sehingga tidak mengganggu proses belajar dan sosialisasi terhadap lingkungan. Orangtua perlu memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan *gadget* agar dapat bermanfaat secara maksimal (Mubashiroh, 2013)

Anak merupakan tumpuan dan harapan di masa depan, maka orang tua senantiasa memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak-anaknya serta mengubah perilaku anak-anaknya. Semua orang tua berperan aktif dalam pendidikan anak dan ingin melihat anaknya berhasil, oleh karena itu, keluarga mempunyai tugas

fundamental dalam mempersiapkan anak bagi peranannya dimasa depan. Untuk itu memberikan *gadget* pada anak harus sesuai dosis. Maksud dari dosis disini adalah memberikan ponsel pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak saat itu. Menyesuaikan dengan perkembangan zaman manfaat *gadget* tidak bisa dihilangkan, tetapi jangan sampai berlebihan. Sehingga, peranan orangtua dalam memberikan *gadget* pada anak sesuai keperluannya, sehingga orangtua dapat mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* sebagai edukasi contoh mewarnai, pursor dan lain-lain.

Dalam esensinya pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya berpartisipasi, karena produk utama pendidikan adalah disiplin diri, maka pendidikan keluarga secara esensial adalah meletakkan dasar. Dasar disiplin diri untuk memiliki dan dikembangkan oleh anak.

Bermanfaat atau tidaknya *gadget* bagi anak tergantung bagaimana orang tua mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Agar mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget* orang tua harus memahami konten yang terdapat di dalamnya. Oleh sebab itu harus ada pendampingan dari orang tua agar tidak melenceng dari apa yang diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak

penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK Taruna Islam, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak di PAUD dan TK Taruna Islam

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayuby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
- Ameliola, S, dkk. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Malang : Fakultas Pertanian, Universitas Brawijaya
- Beauty, Yudi. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa i SMA Negeri 9 Manado (ejornal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2) Manado : Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran, Universitas Sam Ratulangi*
- Depkes RI. (2009). *Prinsip pengelolaan program KIA*. Jakarta
- Herawati, M. (2009). *Psikologi Ibu dan Anak Untuk Kebidanan*. Salemba Medika : Jakarta
- Iis, dkk. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak (Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu)*. Jakarta : Universitas Budi Luhur
- Octaviani. H. (2013). *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Dini (Karya Tulis Ilmiah)*. Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan dan Dampak Pada Anka-anak*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Nuredah. (2016). *Peran Orangtua Dalam Penanggulangan Dampak Nrgatif Handphone Pada Anak*. Fakultas Ilmu Sosial d. Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta