



PENTINGNYA PERAN ORANGTUA MENDAMPING ANAK USIA DINI DALAM PENGGUNAAN GADGET

THE IMPORTANCE OF THE ROLE OF PARENTS IN ACTING EARLY CHILDREN IN THE USE OF GADGETS

**Wiwin Yunita¹, Suci Rahma Dewi², Rachel Dwi Putri Sipayung³, Julia
Natasa⁴**

Program Studi Pendidikan Nonformal, FKIP, Universitas Bengkulu

Email: wyunita@unib.ac.id¹, sucirahmadewi64@gmail.com²,

dwiputrisipayung0@gmail.com³, billajulianatasya@gmail.com⁴

*Corresponding author: sucirahmadewi64@gmail.com²

ABSTRAK

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Meski gadget memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan fisik, emosional, dan sosial anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mendampingi anak usia dini sangatlah penting. Orang tua berperan sebagai pembimbing untuk memastikan penggunaan gadget yang sehat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pendampingan orang tua dapat membantu anak mengembangkan keterampilan literasi digital, mencegah paparan konten yang tidak sesuai, serta mengajarkan pengelolaan waktu yang baik. Melalui pendampingan yang bijak, orang tua dapat menciptakan keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas lainnya, seperti bermain secara fisik, berinteraksi sosial, dan belajar langsung dari lingkungan. Dengan demikian, peran aktif orang tua menjadi kunci dalam memaksimalkan manfaat teknologi sambil meminimalkan dampaknya terhadap anak usia dini.

Kata Kunci : *Peran Orang Tua, Anak Usia Dini, Penggunaan Gadget*

ABSTRACT

The use of gadgets among young children is increasing along with technological developments. Although gadgets have the potential to support learning, their uncontrolled use can have a negative impact on children's physical, emotional and social development. Therefore, the role of parents in accompanying young children is very important. Parents act as guides to ensure that gadget use is healthy and appropriate to the child's developmental needs. Parental assistance can help children develop digital literacy skills, prevent exposure to inappropriate content, and teach good time management. Through wise guidance, parents can create a balance between the use of gadgets and other activities, such as physical play, social interaction, and learning directly from the environment. Thus, the active role of parents is key in maximizing the benefits of technology while minimizing its impact on young children.

Keywords: Role of Parents, Early Childhood, Use of Gadgets

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Anak-anak pun tumbuh di lingkungan yang dikelilingi oleh teknologi, mulai dari ponsel pintar hingga tablet dan komputer. Di satu sisi, gadget memiliki manfaat besar dalam mendukung pendidikan, hiburan, serta pengembangan keterampilan teknologi anak. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan perkembangan sosial, serta paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia. Di sinilah peran orangtua menjadi sangat penting. Orangtua memiliki tanggung jawab untuk tidak hanya menyediakan akses terhadap teknologi, tetapi juga mendampingi dan mengarahkan penggunaan gadget secara bijak. Pendampingan ini meliputi pengaturan waktu penggunaan, pemilihan konten yang sesuai, hingga membangun komunikasi yang terbuka dengan anak tentang manfaat dan risiko teknologi. Dengan bimbingan yang

tepat, gadget dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai alat pendukung perkembangan anak, bukan sebaliknya menjadi penghambat atau ancaman bagi tumbuh kembang mereka. Melalui pendampingan aktif, orangtua dapat membantu anak-anak memahami batasan dalam menggunakan gadget sekaligus membentuk kebiasaan digital yang sehat sejak dini.

Kondisi kecanduan gadget yang terjadi pada anak-anak merupakan suatu hal yang dapat menimbulkan dampak berbahaya sehingga harus dapat dihindari. Menggunakan gadget bagi anak-anak di era milenial sekarang ini memang sangat sulit untuk dihindari mengingat orang tua sendiri juga memiliki ketergantungan yang besar terhadap gadget tersebut dan sampai kebutuhan akan penggunaan gadget di era teknologi sekarang sudah bukan lagi kebutuhan sekunder melainkan sebuah kebutuhan primer. Ada banyak bahaya gadget bagi anak-anak yang dapat timbul. Salah satunya akan mengalami kecanduan gadget sehingga kondisi

tersebut harus benar-benar dicegah untuk tidak terjadi. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam mencegah anak mengalami kecanduan gadget adalah dengan memahami dan menghindarkannya dari setiap faktor penyebab anak kecanduan gadget. Dalam era digital yang semakin maju seperti sekarang, penggunaan gadget menjadi hal yang umum di kalangan anak-anak. Anak usia 5-6 tahun terkadang terpapar dengan penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua atau pengasuh. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia tersebut dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan mereka.

Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dapat mengganggu perkembangan sosial, kognitif, dan emosional anak usia 5-6 tahun. Anak-anak pada usia ini sedang mengalami tahap perkembangan yang penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan hubungan interpersonal. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengisolasi anak dari interaksi sosial dengan teman sebaya dan

anggota keluarga, sehingga mempengaruhi perkembangan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial mereka. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia 5-6 tahun juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif mereka. Anak-anak pada usia ini seharusnya terlibat dalam bermain, menjelajahi lingkungan, dan mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Namun, jika anak terlalu banyak menghabiskan waktu di depan gadget, mereka kehilangan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik dan eksplorasi, yang berpotensi mempengaruhi perkembangan motorik dan kognitif mereka. Selain dampak sosial dan kognitif, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia 5-6 tahun juga dapat berdampak pada perkembangan emosional mereka. Anak-anak pada usia ini masih dalam Tahap belajar mengenali dan mengelola emosi mereka. Jika mereka terlalu banyak terpapar dengan konten yang tidak sesuai atau berlebihan di gadget, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami emosi mereka sendiri dan

orang lain. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan jugadapat menyebabkan ketergantungan atau kecanduan pada teknologi, yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan emosional anak.

METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan sosialisasi, sosialisasi dilakukan untuk memberikan informasi dan edukasi kepada orang tua anak usia dini sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan perubahan sikap agar dapat memberikan kontribusi nyata dalam membangun karakter anak usia dini melalui pendidikan orang tua yang optimal. Beberapa langkah pelaksanaan kegiatan dilakukan agar sosialisasi dapat terlaksana dengan baik antara lain:

1. Penyelenggaraan lokasi dipilih Merupakan lembaga pendidikan nonformal yang melayani berbagai kebutuhan pendidikan Masyarakat, Memiliki fasilitas dan jaringan yang mendukung kegiatan sosialisasi serta kolaborasi antara pihak lembaga dan masyarakat.
2. Kolaborasi dengan Lembaga yang melibatkan ketua Lembaga, guru PAUD dalam merencanakan dan menyelenggarakan kegiatan Sosialisasi .
3. Pendekatan komunikasi yang sederhana dan ramah, yaitu materi penyuluhan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh orang tua dan materi disesuaikan dengan kehidupan yang dekat dengan masyarakat.
4. Sesi interaktif dan berbasis diskusi dirancang sebagai sesi sosialisasi yang melibatkan partisipasi aktif peserta. Metode interaktif yang digunakan adalah diskusi untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan pertukaran pengalaman antar peserta.
5. Penyediaan materi dan sumber daya tambahan yaitu materi penyuluhan dalam bentuk materi presentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi Pentingnya peran orang tua mendampingi anak usia dini dalam penggunaan gadget

di PAUDNI PNF SKB KOTA BENGKULU. Adapun peserta yang hadir yaitu sebanyak 7 orang tua. Kegiatan sosialisasi ini berisi betapa pentingnya peran orangtua dalam mendampingi anak dalam bermain gadget penguatan kembali kepada orang tua di PAUDNI PNF SKB KOTA BENGKULU tentang pentingnya peran dan pendampingan orang tua terhadap pendidikan anak. Pentingnya peran orangtua ini memiliki dampak yang amat besar, sebagaimana yang disampaikan oleh Henderson dalam (agustina 2022), yaitu: a) orangtua dan lingkungan keluarga sebagai tempat belajar anak yang pertama dan utama, b) Keterlibatan orang tua dalam pendidikan formal anak akan meningkatkan prestasi sekolah anak, dan c) lebih efektif dalam memberikan pendidikan kepada anak. Peran orangtua mendampingi anak dalam penggunaan gadget diartikan sebagai keikutsertaan orangtua dalam mendampingi anak menggunakan gadget pada anak

Sosialisasi ini menjadi penting karena masih kurangnya edukasi dan kesadaran orang tua dalam

mendampingi anak dalam bermain gadget. Menurut Jailani dalam Agustina (2022) menjabarkan banyak faktor yang menyebabkan orang tua belum optimal dalam mendidik anak-anaknya di rumah: 1) Kurangnya pengetahuan para orang tua terhadap peran dan fungsi serta tanggung jawab para orang tua dalam pendidikan anak-anak. 2) Lemahnya peran sosial budaya masyarakat dalam membangun kesadaran akan pentingnya pendidikan keluarga. 3) Kuatnya desakan dan tarikan pergulatan ekonomi para orang tua dalam memenuhi tuntutan dan kebutuhan keluarga. 4) Kemajuan arus teknologi informasi yang mengglobal turut pula mempengaruhi cara berfikir dan bertindak para orang tua.

Kegiatan kemudian diawali dengan pretest dilanjutkan dengan penyampaian sosialisasi pada tema yang diangkat peran orangtua dalam mendampingi anak. Sosialisasi ini menyampaikan materi tentang: 1. Pentingnya peran dan pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget 2. Cara sukses pendampingan orangtua untuk meminimalisir dampak buruk

penggunaan hp/ gadget Selanjutnya, diakhir sosialisasi dilakukan post test untuk memastikan pemahaman pemahaman orang tua tentang pentingnya peran orang tua mendampingi anak dalam penggunaan gadget.



Gambar 1. 1 Foto kegiatan memaparkan materi

Selanjutnya, diakhir sosialisasi dilakukan post test untuk memastikan pemahaman pemahaman orang tua tentang pentingnya peran orang tua mendampingi anak dalam penggunaan gadget.



Gambar 2 : Foto bersama sesudah sosialisasi

Dampak Positif dari Gadget

Menurut Witarsa, dampak positif dari anak bermain gadget yaitu mempermudah komunikasi. Dengan adanya gadget anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain. Sedangkan Ardianti, menjelaskan bahwa dampak positif dari bermain gadget dapat menjadikan anak yang kreatif, dengan adanya aplikasi di gadget anak bisa lebih kreatif. Didukung dengan pendapat Rozalia dampak positif yang ditimbulkan dari gadget adalah sebagai hiburan, sebagai media komunikasi dan penggunaan internet untuk mencari bahan pembelajaran. Bermain gadget juga memberikan dampak positif kepada anak seperti; Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar); Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan

permainan); Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa). Menurut Sinta (2018) dinyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget yakni: (1) Bahaya terkena sinar radiasi. Jika gadget digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indra penglihatan karena terkena cahaya radiasi; (2) Menjadikan sebuah kebiasaan,

dalam keseharian anak menjadikan gadget sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya sehingga selalu dibawa ke mana pun berada; (3) Terlambat dalam memahami materi pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam gadget. Sejalan dengan pendapat Novitasari

(2016) yang menyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget sebagai berikut: (1) Malas melakukan kegiatan. Dengan berbagai jenis aplikasi di dalam gadget membuat anak lebih asyik memainkan gadget daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit; (2) Lupa bermain bersama teman.

SIMPULAN

Peran orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak usia dini saat penggunaan gadget sangat penting untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif pada perkembangan anak. Berdasarkan hasil dan analisis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget dan memastikan anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan anggota keluarga guna menghindari gangguan pada perkembangan sosial anak.
2. Penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menggantikan

kegiatan fisik dan eksplorasi yang penting bagi perkembangan motorik dan kognitif anak.

3. Orang tua harus memantau konten yang diakses oleh anak di gadget dan memberikan pemahaman tentang emosi kepada anak untuk mencegah gangguan pada perkembangan emosional.

4. Penggunaan gadget dengan pengawasan orang tua dapat memberikan kesempatan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan keterampilan teknologi anak.

5. Keterlibatan aktif orang tua dalam kegiatan penggunaan gadget dapat memperkuat ikatan keluarga dan membangun hubungan yang kuat dengan anak.

Dengan melakukan peran yang aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak saat penggunaan gadget, orang tua dapat membantu anak menghindari dampak negatif dan

memanfaatkan potensi positif dalam perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics.* (2016). *Media and young minds. Pediatrics, 138(5), e20162591.*
<https://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162591>
- Anggraini, E.* (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada anak.* Serayu Publishing.
- Parapat, A.* (2020). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini.* Edu Publisher.
- Pereira, M., & Pessoa, T.* (2020). *Parental mediation of screen time and technology use in young children: A systematic review of the literature. Comunicar, 28(65), 33–43.*
<https://doi.org/10.3916/C65-2020-03>
- Rofiatun.* (2022). *Dinamika emosi anak usia dini.* PT Nasya Expanding Management.
- Wathoni, M. N.* (2020). *Pendidikan Islam anak usia dini.* Sanabil.