

Peran Orangtua Terhadap Penanggulangan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah

Maulidiyah Junnatul Azizah Heru^{1*} | Atika Jatimi²

¹ Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo

² Universitas Nazhatut Thullab Al-Muafa Sampang

* Corresponding Author: ladyheru@unuja.ac.id

ARTICLE INFORMATION

Article history

Received 5 March 2024

Revised 9 July 2024

Accepted 12 July 2024

Keywords

Peran Orangtua, Kecanduan,
Gadget, Anak Prasekolah

ABSTRACT

Introduction; Gadget addiction in children is a new phenomenon that causes long-term negative effects such as developmental delays, emotional imbalance and other negative impacts. **Research purposes;** This research was conducted with the aim of finding out the role of parents in overcoming gadget addiction in preschool children. **Method;** This research uses a qualitative approach with a descriptive case study type of research. This research was conducted from November to December 2023 in Selomukti Village, Mlandingan District, Situbondo Regency. The subjects in this research were 12 parents with children aged 3-6 years. This research focuses on informants based on certain categories using the interview method. The data analysis techniques used are data simplification, data presentation and drawing conclusions. **Results;** Parents play a role in the process of overcoming gadget addiction in preschool children by limiting the use of gadgets. **Conclusion;** The role of parents in limiting the use of gadgets in preschool children can reduce the negative impacts of gadget addiction

Pendahuluan; Kecanduan gadget pada anak menjadi fenomena baru yang menimbulkan efek negatif dalam jangka panjang seperti keterlambatan perkembangan, ketidakseimbangan emosi serta dampak negatif lainnya. **Tujuan penelitian;** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peran dari orang tua dalam penanggulangan kecanduan gadget anak usia prasekolah. **Metode;** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif studi kasus. Penelitian ini dilakukan pada bulan November hingga Desember 2023 di Desa Selomukti Kecamatan Mlandingan Kabupaten Situbondo. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 12 orangtua dengan anak usia 3-6 tahun. Penelitian ini memfokuskan pada informan berdasarkan kategori tertentu dengan metode wawancara. teknik analisis data yang digunakan adalah penyederhanaan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan **Hasil;** Orang tua berperan dalam proses penanggulangan kecanduan gadget pada anak prasekolah dengan metode pembatasan penggunaan gadget. **Kesimpulan;** Peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak prasekolah dapat mengurangi adanya dampak negatif kecanduan gadget.

Indonesian Health Science Journal

Website: <http://ojsjournal.unt.ac.id/>

E-mail:

1. Pendahuluan

Penggunaan *gadget* secara terus menerus serta berlebihan pada anak usia prasekolah dapat berdampak buruk bagi pola perilaku anak tersebut dalam kehidupannya. Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara konsisten akan memiliki ketergantungan yang tinggi serta menjadi kegiatan yang rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari (Novianti & Garzia, 2020). Tidak dapat dipungkiri saat ini anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *gadget* dari pada berinteraksi dengan lingkungan

sekitarnya sehingga dapat memicu kekhawatiran sebab dalam jangka panjang akan memiliki dampak yang negatif bagi anak prasekolah terutama pada aspek prestasi, perkembangan Bahasa, perkembangan emosi anak serta penurunan kondisi fisik seperti penurunan penglihatan. Hal tersebut menuntut individu yang berperan sebagai orangtua harus selalu memberikan perhatian khusus dalam penggunaan *gadget* pada anak prasekolah setiap harinya. (Viandari & Susilawati, 2019)

Di Indonesia *gadget* berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir, bahkan menjadi salah satu Negara dengan pengguna *Facebook*, *Twitter*, dan *Whatsapp* yang masing-masing mencapai 52 juta pengguna. Berbagai fitur-fitur dan aplikasi yang menarik, sangat bervariasi, interaktif dan fleksibel pada *gadget* memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan efisien. Realita yang terjadi pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa namun telah sampai pada golongan anak-anak, terutama anak prasekolah (Hidayatuladkia et al., 2021). Penggunaan *gadget* oleh anak prasekolah yang dilakukan dengan kurun waktu lama akan berakibat fatal pada perkembangan emosi dan sosial anak.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* (HP) atau gawai, sekaligus juga mengakses internet. Secara total, terdapat 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *gadget*. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Jika dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur. Persentase yang menggunakan HP pada anak usia 5-6 tahun adalah 52,76%. Anak-anak yang mengakses internet lebih banyak pada usia 5-6 tahun sebesar 39,97% (Santika, 2023). Data tersebut menggambarkan tingginya jumlah penggunaan *gadget* yang dapat meningkatkan angka kecanduan terhadap *gadget* khususnya pada anak prasekolah. Penggunaan *gadget* yang tidak seharusnya atau secara berlebihan (kecanduan) tentunya dapat membuat prevalensi risiko gangguan konsentrasi dan hiperaktivitas menjadi lebih tinggi (Novianti & Garzia, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 8 November 2023 di salah satu Taman Kanak-kanak (TK) di Kecamatan Mlandingan Kabupaten Situbondo, hasil wawancara dari beberapa Wali Murid dan Guru menyatakan bahwa anak atau siswa sering bermain *gadget* ketika di rumah dan di sekolah, Ketika diakumulasikan mereka memainkannya lebih dari 6 jam. Mereka juga mengatakan sering kali saat anak mereka bermain *gadget* berbicara dengan menggunakan kata-kata kasar, seperti: anjing, “*jancok*”, dan lain sebagainya. Bahkan sebagian dari siswa tersebut sudah ada yang mengalami kerusakan pada bagian mata (mengalami kemerahan dan sering berkedip tanpa rangsangan). Setelah anak-anak mereka bermain *gadget* dalam waktu yang lama anak-anak mereka selalu malas untuk melakukan aktivitas yang lain.

Kewaspadaan terhadap perilaku kecanduan *gadget* harus lebih ditingkatkan karena dapat menurunkan kualitas kesehatan mental dan kehidupan anak usia prasekolah. Peran orangtua bukan hanya sekedar mengawasi saja tapi perlu pengelolaan yang baik dan benar terkait penggunaan *gadget* terutama pada anak usia pra sekolah. Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat memengaruhi perkembangan anak sehingga perlu pembatasan waktu penggunaan *gadget* dan mengalihkan pada kegiatan yang lebih bermanfaat dan menyenangkan misal bermain kolase, plastisin, menggambar dan lain sebagainya.

Peran orangtua sangatlah penting dalam keseharian anak, karena anak belum bisa menentukan sendiri dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Arah dan bimbingan orangtua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten

secara sosial di kemudian hari (Viandari & Susilawati, 2019). Peran orangtua sangat dibutuhkan dalam kehidupan anak dalam kesehariannya terutama untuk mengarahkan mana yang baik dan tidak baik yang bisa dilakukan oleh anak, agar terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran peran orangtua dalam penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah di Kabupaten Situbondo.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan studi kasus. Penelitian ini dilakukan pada bulan November hingga Desember 2023 di Desa Selomukti Kecamatan Mlandingan Kabupaten Situbondo. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orangtua dengan anak usia 3-6 tahun. Penelitian ini memfokuskan pada informan berdasarkan kategori tertentu. Perbedaan kategori tersebut diharapkan dapat memberikan sumber data yang beragam sehingga dalam penelitian ini memperoleh sumber data yang kompleks.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan 1) Observasi, 2) wawancara mendalam, 3) dokumentasi. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari segala kejadian dan kegiatan penting dalam penelitian mulai observasi, wawancara dan lainnya agar lebih dapat dipercaya untuk menjadi sumber data pendukung dari data yang diperoleh. Data didapatkan berupa catatan observasi, catatan wawancara, dokumentasi dan pendukung lainnya. teknik analisis data yang digunakan adalah penyederhanaan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Karakteristik Subjek

Subjek pada penelitian ini berjumlah 12 orang yang merupakan wali murid dari TK Darul Falah Al-Mahalli. Jenis kelamin subjek terdiri dari 7 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Berdasarkan usia para partisipan memiliki anak usia 3-6 tahun yang mengenal *gadget* semenjak berusia 3 tahun. Berdasarkan jenis *gadget* yang digunakan, semua anak partisipan menggunakan *smartphone* dengan jenis aplikasi yang digunakan yaitu *game online*.

Distribusi Tema

Berdasarkan hasil penelitian, distribusi tema yang didapatkan yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Tema

Tujuan	Tema	Subtema
Mengetahui peran dari orang tua dalam penanggulangan kecanduan gadget anak usia prasekolah.	Pola Asuh Orang Tua	<i>Controlling</i>

Tema yang teridentifikasi dari hasil transkrip wawancara serta catatan lapangan yang didapat selama proses pengambilan data secara mendalam yaitu pola asuh orang tua dalam menanggulangi kejadian kecanduan gadget pada anak usia prasekolah dengan satu subtema berupa perilaku *controlling*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia 3 tahun sudah mengenal *gadget* dan sudah mengenal *game online*. Di zaman yang serba canggih ini, *gadget* sudah menjadi kebutuhan primer baik orang dewasa maupun anak-anak (Ridwan et al., 2023). Penggunaan *gadget* memang sangat menyenangkan karena banyak sekali fitur yang

ditawarkan di dalamnya termasuk banyaknya hiburan yang ditampilkan, sosial media dan lain sebagainya. pada anak-anak penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menyebabkan adanya kecandua pada mereka (Fitriahadi & Tyastiti, 2020).

Zaman dahulu banyak orang tua menghabiskan waktu bersama anak-anaknya, sehingga bisa memantau perkembangan anak dan semakin mengenal mereka (Novianti et al., 2019). Zaman terus berkembang saat ini banyak ibu rumah tangga yang memutuskan untuk bekerja, dengan demikian akan berdampak pada terbatasnya waktu untuk berinteraksi langsung dengan anak, hal ini menjadikan anak semakin jauh dari pengawasan orang tua termasuk dalam penggunaan *gadget* dan menjadikan anak kecanduan terhadap *gadget* (Gandini et al., 2023). Menurut Widodo & Sutisna (2021) Kecanduan *gadget* biasanya ditandai dengan adanya perilaku anak yang tidak mau lepas dengan *gadget* yang dimilikinya. Fenomena yang terjadi banyak anak yang terlalu asyik menggunakan *gadget* sehingga sering kali tidak mendengarkan perintah orang tuanya, dan akan marah saat disuruh berhenti untuk menggunakan *gadget* secara berlebihan. lebih parahnya lagi saat anak terlalu asyik menggunakan *gadget* akan lupa lingkungan sekitar, tidak mau berinteraksi dengan orang sekitar karena lebih memilih fokus pada *gadgetnya* (Itsna & Rofi'ah, 2021).

Dampak negatif pada anak yang kecanduan *gadget* akan sangat merugikan perkembangan sosial dan emosional serta kehidupan mereka (Ridwan et al., 2023), sehingga dalam menyikapi penggunaan dari *gadget* secara berlebihan yang paling berperan adalah orangtua, maka orangtua memiliki peluang besar dalam membimbing dan mencegah anak-anak mereka mengalami kecanduan *gadget* (Fadila & Wardhani, 2022). Banyak sekali *platform* yang tersedia dalam *gadget* missal seperti *youtube*, *tiktok*, *instagram* ataupun *game online*. Anak usia prasekolah sudah banyak yang mengenal *game online* seperti *free fire*, *mobile legend*, *PUBG* dan lain sebagainya sehingga orangtua perlu khawatir terhadap kondisi ini karena penggunaan *game online* tidak selalu bermanfaat dan dapat menimbulkan banyak risiko yang berdampak negative. Dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan seperti membahayakan kesehatan mental, mengganggu pola tidur, atau kemungkinan terjadinya penurunan kesehatan fisik (Heru et al., 2023)

Sejatinya, *gadget* tidak selalu hanya memberikan dampak negatif bagi anak usia prasekolah. Terdapat dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak seperti perubahan pola pikir anak semisal mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang maksimal dari orangtua (Puspita, 2020). Beberapa orang tua menjadikan *gadget* sebagai *caregiver* kedua bagi anak mereka, karena dengan menggunakan *gadget* anak akan duduk dan cenderung lebih fokus pada *gadgetnya*, sehingga orangtua bisa dengan leluasa beraktivitas seperti biasanya tanpa terganggu (Larseman Dela et al., 2023). Nyantanya hal tersebut membuat anak menjadi kecanduan terhadap *gadget*.

Orang tua berperan sangat penting untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan (Tafrihah & Utanto, 2022) sehingga nantinya dapat memberikan arahan kepada anak untuk menjadikan generasi selanjutnya yang dapat meraih keberhasilan di masa yang akan datang. Orang tua juga mempunyai tanggung jawab yang besar dalam memberikan kasih sayang, komunikasi yang hangat dan terbuka serta memberikan bimbingan kepada anak – anaknya (Widodo & Wartoyo, 2020). Kurangnya kemampuan orangtua dalam mengawasi anak-anaknya yang bermain *gadget* tentunya akan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk melihat konten negatif, berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, Durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan (Larseman Dela et al., 2023).

4. Kesimpulan

Peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, memilihkan aplikasi yang sesuai, mengawasi anak saat menggunakan *gadget*, dan memastikan bahwa penggunaan *gadget* tidak menggantikan peran orang tua sebagai guru utama bagi anak. Selain itu, orangtua juga perlu memastikan bahwa penggunaan *gadget* tidak mengganggu aktivitas lain dan harus memantau serta membatasi penggunaan *gadget* agar anak tidak kecanduan.

Daftar Pustaka

- Fadila, A., & Wardhani, J. D. (2022). Parents Responses: The Use of Gadgets in Early Childhood. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(4), 603–609. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i4.53359>
- Fitriahadi, E., & Tyastiti, V. H. (2020). The Impacts Of The Use Of Gadgets On The Development Of Children 3-6 Years Of Age. *The Southeast Asian Journal of Midwifery*, 6(1), 34–38.
- Gandini, A. L. A., Kulsum, U., & Wahyuni, E. P. (2023). The Relationship of Working Mothers and Dependency Level on Pre-School Children Gadgets' Use. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 2(4), 2345–2349. <https://doi.org/10.55324/ijoms.v2i4.423>
- Heru, M. J. A., Hasanah, Ayu Masrurotul Hasanah, F., Hidayat, I. N., & Milawati. (2023). Literatur Review : Penggunaan Game Online Sebagai Strategi Koping Destruktif Di Masa Pandemi Covid-19 Keywords : Online games , Destructive coping strategies , COVID- 19 Pandemic Kata Kunci : Game online , Strategi koping destruktif , Pandemi COVID-19. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*, 11(2).
- 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. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>
- Larseman Dela, V., Munandar, A., Amri, K., Faisal, M., Widodo, T., . P., Oloan, N., & . S. (2023). The Role of Parents in Assisting The Use of Gadgets in Preschool Children. *KnE Social Sciences*, 2023, 667–672. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i4.12958>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). The Role of Parents in Assisting the Use of Gadget in Alpha Generation. *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences*, 0(0), 258–262.

- Puspita, S. (2020). *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Publishing.
- Ridwan, R., Utami, S., & Bangsawan, I. (2023). The Impact of Gadgets on Social-Emotional Development of Early Children During Covid-19 Pandemic. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 23. <https://doi.org/10.26858/tematik.v9i1.43371>
- Santika, E. F. (2023). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>
- Tafrihah, & Utanto, Y. (2022). The Role of Parents in Preventing Impact Gadget Addiction in Early Childhood. *Nternational Conference on Science, Education and Technology*, 4(1), 29–32.
- 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. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2021). Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–45. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3090>
- Widodo, A., & Wartoyo, F. X. (2020). Lockdown and gadget addicted phenomenon: Changes in social behavior of school age children during the covid-19 pandemic in Mataram City. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452163>