

Analisis Pengasuhan Orangtua terhadap Pengendalian Gadget yang Berhubungan dengan Pemeliharaan Proposial Anak Usia Dini

Silmi Hunafa Azzahra*

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*thaiteamiloo@gmail.com

Abstract. The problem that can be found in the field is that there are many parents who are busy working so that the time to accompany their children is reduced, therefore parents give gadgets to children but when children play gadgets it becomes out of control. This study focuses on analyzing how early childhood care for gadget control is related to prosocial maintenance of children through the role of parents and building good interactions with children so that children can communicate properly and correctly with those around them. This study aims to examine the role of parents in educating their children. To identify the steps taken by parents in regulating the use of gadgets. To find prosocial attitudes that appear in children after controlling gadgets. This research uses case study method. Data collection techniques used are interviews and observation. The research was conducted by using interview and observation data collection. The results showed that the form of parenting in educating their children, the steps of parents in controlling gadgets, prosocial attitudes that appeared in children after controlling gadgets.

Keywords: *Parenting, Gadget, Prosocial.*

Abstrak. Masalah yang di dapat di lapangan terlihat bahwa banyaknya orangtua yang sibuk bekerja sehingga waktu menemani anaknya berkurang, maka dari itu orangtua memberikan gadget pada anak namun waktu anak bermain gadget menjadi tidak terkendali. Penelitian ini berfokus untuk menganalisis bagaimana pengasuhan anak usia dini terhadap pengendalian gadget yang berhubungan dengan pemeliharaan prososial anak melalui peran orang tua dan membangun interaksi yang baik dengan anak agar anak dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dengan orang disekitarnya. Penelitian ini bertujuan Untuk mengkaji terkait peran orangtua dalam pengasuhan mendidik anaknya. Untuk mengidentifikasi langkah yang dilakukan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget. Untuk menemukan sikap prososial yang muncul pada anak setelah dilakukannya pengendalian gadget. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pengambilan data wawancara dan observasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa bentuk pengasuhan orang tua dalam mendidik anaknya, langkah orangtua dalam mengendalikan gadget, sikap prososial yang muncul pada anak setelah dilakukannya pengendalian gadget.

Kata Kunci: *Pengasuhan, Gadget, Prosocial.*

A. Pendahuluan

Orangtua sebagai pengasuh utama memiliki peran yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak, pasalnya pola asuh yang diberikan oleh orangtua kepada anak akan menentukan masa depan sang anak. (Sumarni, 2020) Orang tua memiliki tanggung jawab dalam membentuk serta membina anak-anaknya baik dari segi psikologis maupun fisiologis. Kedua orang tua dituntut untuk dapat mengarahkan dan mendidik anaknya agar dapat menjadi generasi-generasi yang sesuai dengan tujuan hidup manusia. (Maghribi, 2019). Mewujudkan anak yang baik dan berkualitas adalah tanggung jawab orang tua. Anak adalah anugerah dan amanah dari Allah, yang harus di pertanggungjawabkan oleh setiap orang tua dalam berbagai aspek kehidupan. Diantaranya Bertanggung jawab dalam pendidikan, kesehatan, kasih sayang, perlindungan yang baik, pendorong yang memberi semangat, penasehat, teman yang menjadi contoh bagi anak dan berbagai aspek lainnya. (Sa'adah & Azis, 2018)

Pengasuhan yang tepat dari orangtua sangatlah penting diberikan kepada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Arahan serta bimbingan orangtua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten secara sosial. (Viandari & Susilawati, 2019) Orang tua memegang peran yang sangat penting dalam hal pengasuhan anak, pasalnya pola asuh orang tua akan mempengaruhi tumbuh kembang anak. Setiap orang tua berharap agar anaknya dapat tumbuh dengan baik dan pintar, hal itu akan diperoleh oleh anak ketika orang tua memberikan pengasuhan kepada anak secara baik. (Sumarni, 2020)

Faktor yang mempengaruhi sosialisasi pada anak, yaitu pola pengasuhan orang tua, pengaruh teman sebaya, penerimaan diri, dan lingkungan (Hurlock dalam Astuti, 2000). Usia prasekolah memberi kesempatan luas kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Di usia inilah anak mulai melihat dunia lain di luar dunia rumah bersama ayah dan ibu. Kemampuan bersosialisasi harus terus diasah. Sebab, seberapa jauh anak bisa meraih kesuksesannya, amat ditentukan oleh banyaknya relasi yang sudah dijalin (Isye, 2006). Pada era globalisasi seperti saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2). Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Pasalnya gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau anjutan usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi gadget. Saat ini, manusia telah hidup di era digital, mengalami perkembangan teknologi yang luar biasa. Manusia tidak bisa hidup tanpa teknologi. Teknologi adalah segala-galanya bagi manusia, sehingga dampak positif dan negatif bagi manusia ikut juga menaunginya. Dampak negatif yang sangat (Aslan, 2019) dirasakan dari kecanggihan era digital saat ini sungguh terlihat dengan jelas sekali, seperti tingkah laku moral anak yang cukup memprihatinkan. Oleh karena itu, peran pola asuh orangtua dalam lingkungan keluarga, sangat menentukan nilai-nilai yang didapatkan oleh anak. Penggunaan gadget untuk anak usia dini didasari dengan pengasuhan orang tua terhadap anaknya. Jika orang tua yang memiliki pola asuh otoriter kepada anaknya atau sering kita ketahui dengan orang tua yang taat pada aturan dan nilai-nilai yang berlaku akan cenderung tidak memberikan penggunaan gadget bagi anaknya. Pendapat Warisyah (2015) menyatakan bahwa ketika anak mengaplikasikan gadget hendaknya perlu ada pendampingan pada anaknya untuk bermain menggunakan gadget, sehingga orang tua dapat memilah fitur-fitur yang digunakan oleh anak, hal tersebut yang diterapkan oleh pola asuh otoriter. Sedangkan orang tua yang memilih penerapan pola asuh demokratis memberikan gadget sejak dini pada anaknya,

karena mereka beranggapan bahwa gadget mempermudah anak dalam bermain dan orang tua juga akan dipermudah untuk beraktifitas, tetapi yang memiliki penerapan demokratis sering membatasi terhadap penggunaan gadget untuk anak jika melampaui batasnya (Noorsahiha, 2016). Di tengah fenomena itu, penulis menemukan sebuah keluarga yang kedua orang tuanya sama-sama bekerja, memiliki anak usia dini yang juga menggunakan gadget sebagai sarana bermain namun anak tidak memiliki ketergantungan terhadap gadget sehingga tetap bisa berinteraksi dengan baik bersama teman sebaya, orang tua, dan keluarganya. Melihat pentingnya peran orang tua dalam pengasuhan terhadap anak yang sering menggunakan gadget berhubungan dengan interaksi sosialnya maka penulis tertarik untuk menganalisa kasus tersebut dengan judul “Analisis Pengasuhan Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Yang Berhubungan Dengan Pemeliharaan Prososial Anak Usia Dini (Studi Kasus Terhadap Salah Satu Keluarga Di Daerah Cisirung Kab. Bandung)

B. Metodologi Penelitian

Pendekatan dan metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penulis menggunakan pendekatan dan metode tersebut, karena penelitian ini mendeskripsikan situasi yang berlangsung secara alamiah tentang seseorang selama kurun waktu tertentu. Penelitian ini berusaha menggali secara mendalam tentang fenomena tersebut dengan detail, sehingga dapat menghasilkan hasil yang detail dan akurat dari sumbernya. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi. Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Pollit & Hungler (1999) memaknai studi kasus sebagai metode penelitian yang menggunakan analisis mendalam, yang dilakukan secara lengkap dan teliti terhadap seorang individu, keluarga, kelompok, lembaga, atau unit sosial lain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengasuhan orang tua pada keluarga ini dalam mendidik anaknya dapat dikatakan berhasil, proses pengasuhannya antara lain: mendidik mengajarkan karakter, mengontrol diri, membentuk tingkah laku yang baik, memunculkan sikap membantu pada anak. Anak “A” memiliki riwayat yang tidak terlalu sulit diatur jika orang tua banyak meluangkan waktunya untuk anak. Namun dikarenakan orang tua sibuk bekerja, waktu dengan anak pun menjadi berkurang. Jika orang tua bekerja anak di asuh oleh kakak atau nenek nya yang berada di rumah. Jika di asuh dengan kakaknya anak kadang menurut dan kadang tidak. Dan jika dengan neneknya anak lebih susah diatur dibandingkan dengan di asuh kakaknya. Sangat berbeda jika dengan ayah dan ibu, anak sangat menurut karena pengasuhan dari ayah dan ibu cukup tegas dan diselingi memberikan reward berupa pujian dan hadiah jika anak menurut.

Sebelum anak dikendalikan bermain gadget, anak sangat kecanduan bermain gadget sehingga menyebabkan anak mengalami tantrum jika tidak diberikan gadget, bahkan tidak mau melakukan apapun. Contohnya seperti anak tidak ingin belajar, tidak ingin membantu pekerjaan rumah, tidak menuruti perintah, dan menyebabkan interaksi yang tidak baik dengan lingkungan sekitarnya. Faktor lain yang menyebabkan anak kecanduan bermain gadget yaitu lingkungan. Bersama dengan teman-temannya yang selalu mengajak bermain gadget. Dan bahwasannya di lingkungan rumah pun kebanyakan anak-anak di daerah ini semuanya bermain gadget, sangat jarang terlihat anak-anak bermain permainan lain jika sedang berkumpul.

Hasil pengolahan data dalam penelitian ini merupakan hasil dari wawancara mengenai pengasuhan orangtua terhadap pengendalian gadget yang berhubungan dengan pemeliharaan prososial anak usia dini, yang terdiri dari beberapa tema, antara lain : 1) Pengasuhan yang diberikan orangtua kepada anak, 2) Kendala yang dialami orangtua dalam proses pengasuhan,

3) Hasil positif yang didapatkan dari proses pengasuhan, 4) Cara orangtua mengendalikan anak dalam bermain gadget, 5) Kesulitan dalam proses mengendalikan anak dalam bermain gadget, 6) Hasil positif yang didapatkan dalam proses pengendalian gadget, 7) Sikap prososial yang muncul pada anak setelah dilaksanakannya pengendalian gadget, 8) Cara membagi waktu dengan anak, 9) Hubungan interaksi anak dengan orang disekitarnya.

Pengasuhan yang diberikan orangtua kepada anak

Pengasuhan dalam keluarga ini orangtua sangat terlibat dalam mendidik anak dengan dibantunya oleh anggota keluarga lainnya. Mengetahui kebutuhan anak, seperti: anak membutuhkan perhatian dari keluarga terutama orangtua, anak membutuhkan waktu bersama dengan orangtua, kebutuhan fasilitas untuk dapat mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Peran orangtua dalam pengasuhan yang diberikan yaitu memberikan perlindungan, seperti memberikan kenyamanan, tempat tinggal yang layak dan nyaman, bekerja sama dengan anggota keluarga yang lain untuk menjaga kesehatan anak dan saling membantu satu sama lain. Contoh lain pengasuhan yang diberikan orangtua pada anak adalah: 1) Memberikan pujian atas usaha yang sudah dilakukan anak, 2) Menghindari anak dari trauma fisik dan psikis, 3) Memberikan anak penuh kasih sayang, 4) Tidak membandingkan anak, 4) Tidak bersikap otoriter, 5) Memberikan tanggung jawab pada anak, 6) Menciptakan lingkungan yang positif dilingkungan keluarga, 7) Menciptakan interaksi yang baik. Pernyataan dari pengasuhan orangtua ditriangulasi oleh data dari anggota keluarga lain yaitu kakak dan nenek, bahwa orangtua anak "A" sangat berperan dalam pengasuhan terhadap anak, dalam hal Pendidikan anak, orangtua mengajarkan belajar mengerjakan tugas dan pelajaran lainnya, dan belajar mengaji, menasihati anak dengan diberitahukannya mana yang benar dan salah, ayah dan ibu bergantian mengantarkan anak ke sekolah, soal menghadiri rapat atau parenting, dan kegiatan sekolah hanya ibu saja. Pernyataan di benarkan oleh kakak dan nenek. Berdasarkan wawancara dengan anggota keluarga, yaitu Ayah, Ibu, Kakak, dan Nenek diperoleh data sebagai berikut : Hasil wawancara dengan ayah menyebutkan bahwa "Pengasuhan yang diberikan berjalan dengan baik, anak akan menurut jika diberikan perintah yang tegas, jika diberi tahu sekali anak dibiasakan untuk langsung menurut dan mengerjakan perintah, anak pun dibebaskan untuk mencoba hal baru dan tetap dalam pengawasan". Hasil wawancara dengan ibu menyebutkan bahwa " Pengasuhan yang diberikan kepada anak cukup berjalan dengan baik, namun tetap saja terkadang anak tidak selalu menurut jika emosi anak sedang tidak baik. Namun saya selalu memberikan reward/hadiah jika anak menurut, hal ini membuat anak menjadi semangat dalam mengerjakan perintah yang diberikan. Anak pun dibiasakan untuk mengungkapkan perasaan nya, apa yang dia rasakan seperti rasa senang dan sedih, agar membuat anak menjadi percaya diri dan dapat mengekspresikan dirinya."

Berdasarkan hasil observasi yang saya amati, ditemukan analisis bahwa pengasuhan sudah berjalan dengan baik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengasuhan yang diberikan untuk anak sangatlah penting, dan butuh kerjasama antar orangtua, orangtua harus saling berkontribusi dalam proses perkembangan anak. Sebagaimana kajian ini sesuai dengan pernyataan Walker & Hennig, (2010). Orangtua mempunyai peran yang sangat berarti dalam proses perkembangan anak, baik perkembangan fisik maupun mental psikologis anak. Menurut Harun Al Rasyid (dalam Jamal Ma'ruf Asmani, 2009) pemberian pengasuhan pada anak usia dini diakui sebagai periode yang sangat penting dalam membangun sumber daya manusia. Periode ini hanya datang sekali serta tidak dapat diulang lagi, sehingga stimulasi dini salah satunya adalah pola pengasuhan anak yang baik bersifat mutlak diperlakukan. Di lapangan ditemukan pengasuhan yang cukup berjalan dengan baik yaitu dengan melakukan kegiatan menstimulasi meskipun kurang maksimal karena kurangnya waktu orangtua yang bekerja, namun tetap mengusahakan untuk memberikan yang terbaik untuk anak dengan kerjasama dengan anggota keluarga lainnya. Proses menstimulasi ini melalui cerita bahwa anak dibiasakan untuk mengenali perasaannya dan mengekspresikannya, dan terjun secara langsung dengan berkomunikasi bersama anak, serta mendorong anak untuk mencoba hal baru namun tetap dalam pengawasan orangtua.

Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Harun Al Rasyid tersebut, artinya pengasuhan yang diberikan oleh orangtua berjalan dengan maksimal atau dilakukan ketika

orangtua memiliki waktu luang.

Kendala yang dialami orangtua dalam proses pengasuhan

Kendala yang dialami oleh orangtua dan anggota keluarga yang lain adalah pada anak “A” yang harus diberi tahu beberapa kali dengan sabar dan harus selalu dituntun agar anak menjadi lebih baik, Karena terkadang anak mengalami tantrum jika emosi anak sedang tidak stabil, namun semuanya alhamdulillah dapat dilewati dengan rasa sabar dan kerja orangtua dengan anggota keluarga dalam menghadapi kendala tersebut. Pernyataan tersebut di tringulasi oleh kakak dan nenek yang menyatakan bahwa memang pengasuhan yang diberikan sudah baik hanya terkadang emosi anak tidak stabil jika sedang membutuhkan orangtua sedangkan waktu orangtua yang terkadang sedang bekerja. Maka dari itu anak menjadi kecanduan bermain gadget jika sedang tidak bermain bersama orangtua atau anggota keluarganya, lingkungan teman temannya pun sangat mendukung karena semua temannya mengajak bermain kepada anak bermain gadget.

Berdasarkan wawancara dengan anggota keluarga, yaitu Ayah, Ibu, Kakak, dan Nenek diperoleh data sebagai berikut :

Hasil wawancara dengan ayah dan ibu menyebutkan bahwa “ Kendalanya jika anak sedang bermain gadget anak menjadi tidak focus jika diberi perintah atau dipanggil. Emosi anak pun menjadi tidak stabil jika sudah lama bermain gadget. Waktu bermain bersama anak menjadi berkurang karena kami bekerja.” Hasil wawancara dengan kakak dan nenek menyebutkan bahwa “ Kendala yang dialami yaitu emosi anak menjadi tidak stabil dan mudah emosi karena anak tidak menurut jika diberi perintah ketika sedang bermain gadget. Bermain gadget dengan waktu yang lama juga membuat anak menjadi malas belajar. Karena orang tua bekerja waktu yang diberikan untuk anak pun menjadi berkurang, sedangkan kalau tidak ada orang tua anak dirumah diasuh oleh saya atau nenek dan anak tidak selalu menurut.

Berdasarkan hasil observasi yang saya amati, ditemukan analisis bahwa kendala yang dialami orangtua dan anggota keluarga dalam proses pengasuhan yaitu karena orangtua sibuk bekerja sehingga berkurangnya waktu bersama anak, maka anak mulai bermain gadget dan didukungnya oleh lingkungan teman temannya yang sama bermain gadget.

Hasil positif yang didapatkan dari proses pengasuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan ayah menyebutkan bahwa “ Anak menjadi disiplin dalam mengatur waktu bermain dan belajar. Anak mampu berfikir kreatif, dan krisis dalam menyelesaikan masalahnya. Dengan adanya gadget pun aanak diajarkan untuk melakukan hal positif dengan bermain gadget ” Hasil wawancara dengan ibu menyebutkan bahwa “ Sikap anak menjadi lebih bisa diatur dan anak menurut jika diberi perintah, dalam mengerjakan tugas. Terlebih penting anak menjadi tidak susah diatur, Serta diberi pemahaman bahwa dengan bermain gadget dapat belajar sambil bermain, melalui beberapa aplikasi pintar seperti “Yuk mengaji”” Hasil wawancara dengan kakak menyebutkan bahwa “ Anak menjadi tidak rewel dan mengurangi terjadinya sikap tantrum pada anak, anak pun menunjukkan sikap prososial nya seperti membantu pekerjaan rumah, melaksanakan perintah sederhana, dan dilingkungan pertemanannya pun anak dapat membawa hasil positif dalam bermain gadget, karena anak diberi pemahaman oleh keluarga tentang pengaruh gadget mengandung hal yang positif dan negatif” Hasil wawancara dengan nenek menyebutkan bahwa “ Lebih bisa diatur, jika diberikan perintah anak langsung menuruti, dan dapat dibatasi bermain gadget”.

Berdasarkan pengamatan observasi yang saya amati terdapat analisis bahwa, anak akan menunjukkan sikap positif jika orangtua dan anggota keluarga lainnya konsisten dalam pengasuhan, serta bekerja sama satu sama lain. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil positif yang muncul pada anak dapat dikatakan berhasil, karena dengan adanya pengasuhan dalam pengendalian gadget untuk anak yang kecanduan gadget, anak lama-lama akan berubah dan menunjukkan sikap prososial. Dalam bermain gadget pun anak diajarkan untuk mengambil sisi positifnya yaitu bisa belajar melalui gadget, belajar mengaji, dan aplikasi lain yang berhubungan dengan pembelajaran.

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang

dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas.

Hal ini sejalan dengan yang terjadi, karena munculnya sikap prososial pada anak setelah dilakukannya pengendalian gadget, walaupun belum maksimal namun orangtua sebisa mungkin berusaha dengan maksimal untuk membuat anak yang kecanduan gadget menjadi mengurangi bahkan dengan menggunakan gadget kea rah yang positif yaitu belajar sambil bermain dengan menggunakan gadget.

Cara orangtua mengendalikan anak dalam bermain gadget

Berdasarkan hasil wawancara dengan ayah dan ibu menyebutkan bahwa “ Mengatur waktu bermain gadget dengan membatasi waktu bermainnya dan menggantinya dengan permainan lain seperti bermain puzzle, balok, flash card, atau anak dibawa bermain keluar seperti jalan-jalan. Dan jika bermain gadget pun, anak bermain sambil belajar melalui aplikasi belajar atau mengaji. Dalam waktu bermain gadget anak diberi waktu sekitar 2-3 jam perhari seperti sesudah belajar, dan sepulang sekolah. Anak dibiasakan sudah tidak bermain gadget ketika waktu sore memasuki malam. Hal ini dibiasakan agar anak tidak kecanduan bermain gadget, dan jika ingin bermain gadget anak akan terbiasa mengerjakan sesuatu yang bermanfaat terlebih dahulu.” Hasil wawancara dengan kakak dan nenek menyebutkan bahwa “Sebelum anak bermain gadget, anak dibiasakan untuk makan terlebih dahulu. Jika sore hari anak diharuskan mandi dulu, dan jika ada tugas sekolah anak tidak boleh main gadget dulu”

Berdasarkan hasil observasi yang saya amati terdapat analisis bahwa cara mengendalikan anak dalam bermain gadget yaitu anak diharuskan melakukan hal-hal yang bermanfaat terlebih dahulu jika akan bermain gadget, dan memberi waktu secukupnya. Syahra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat Pendidikan. Kemudahan dalam mengakses informasi yang ditawarkan oleh smartphone membuat anak-anak cenderung kesulitan dalam memilih konten atau hal-hal yang memang untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa atau orangtua akan cenderung menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dijalankan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua mengabaikan anak atau membiarkan anak agar tidak merepotkan orang tua.

Dalam proses mengendalikan anak bermain gadget dibutuhkan kesabaran bagi orangtua dalam mendidik dan mengontrol waktu anak bermain gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan pada anak-anak baik itu di rumah, sekolah ataupun di lingkungan rumah dan juga akan malas bermain dengan teman sebayanya, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik sendiri dan menikmati sajian game dan video yang terhubung internet dibandingkan bermain dengan teman-teman sebayanya. Bahkan saat ini banyak anak yang memilih bermain game ketimbang mendengarkan perintah orangtua.

Selain itu ada juga anak yang marah ketika diperintah oleh orangtua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak dalam penggunaan gadget, mereka lebih mementingkan benda mati daripada dunia nyatanya. Lebih parahnya lagi, jika sudah asik dengan gadget yang ada ditangannya, anak-anak sering tidak menengok kanan dan kiri dan tidak memperhatikan orang-orang disekitarnya. Itu merupakan akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam hal ini Anak “A” belum bisa memilah mana hal yang positif dan negative pada gadget, walaupun orangtua sudah mengendalikan dalam bermain gadget, tetapi tidak selalu bisa mengawasi, maka dari itu orangtua bekerja sama dengan kakak untuk mengawasi anak “A” jika sedang bermain gadget dan membantu untuk mengendalikan waktu bermainnya agar tidak terlalu lama bermain.

Hasil penelitian menyatakan bahwa cara orangtua “A” mengendalikan anak bermain gadget dapat dikatakan sudah berjalan cukup baik, walaupun orangtua tidak selalu mengawasi

tetapi orangtua bekerja sama dengan kaka untuk memberitahu hal positif dan negative dari gadget, serta anak pun diberi Batasan dalam penggunaan bermain gadget jika orangtua sedang bekerja atau tidak bisa mengawasi.

Kesulitan dalam proses mengendalikan anak dalam bermain gadget

Orangtua “A”, menyatakan bahwa hingga saat ini kesulitan dalam proses mengendalikan anak bermain gadget yaitu pengaruh dari lingkungan bermain dan jika ada saudara. Di lingkungan bermain, teman temannya hamper semua bermain gadget, bahkan jika bermain bersama pun permainannya yang dimainkan itu berada di gadget, dan jika ada saudara yang berkunjung ke rumah, anak menjadi tidak menurut bahkan melawan dan bermain gadget dalam waktu yang lama. Pernyataan tersebut di triangulasi dari saya sebagai pengamat dan dari kakak dari anak “A”.

Hasil dari wawancara dengan semua anggota keluarga menyebutkan bahwa “ Anak biasanya selalu menurut jika disuruh berhenti untuk bermain gadget, namun jika ada orang lain seperti teman, saudara, dan yang lainnya selain anggota keluarga anak akan lebih susah untuk menurut, dan lebih manja.”

Kesimpulannya adalah dari kesulitan mengendalikan anak bermain gadget yaitu anak akan memberontak dan lebih susah diatur jika ada orang lain, karena anak merasa ada yang membela dan tidak akan dimarahi.” Sebagaimana menurut Ebi (2017) anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gadget sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Berdasarkan hasil observasi yang saya amati, ditemukan analisis yang sesuai dengan pernyataan diatas bahwa, sosialisasi anak “A” berkurang jika sudah bermain gadget dalam waktu yang lama. Anak “A” akan menurut jika tidak ada orang lain yang terlibat dalam proses pengendalian, anak pun menjadi memiliki tameng untuk melawan jika diberitahu untuk berhenti bermain gadget. Orangtua pun memberitahu dan menegur jika anak sudah kelewatan dalam bermain gadget, dan orangtua beserta anggota keluarga yang lain turut mengawasi anak jika sedang bermain dengan teman-temannya, dan jika teman-temannya mengajak bermain orangtua menyuruh semua teman-temannya untuk bermain di rumah sendiri agar terawasi, karena sebagaimana dari pernyataan diatas anak tidak akan kenal waktu jika sedang bermain gadget dan ketika bermain bersama teman-temannya pun anak-anak bermain gadget hingga kurang bersosialisasi.

Hasil penelitian dari pernyataan diatas mengenai kesulitan dalam mengendalikan gadget, orangtua masih belum mampu mengatasi kesulitan tersebut, meskipun sudah berusaha untuk mengatasi, namun orangtua tidak selalu ada dan bisa mengawasi anak dalam bermain gadget dilingkungan temanya, dan jika adanya orang lain yang terlibat.

Hasil positif yang didapatkan dalam proses pengendalian gadget

Hasil wawancara dari semua anggota keluarga menyebutkan bahwa “ Dengan cara pengendalian yang sudah diberikan anak dapat mengontrol emosinya, yang pada mulanya sempat mengalami tantrum jika tidak diberikan atau disuruh untuk berhenti bermain gadget menjadi lebih sabar dan mau di atur dengan beberapa syarat jika ingin bermain gadget. Anak pun menurut dengan waktu yang telah diberikan dalam bermain gadget”. Dengan cara pengasuhan yang konsisten dan kerjasama dengan anggota keluarga lainnya alhamdulillah anak dapat dikendalikan dan memunculkan hasil positif. Berdasarkan hasil observasi yang saya amati, ditemukan analisis bahwa hasil positif yang muncul pada anak dalam proses pengendalian gadget sudah cukup sesuai dengan harapan para anggota keluarga walaupun masih ada sedikit perilaku yang sulit diatur tetapi sudah sangat berkurang. Kesimpulan berdasarkan pernyataan diatas, hasil positif yang muncul dalam proses pengendalian gadget anak berhasil menunjukan hasil positif dan berjalan sesuai dengan pengamatan saya dengan dibantunya data triangulasi dari anggota keluarga.

7. Sikap prososial yang muncul pada anak setelah dilaksanakannya pengendalian gadget

Hasil wawancara dari ayah dan ibu menyebutkan bahwa “Jika sedang membereskan rumah anak turut membantu contohnya seperti menyapu halaman, membereskan tempat tidur, mencuci piring.” Hasil wawancara dari kakak dan nenek menyebutkan bahwa “Jika anak bermain bersama teman-temannya anak selalu berbagi makanan atau mengizinkan untuk meminjamkan mainannya, dan jika anak selesai bermain permainan anak membereskan kembali

mainannya. Menurut Baron & Byrne (2003) perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan mungkin bahkan melibatkan suatu resiko bagi orang yang menolongnya. Perilaku prososial atau perilaku yang diniatkan untuk memberi keuntungan kepada orang lain adalah perilaku sosial yang menguntungkan orang lain atau masyarakat secara keseluruhan. Perilaku prososial yang ditunjukkan seperti memberi bantuan, berbagi, berdonasi, bekerja sama dan pekerjaan sukarela. Mematuhi peraturan dan mengikuti perilaku yang dapat diterima secara sosial juga dianggap merupakan perilaku prososial. Dengan Begitu pentingnya pendidikan sejak dini, orang tua berperan ekstra dalam pengawasan serta perhatian terhadap anak, sehingga anak dapat terpantau dalam perkembangannya. Berdasarkan hasil observasi yang saya amati, ditemukan analisis bahwa pernyataan diatas sesuai dengan perilaku anak yang sudah menunjukkan sikap prososial setelah dilakukannya pengendalian gadget, walaupun masih perilaku sederhana yang dilakukan oleh anak, perilaku itu terus meningkat, anak pun banyak melakukan sikap positif lainnya dan bermanfaat untuk lingkungan disekitarnya.

Hasil penelitian dari pernyataan diatas yaitu anak sudah memiliki sikap prososial setelah diberi pengasuhan yang tepat dan dikendalikannya dalam bermain gadget.”

Waktu yang diberikan orangtua bersama anak dalam seminggu

Hasil wawancara dari ayah dan ibu menyebutkan bahwa “ Biasanya dalam seminggu senin-jumat waktu bekerja sampai malam bahkan terkadang lembur. Jika hari sabtu waktu bekerja setengah hari dan libur nya pada hari minggu. Dan jika waktu bekerja hingga malam hari, biasanya besoknya menyempatkan waktu dengan anak sebelum anak berangkat ke sekolah, orang tua menanyakan pertanyaan sederhana seperti apakah ada hal yang membuat anak sedih atau senang ketika sedang bersekolah atau bermain bersama teman-temannya. Dan pada hari sabtu dan minggu biasanya mengajak anak untuk bermain keluar seperti jalan-jalan dan membelikan hadiah. Adapun model “Parenting Immun Selfer”, model pendidikan ini, sebagai selaku orangtua menjadi pendamping bagi anak, disaat anak memainkan teknologi, dengan tujuan agar anak-anak tidak kecanduandengan barang-barang teknologi. (Setiawan, 2017). Berdasarkan hasil obervasi yang saya amati, ditemukan analisis yang sesuai dengan model Pendidikan diatas, bahwa orangtua mendampingi anak saat bermain gadget agar orangtua dapat mengontrol dan mengendalikan anak dalam bermain gadget. Hasil penelitian menyatakan bahwa waktu yang diberikan pada anak sudah cukup, walaupun orang tua sibuk tetapi orangtua sebisa mungkin meluangkan waktu untuk mengobrol dan bermain bersama anak, dan orangtua pun mendampingi anak dalam bermain gadget, jika orang tua sedang sibuk anak diasuh oleh kakak dan nenek.

Hubungan interaksi anak dengan orang disekitarnya.

Hasil wawancara dari ayah dan ibu menyebutkan bahwa “ Anak A adalah anak yang hyperaktif dan mampu bersosialisasi dengan baik dengan orang sekitar bahkan dengan orang yang baru dikenal. Interaksi sosial anak sudah cukup baik namun jika emosinya sedang tidak stabil anak terkadang susah untuk diajak berkomunikasi.” Hasil wawancara dari kakak dan nenek menyebutkan bahwa “ Hubungan interaksi anak dengan teman-temannya sangat baik, bahkan anak sangat berpengaruh di lingkungan teman-temannya. Seperti sedang bermain dan sudah waktunya makan atau bermain, anak selalu memberitahu kepada teman-temannya untuk menyudahi bermain terlebih dahulu.”

Berdasarkan hasil observasi yang saya amati, ditemukan analisis bahwa, anak mampu berinteraksi dengan orang sekitar dengan baik, terutama dengan teman-temannya, anak pun menjadi sorotan diantara teman-temannya karena mampu mengendalikan dan memberitahu kapan waktunya untuk selesai bermain, dan anak juga memberitahu hal yang buruk dan baik.

Hasil penelitian dari pernyataan diatas yaitu interaksi sosial anak dengan orang sekitarnya sudah sangat baik karena anak mampu menghidupkan suasana dan menciptakan komunikasi yang baik dengan keluarga dan teman-temannya bahkan dengan orang yang baru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat kesimpulan terkait pengasuhan orangtua terhadap pengendalian gadget yang berhubungan dengan pemeliharaan prososial anak usia dini (Studi kasus terhadap salah satu keluarga di daerah Cisirung Kab.Bandung). Pengasuhan merupakan proses interaksi antara orang tua dan anak, yang meliputi kegiatan merawat, memberi makan, melindungi, dan membimbing anak selama masa perkembangan anak secara biologis, psikologis dan sosial. Orangtua sebagai pengasuh utama memiliki peran yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak, pasalnya pola asuh yang diberikan oleh orangtua kepada anak akan menentukan masa depan sang anak.

Pengasuhan yang di berikan orangtua terhadap anak “A” sudah sangat baik, berawal dari perkembangan anak yang mulanya kecanduan bermain gadget dan mengalami emosi yang tidak stabil, melalui beberapa pengasuhan yang diberikan orang tua dan dibantunya dengan anggota keluarga lainnya mampu membuat anak berubah menjadi lebih baik. Seiring berjalannya waktu anak memunculkan sikap prososial dan interaksi yang baik dengan lingkungan sekitar. Pengasuhan yang diberikan orangtua kepada anaknya yaitu memberikan perintah dengan tegas, memberikan pujian/reward jika anak sudah melakukan sesuatu, dan yang paling terpenting adalah meluangkan waktu bermain dengan anak agar anak tidak merasa kesepian dan mampu mengekspresikan perasaannya. Sikap yang muncul setelah diberikan pengasuhan dalam pengendalian gadget, anak jadi mampu mengontrol emosinya dan memunculkan sikap prososial contohnya seperti anak membantu membereskan pekerjaan rumah, membereskan kembali mainan yang telah dimainkan dengan teman-temannya, dan anak mampu menuruti perintah sederhana yang diberikan.

Daftar Pustaka

- [1] Adawiah, R. (2017). POLA ASUH ORANG TUA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 34-36.
- [2] Anisah, A. S. (2011). POLA ASUH ORANG TUA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 70.
- [3] Aslan. (2019). PERAN POLA ASUH ORANGTUA DI ERA DIGITAL. *Jurnal Studia Insania* , 2.
- [4] Astrida, S. (n.d.). PERAN DAN FUNGSI ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK. 1.
- [5] Ayun, Q. (2017). POLA ASUH ORANG TUA DAN METODE PENGASUHAN DALAM MEMBENTUK KEPERIBADIAN ANAK. 1.
- [6] Dr. Masnipal, M. (2018). *Menjadi Guru Paud Profesional*. Bandung : PT. REMAJA ROSDAKARYA .
- [7] Joko Tri Suharsono, A. F. (2009). HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP KEMAMPUAN SOSIALISASI PADA ANAK PRASEKOLAH DI TK PERTIWI PERWOKERTO. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 112-113.
- [8] Khairi, H. (2018). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DARI 0-6 TAHUN . *Jurnal Warna* .
- [9] Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 1-2 .
- [10] Ni Luh Gede Mita Widiastiti, G. N. (2020). INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI DITINJAU DARI POLA ASUH ORANGTUA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 114-115.
- [11] Padjrin. (2016). Pola Asuh Anak Dalam Perspektif Pendidikan Islam . 1-2.
- [12] Rachmawati, I. N. (2007). PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF : WAWANCARA. *Jurnal Keperawatan Indonesia* , 35-40.
- [13] Rahman, U. (2009). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI . *Jurnal Lentera Pendidikan* , 46-57.
- [14] Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak

- Usia Dini . Jurnal Smart PAUD, 60-63.
- [15] Sumarni. (2020). POLA PENGASUHAN ORANG TUA TERHADAP ANAK USIA DINI DI LAMAN SAHABAT KELUARGA. Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak, 302.
 - [16] Susilawati, K. D. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak. Jurnal Psikologi Udayana, 77.
 - [17] Uyuni, Y. R. (2019). KONSEP POLA ASUH ORANGTUA DALAM PERSPEKTIF ISLAM TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK DALAM KELUARGA. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini , 52.
 - [18] Zaini, M. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadimya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi, 255-256.
 - [19] Zulfahmi, J., & Sufyan. (2018). PERAN ORANG TUA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK. Bidayah: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman.
 - [20] Amada, Nadya Zahra, Hakim, Arif. (2022). *Analisis Penggunaan Youtube sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital*. Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD, 2(1), 8-14.