

**PERAN ORANGTUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GAWAI
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi

Oleh:

YULI IRMAYANTI

F 100 140 030

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERAN ORANGTUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GAWAI
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

YULI IRMAYANTI
F 100 140 030

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



Dr. Lisnawati Ruhaena, M. Si, Psi.

NIK. 836/0616036901

**PERAN ORANGTUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GAWAI
PADA ANAK PRASEKOLAH**

Diajukan oleh:

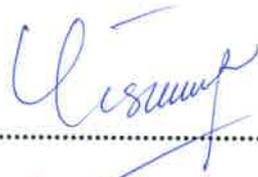
YULI IRMAYANTI

F 100 140 030

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jum'at 06 April 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.
Dewan Penguji:**

Ketua Dewan Penguji

Dr. Lisnawati Ruhaena, M. Si, Psikolog

()

Anggota I Dewan Penguji

Dra. Partini, M. Si, Psikolog

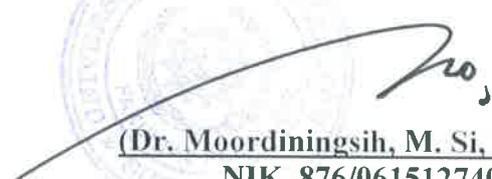
()

Anggota II Dewan Penguji

Dra. Zahrotul Uyun, M. Si, Psikolog

()

Dekan,


(Dr. Moordiningsih, M. Si, Psikolog)
NIK. 876/0615127401

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah tertulis dalam naskah ini kecuali disebutkan dalam daftar pustaka.

Surakarta, 06 April 2018



YULI IRMAYANTI

F 100 140 030

PERAN ORANGTUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologi deskriptif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah memiliki perbedaan antara peran ayah dan peran ibu. Seluruh ayah lebih banyak berada diluar rumah untuk mencari nafkah, sehingga peran ayah lebih kepada memantau kegiatan anak. Seluruh ibu dalam penelitian ini berprofesi sebagai ibu rumah tangga, sehingga peran ibu lebih besar dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak. Mayoritas ibu yang memiliki pendidikan tinggi cenderung menemukan cara-cara yang menarik untuk mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah yaitu dengan cara turut bermain gawai bersama anak dengan mengarahkan anak untuk membuka konten yang bermanfaat bagi pembelajaran anak dan menerapkan batasan durasi serta aturan-aturan bagi anak dalam bermain gawai sehingga dapat menstimulasi kemampuan literasi dan menambah pengetahuan anak prasekolah. Sedangkan ibu yang memiliki pendidikan rendah cenderung mengalami hambatan dalam menemukan cara-cara yang menarik untuk mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah, sehingga membuat anak-anak mulai mengakses konten-konten negatif yang kurang bermanfaat bagi pembelajarannya. Faktor pendukung peran orangtua yaitu pengetahuan ayah dan ibu mengenai dampak penggunaan gawai bagi anak prasekolah. Faktor penghambat peran orangtua yaitu berasal dari kendala ayah dan kendala ibu. Kendala ayah lebih kepada keterbatasan waktu untuk terlibat bersama anak, sedangkan kendala ibu lebih kepada perilaku temper tantrum pada anak dan rendahnya pendidikan ibu.

Kata kunci : anak prasekolah, gawai, peran orangtua, pendampingan.

ABSTRACT

This research aimed to understand the roles of the parents in assisting the use of gadget in preschool children. The method in this research is qualitative descriptive phenomenology. Methods of data collection in this study is using interviews and observation. The results of this study indicate that the role of parents in assisting the use of gadget in preschool children has the difference between the role of the father and the role of the mother. All fathers are more outside the home to earn a living, so the role of father is more to monitor the activities of children. All mothers in this study work as housewives, so the role of mothers is greater in assisting the use of gadget in children. The majority of mothers who have higher education tend to find interesting ways to accompany the use of gadget in preschool children by participating in playing games with children by directing children to open content that is useful for children's learning and apply the limits

of duration and rules for children in playing a gadget so as to stimulate literacy skills and increase the knowledge of preschool children. While mothers with low education tend to experience obstacles in finding interesting ways to accompany the use of the device in preschoolers, thus making children start accessing negative content that is less useful for learning. Factors supporting the role of parents is the knowledge of father and mother about the impact of use of the device for preschool children. Parental role inhibiting factors that comes from the constraints of the father and mother constraints. Dad's constraint is more on the limited time to be involved with the child, while the mother's constraints are more on the temperant tantrum behavior in the child and the low maternal education.

Keywords: preschool children, gadget, role of parent, accompaniment.

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gawai. Namun ironisnya, saat ini gawai mengakrabi kehidupan anak usia 0 sampai 6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gawai (Novitasari & Khotimah, 2016). Anak prasekolah merupakan anak-anak yang berada pada masa awal kanak-kanak yaitu anak usia 2-6 tahun (Hurlock, 2012).

Dalam hal ini, Brooks (2011) mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Namun menurut Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan. Sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkkan apa yang diinginkan.

Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa *Modelling* yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke

bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya.

Terkait uraian diatas, peneliti melakukan survei awal terhadap 6 ibu dan 3 ayah untuk memahami fenomena tersebut. Seluruh informan dalam survei awal ini mengatakan bahwa orangtua selalu mendampingi ketika anak sedang bermain gawai, namun pada praktiknya orangtua lebih sering membiarkan anak bermain gawai sendiri sedangkan orangtua melakukan pekerjaan yang lain.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah.

2. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif fenomenologi deskriptif. Teknik yang digunakan dalam memilih informan dalam penelitian ini adalah *qualitative snowball sampling* (Creswell, 2015). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan bahan audiovisual. Sedangkan keabsahan dalam penelitian ini menggunakan *member check* yaitu proses pengecekan data yang telah diperoleh oleh peneliti kepada informan pemberi data Sugiyono (2013). Kriteria informan untuk penelitian ini adalah: Kriteria informan dalam penelitian ini (a) orangtua yang terdiri dari ayah dan ibu, (b) memiliki anak prasekolah yang menggunakan gawai, (c) tinggal bersama anaknya. Total Informan dalam penelitian ini berjumlah 12 orang yang terdiri dari 6 orangtua, sebagai berikut:

No. Subjek	Informan	Status	Usia	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Alamat
1.	AW	Ayah	±31 tahun	S1 Ekonomi	Karyawan swasta	Kresan, Surakarta.
	EN	Ibu	±30 tahun	S1 Ekonomi	Ibu rumah tangga.	Kresan, Surakarta.
2.	SYP	Ayah	±35 tahun	SMA	Satpam	Kresan, Surakarta.
	IO	Ibu	±33 tahun	SD	Ibu rumah tangga.	Kresan, Surakarta.
3.	HB	Ayah	±37	S1	Kreatif	Kresan,

			tahun	Komunikasi	Event Organizer	Surakarta.
	IV	Ibu	±29 tahun	S1 Ekonomi	Ibu rumah tangga.	Kresan, Surakarta.
4.	RSB	Ayah	±30 tahun	S1 Ekonomi	Karyawan swasta.	Kresan, Surakarta.
	Y	Ibu	±27 tahun	S1 Hukum	Ibu rumah tangga.	Kresan, Surakarta.
5.	AS	Ayah	±31 tahun	S1 Ekonomi	Karyawan swasta.	Kresan, Surakarta.
	M	Ibu	±31 tahun	SMA	Ibu rumah tangga.	Kresan, Surakarta.
6.	R	Ayah	±38 tahun	SD	Buruh pabrik.	Kresan, Surakarta.
	UM	Ibu	±35 tahun	Tidak lulus SD	Ibu rumah tangga.	Kresan, Surakarta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara terhadap 12 informan dalam penelitian ini tersaji dalam tabel sebagai berikut: Bentuk-bentuk perilaku pendampingan oleh orangtua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah.

Ayah	Ibu
<ul style="list-style-type: none"> - sangat jarang turut terlibat - terkadang mengajari anak cara mengoperasikan gawai - membantu anak mencarikan video di <i>youtube</i> - memantau kegiatan anak dalam bermain gawai. - Sebagian besar ayah juga menerapkan batasan bermain gawai maksimal 15 hingga 30 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten-konten tertentu, melarang bermain gawai diluar rumah, mengurangi penggunaan gawai didepan anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - sering turut terlibat bermain gawai bersama anak - ibu berpendidikan tinggi memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran bagi anak seperti mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan, belajar membaca dan berhitung, belajar bahasa inggris, mengenal berbagai lagu anak-anak, menerapkan batasan durasi yaitu maksimal 15 hingga 30 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, meredupkan kecerahan layar gawai - ibu dengan tingkat pendidikan rendah cenderung membebaskan anak dan tidak menerapkan aturan.

Faktor yang mendukung dan menghambat orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah.

Ayah	Ibu
<ul style="list-style-type: none"> - Faktor yang mendukung mayoritas ayah yaitu pengetahuan ayah mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Kesadaran ayah akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gawai. - Faktor yang menghambat mayoritas ayah yaitu keterbatasan waktu ayah karena seluruh ayah selalu pergi bekerja. Sedangkan kendala anak yaitu rewel. Ayah juga merasa tidak perlu untuk selalu turut terlibat bersama anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faktor yang mendukung mayoritas ibu yaitu pengetahuan ibu mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Adanya kesadaran ibu akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gawai. - Faktor yang menghambat mayoritas ibu yaitu dalam hal mengerjakan pekerjaan rumah, perilaku temper tantrum pada anak, dan rendahnya tingkat pendidikan ibu.

Dampak perilaku pendampingan yang dilakukan oleh orangtua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah.

Ayah	Ibu
<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan mayoritas anak saat bermain gawai yaitu bermain <i>game</i> dan membuka <i>youtube</i> yang bersifat edukatif dan menggunakan <i>whatsapp</i>. Perilaku anak mayoritas anak yaitu bermain gawai lebih kepada hal positif, meskipun masih ada anak yang bermain gawai kearah hal negatif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan mayoritas anak saat bermain gawai yaitu bermain <i>game</i> dan membuka <i>youtube</i> yang bersifat edukatif dan menggunakan <i>whatsapp</i>. Mayoritas anak yaitu bermain gawai lebih kepada hal positif seperti menghafal lagu dan bacaan al-qur'an, serta belajar membaca dan bercerita. Namun, terdapat pula anak yang bermain gawai kearah hal negatif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat ibu sedang melakukan aktivitas bersama anak dalam bermain gawai, seluruh ayah justru melakukan aktivitas lain seperti menonton televisi, bermain catur, mengobrol dengan tetangga, melakukan pekerjaan, dan sebagainya. Keterlibatan sebagian besar ibu yang berpendidikan yaitu berinteraksi dengan anak melalui kegiatan belajar mengajar antara ibu dan anak melalui video *youtube* atau dengan bermain *game*. Sedangkan hasil observasi pada ibu yang tidak berpendidikan menunjukkan bahwa ibu melakukan aktivitas seperti menyelesaikan pekerjaan rumah atau

menonton televisi dan sama sekali tidak turut terlibat bermain gawai bersama anak.

Peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak dapat dilihat melalui kesediaan dan keterlibatan orangtua dalam melakukan aktivitas pendampingan dengan anak. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar orangtua memiliki kesediaan untuk mendampingi anak saat bermain gawai. Hanya saja terdapat perbedaan kesediaan peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah, dimana sebagian besar ibu yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga lebih sering turut terlibat saat anak bermain gawai dengan ikut bermain gawai bersama anak dan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran bagi anak. Sedangkan seluruh ayah yang memiliki tugas mencari nafkah, tergolong sangat jarang turut terlibat saat anak bermain gawai karena ayah lebih banyak berada diluar rumah sehingga kesediaan ayah sebatas memantau kegiatan anak dalam bermain gawai. Hal tersebut senada dengan pemahaman yang beredar yaitu bentuk kehidupan keluarga adalah ibu mengurus rumah dan mengasuh anak sedangkan ayah aktif di luar rumah mencari nafkah (Dagun, 2002). Senada dengan hasil observasi dimana pada saat ibu sedang melakukan aktivitas bersama anak dalam bermain gawai, ayah sedang melakukan aktivitas lain seperti menonton televisi, atau melakukan pekerjaan. Berdasarkan uraian tersebut maka kesediaan orangtua untuk turut terlibat terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah lebih menonjol pada ibu daripada ayah.

Bentuk keterlibatan orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak juga berbeda antara ayah dan ibu. Keterlibatan sebagian besar ayah yaitu mengajari anak cara mengoperasikan gawai, membantu anak mencarikan video di *youtube*, dan memantau kegiatan anak dalam bermain gawai. Dalam hal ini, Lestari (2012) menjelaskan bahwa komunikasi orang tua-anak, dalam hal ini ayah-anak memang memegang peranan penting bagi orang tua untuk melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak. Sedangkan Keterlibatan sebagian besar ibu yaitu turut bermain gawai bersama anak dan mengarahkan anak untuk membuka aplikasi atau konten-konten yang positif dan bermanfaat bagi pembelajaran anak antara lain mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-

nama tumbuhan dan hewan, belajar membaca dan berhitung, belajar bahasa inggris, mengenal berbagai lagu anak-anak, dan mengenalkan cerita kisah-kisah legenda serta kisah para nabi kepada anak baik melalui video *youtube* maupun dengan bermain *game*. Sebagaimana Kiftiyah, Sagita, dan Ashar (2017) menyebutkan bahwa salah satu peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah adalah dengan cara menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui video *youtube*. Orangtua yang bersama-sama dengan anak untuk berinteraksi dengan video secara tidak langsung akan merangsang audio visual anak dengan kompleks.

Berdasarkan uraian diatas, keterlibatan ibu dalam mengarahkan dan mengajarkan anak dapat menstimulus kemampuan literasi anak dan menambah ilmu pengetahuan anak. Ruhaena dan Ambarwati (2015) juga menyebutkan bahwa salah satu fasilitas yang diberikan oleh orangtua dalam proses pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah yaitu dengan memanfaatkan media digital.

Senada dengan pendapat tersebut hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan ibu dalam mengarahkan anak menonton video atau *game* pembelajaran dengan cara mengajak anak berkomunikasi antara lain bertanya kepada anak tentang video yang ditonton atau *game* yang dimainkan, seperti meminta anak menyebutkan macam-macam warna benda yang terdapat didalam video atau *game*, bertanya kepada anak tentang aktivitas yang sedang terjadi didalam video, dan sesekali membenarkan bacaan anak saat anak melihat video hafalan qur'an.

Saat terlibat bermain gawai bersama anak, mayoritas ibu juga cenderung memberikan pujian kepada anak atas kemampuan anak dalam mengoperasikan gawai maupun kemampuan anak dalam menangkap informasi dari video yang ditonton. Selaras dengan hasil observasi ibu memberikan pujian kepada anak saat anak bisa menghafal al-qur'an, bisa menirukan video yang ditonton, dan dapat menjawab pertanyaan ibu terkait video yang sedang ditonton anak. Data tersebut sebagaimana menurut Brooks (2011) bahwa salah satu keterlibatan seorang ibu yaitu dalam interaksi positif seperti memberi pujian kepada anak, serta memeluk

dan mencium anak sehingga dapat menumbuhkan perasaan positif yang penting bagi perkembangan psikologis anak.

Terkait dengan bentuk-bentuk keterlibatan, terdapat orangtua yang tidak pernah turut terlibat saat anak bermain gawai. Hal ini dirasa tidak pada idealnya, karena Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orangtua kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Dalam hal ini 4 dari 6 ibu terlibat aktif dan 2 ibu lainnya tidak pernah turut terlibat. Hal tersebut dirasa kurang ideal, Werdiningsih dan Astarani (2012) menjelaskan bahwa ibu berperan sebagai pendidik pertama dan utama dalam keluarga sehingga ibu harus menyadari untuk mengasuh anak secara baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Peran ibu dalam perkembangan sangat penting, karena dengan ketrampilan ibu yang baik maka diharapkan pemantauan anak dapat dilakukan dengan baik.

Selain dengan kesediaan dan keterlibatan secara langsung, sebagian besar orangtua baik ayah maupun ibu juga mengantisipasi dampak negatif penggunaan gawai pada anaknya, dengan cara menerapkan batasan durasi yaitu maksimal 15 hingga 30 menit, hal ini selaras dengan Edy (2015) bahwa orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan gawai kepada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gawai. Selanjutnya orangtua memastikan konten yang dibuka anak bermanfaat, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, dan selalu memantau kegiatan anak dalam bermain gawai. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ebi (2017) bahwa orangtua bertanggung jawab melakukan pengawasan dan pendampingan penggunaan gawai pada anak prasekolah, serta memastikan bahwa anak-anak menggunakan gawai untuk mengakses informasi-informasi sebagai bahan pelajarannya. Orangtua juga melarang anak membawa gawai keluar rumah, meredupkan kecerahan layar gawai sebelum dipinjamkan kepada anak, mengunduh video-video untuk mengurangi intensitas anak membuka *youtube*.

Terdapat orangtua yang dengan sengaja mulai membuat komitmen antara ayah dengan ibu untuk mengurangi pemakaian gawai didepan anak dengan tujuan

agar anak tidak meniru perilaku orangtuanya yang selalu menggunakan gawai. Hal ini tentunya menjadi salah satu contoh yang baik bagi orangtua lainnya sebagaimana Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa *Modelling* yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Orangtua harus bisa mengelola dirinya sendiri dalam menggunakan gawai. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya. Namun masih ada orangtua yang tidak menerapkan batasan durasi maupun aturan-aturan bagi anak dan cenderung membebaskan anak dalam bermain gawai.

Berdasarkan uraian di atas terkait cara orangtua mengantisipasi dampak negatif penggunaan gawai pada anak prasekolah terlihat adanya kerjasama antara ayah dan ibu dalam membatasi serta menerapkan aturan-aturan bagi anak dalam bermain gawai. Sebagaimana Brooks (2011) menyatakan bahwa ketika ibu dan ayah merasakan dukungan dari satu sama lain, kompetensi keduanya sebagai orang tua akan tumbuh, dan interaksi dengan anak menjadi lebih efektif.

Faktor-faktor yang mendukung sebagian besar orangtua memberikan gawai kepada anak yang didasari adanya pengetahuan mengenai dampak positif penggunaan gawai pada anak seperti memberikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi modern bagi anak sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan anak tentang dunia luar, dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Terdapat pula orangtua yang menganggap bahwa dengan memberikan gawai maka akan membuat anak menjadi pintar dan agar anak tidak bermain keluar rumah. Rozalia (2017) juga mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif bahkan permainan edukatif yang bisa membuat anak semakin pintar.

Selain mengetahui dampak positif memberikan gawai pada anak, sebagian besar orangtua juga memiliki pengetahuan mengenai dampak negatif penggunaan gawai pada anak seperti jika anak terlalu lama bermain gawai dapat mengganggu

kesehatan mata anak, seperti yang diungkapkan Rozalia (2017) salah satu pengaruh negatif dari penggunaan gawai yaitu menimbulkan gangguan kesehatan, karena paparan radisasi sinar biru yang terdapat pada gawai dapat merusak kesehatan mata anak.

Orangtua juga mengatakan bahwa mereka mengetahui gawai juga dapat menjerumuskan anak pada konten negatif, membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang tidak peduli dengan lingkungan sosialnya. Sebagaimana menurut Ebi (2017) anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gawai sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Berdasarkan hal tersebut, sebagian besar ayah juga mengatakan bahwa gawai dapat membuat anak kecanduan *internet*, Selaras dengan yang diungkapkan oleh Young dan Abreu (2017) bahwa salah satu pengaruh paling berbahaya dari penggunaan gawai adalah kecanduan, terutama kecanduan internet.

Pengetahuan sebagian besar orangtua mengenai manfaat maupun resiko memberikan gawai kepada anak prasekolah tersebut diatas, menumbuhkan kesadaran orangtua akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gawai agar dapat mengoptimalkan dampak positif yang dapat diberikan gawai dan meminimalkan dampak negatif gawai bagi anak. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harfiyanto, Utomo, dan Budi (2015) yang mengungkapkan bahwa peran orangtua sangat penting untuk membatasi penggunaan gawai pada anak prasekolah karena penggunaan gawai tidak hanya memberikan pengaruh positif, tetapi juga memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan anak.

Faktor-faktor yang menghambat terdapat perbedaan kendala yang dihadapi ibu dan ayah. Kendala yang dialami sebagian besar ibu yaitu dalam hal aktivitas ibu sehari-hari seperti mengerjakan pekerjaan rumah dan menonton televisi. Selain itu, kendala anak yaitu susah makan dan rewel disaat ibu sedang melakukan pekerjaan rumah. Sebagaimana Brooks (2011) mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan

memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai.

Kendala yang dialami sebagian besar ayah yaitu keterbatasan waktu ayah untuk berinteraksi dengan anak karena seluruh ayah selalu pergi bekerja. Kendala lainnya yaitu alasan memberikan gawai kepada anak semata-mata agar anak dapat mengikuti perkembangan zaman, dan dapat menjadi media hiburan bagi anak saat orangtua melakukan pekerjaan. Senada dengan Marsal dan Hidayati (2017) yang mengungkapkan bahwa motif pemberian gawai pada anak-anak prasekolah dilatar belakangi oleh berbagai kepentingan orangtua, diantaranya untuk memenuhi tuntutan perkembangan teknologi yang semakin canggih, memenuhi permintaan anak, dan demi mempermudah dalam mengasuh anak agar tidak mengganggu pekerjaan orangtua.

Faktor lain yang juga menjadi kendala bagi orangtua terutama ibu dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah yaitu kurangnya pengetahuan mengenai karakteristik anak prasekolah dan dampak penggunaan gawai pada anak prasekolah. Dalam hal ini peneliti menemukan 2 dari 6 ibu memiliki tingkat pendidikan yang tergolong rendah, dimana 1 ibu berpendidikan terakhir Sekolah Dasar (SD) dan 1 ibu lainnya tidak lulus Sekolah Dasar (SD). Sehingga membuat ibu tidak pernah turut terlibat saat anak bermain gawai dikarenakan ibu tidak bisa menggunakan gawai dan menganggap bahwa anak prasekolah belum bisa terkena dampak negatif gawai bahkan juga menganggap bahwa mendampingi anak justru dapat merugikan dan mengganggu pekerjaan orangtua. Hal tersebut senada dengan pendapat Indira (2017) bahwa ketidaktahuan atau wawasan yang terbatas mengenai pengasuhan anak terkait juga dengan latar belakang pendidikan orangtua yang rendah. Kondisi orangtua yang kurang terdidik melemahkan kapabilitas mereka untuk berfungsi sebagai orangtua. Dampak-dampak pendampingan

Orangtua terutama ibu yang berpendidikan, kegiatan mayoritas anak saat bermain gawai yaitu bermain *game* dan membuka *youtube* yang bersifat edukatif dan hiburan. Sebagaimana Nurrachmawati (2017) menyebutkan bahwa gawai yang paling sering digunakan oleh anak prasekolah berisi berbagai aplikasi

pembelajaran seperti mengenal huruf atau gambar dan aplikasi hiburan seperti *game*, *video youtube*, gambar bahkan sosial media. Hal tersebut selaras dengan hasil observasi dimana sebagian besar anak diarahkan ibunya untuk membuka *youtube* dan menonton video-video pembelajaran.

Perilaku mayoritas anak yaitu bermain gawai sesuai batasan durasi yang diberikan orangtua yaitu selama 15 hingga 30 menit dan hanya membuka konten atau aplikasi-aplikasi yang diperbolehkan oleh orangtuanya saja. Sebagian besar anak-anak juga lebih senang dan cepat dalam belajar menghafal lagu anak-anak, menghafal bacaan al-qur'an, belajar membaca, mengenal warna, mengenal bentuk dan benda, serta belajar berhitung. Selaras dengan pendapat Suhada (2016) orangtua merupakan guru pertama dan yang paling berperan bagi pendidikan anak.

Anak-anak menjadikan gawai sebagai syarat melakukan sesuatu serta saat anak meminta, lalu orangtua tidak memberikan gawai anak akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar dan memukul. Hal ini selaras dengan pendapat Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan. Sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Selain itu orangtua juga mengatakan bahwa perilaku anaknya saat bermain gawai sering kali tidak menghiraukan lingkungan disekitarnya. Senada dengan Venkatesan dan Yashodharakumar (2017) yang menyebutkan bahwa penggunaan gawai pada anak prasekolah dapat membuat anak-anak tidak lagi menghiraukan hal-hal yang ada disekelilingnya.

Ibu yang tidak berpendidikan, membebaskan anak sehingga membuat anak bermain gawai tanpa batasan waktu, mengakses video yang kurang pantas bagi anak, menghafal lirik lagu dan menirukan gerakan yang diperagakan didalam video klip tersebut, bahkan melihat foto pornografi. Hal ini selaras menurut Fortino, Gerretson, Button, dan Masters (2014) anak prasekolah belajar melalui panca indera mereka dan dari pengalaman secara langsung dan mengembangkan

pemahaman tentang dunia luar melalui kegiatan bermain, eksplorasi, dan melakukan hal kreatif dengan cara mengamati dan meniru orang lain.

4. PENUTUP

Peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah memiliki perbedaan antara peran ayah dan peran ibu. Peran ayah berupa memantau kegiatan anak dalam bermain gawai. Sedangkan peran ibu lebih kepada turut terlibat bermain gawai bersama anak dengan mengajarkan anak membaca cerita dongeng, menghafal lagu anak-anak, berhitung, mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan, serta mengenal berbagai warna dan bentuk-bentuk geometri baik melalui video *youtube* maupun dengan bermain *game*. Peneliti menemukan bahwa keterlibatan ibu dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak dapat menstimulasi kemampuan literasi anak dan menambah ilmu pengetahuan anak. Ayah dan Ibu memiliki persamaan dalam hal melakukan antisipasi terhadap dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Cara yang dilakukan ayah dan ibu dalam mengantisipasi dampak negatif penggunaan gawai pada anak berupa membatasi durasi anak dalam bermain gawai yaitu maksimal 15 hingga 30 menit, melakukan pengawasan dan memastikan bahwa anak-anak menggunakan gawai untuk mengakses informasi-informasi positif sebagai bahan pelajarannya, memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang hal-hal apa saja yang boleh diakses serta hal-hal atau situs-situs yang tidak boleh diakses.

Faktor pendukung peran ayah dan ibu dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah yaitu adanya pengetahuan mengenai manfaat maupun resiko penggunaan gawai pada anak, sehingga menumbuhkan kesadaran yang lebih tinggi akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gawai. Faktor penghambat peran ayah lebih kepada keterbatasan waktu ayah untuk bersama anak karena selalu pergi bekerja. Sedangkan faktor penghambat peran ibu lebih kepada aktivitas mengerjakan pekerjaan rumah sehari-hari dan perilaku temper tantrum pada anak. Dalam hal ini peneliti menemukan bahwa faktor lain yang menentukan peran orangtua terutama peran ibu dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah yaitu latar belakang pendidikan.

Dampak perilaku pendampingan yang dilakukan oleh ayah dan ibu tampak dari kegiatan serta perilaku anak dalam menggunakan gawai. Peneliti menemukan bahwa ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam belajar membaca, belajar menulis, belajar berhitung, menghafal nama-nama warna dan benda, menghafal bacaan Al-qur'an, serta menghafal lagu. Sedangkan ibu yang memiliki tingkat pendidikan rendah lebih kepada membebaskan anaknya dalam bermain gawai sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka konten-konten negatif. Dalam hal ini peneliti juga menemukan bahwa perilaku pendampingan ayah maupun ibu yang selalu memberikan gawai untuk menenangkan anak saat tantrum, justru membuat anak menjadi semakin tantrum saat tidak diberikan gawai.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooks, J. (2011). *The process of parenting*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dagun, S.M. (2002). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Ebi, S. (2017). *Golden age parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Edy, A. 2015. *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*. Jakarta: Noura Book Publising.
- Faisal, N. (2016). Pola asuh orangtua dalam mendidik anak di era digital. *Jurnal An-Nisa'*, 9(2), 121-137.
- Harfiyanto, D., Utomo, C.B., Budi, T. (2015). pola interaksi siswa pengguna gadget di SMA N 1 semarang. *Journal of Education Social Studies*, 4(1), 1-5.
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi perkembangan*. (ed.5). Jakarta: Erlangga.
- Indira, P. M. (2017). Kapasitas pengasuhan orangtua dan faktor-faktor pemungkinnya pada keluarga miskin perkotaan. *Jurnal Indigenous*, 2 (1), 1-11.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 199-208.

- Lestari, S. 2012. *Psikologi Keluarga*. Jakarta: KENCANA.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78-84.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Nurrachmawati. (2017). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Ruhaena, L. & Ambarwati, J. (2015). Pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah. *The 2nd University Research Coloquium*, 172-179.
- Santy, W. H., & Irtanti, T. A. (2017). Pola asuh orangtua mempengaruhi *temper tantrum* pada anak usia 2-4 tahun di PAUD Darun Najah Desa Gading, Jatirejo, Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(12), 73-75.
- Suhada, I. (2016). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Venkatesan, S., Yashodharakumar, G.Y. (2017). Parent opinions and attitudes on toys for children with or without developmental disabilities. *The International Journal of Indian Psychology*, 4(4), 6-20.
- Walrave, M., Ponnet, K., Vanderhoven, E., Haers, J., & Segaert, B. (Eds.). (2016). *Youth 2.0 social media and adolescence* [Springer International Publishing Switzerland]. doi: 10.1007/9783319278933
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan*, 130-138.

Werdiningsih, A. T. A. & Astarani, K. (2012). Peran ibu dalam pemenuhan kebutuhan dasar anak terhadap perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal STIKES*, 5(1), 82-98.

Young, K. S., & Abreu, C. N. D. (Eds). (2017). *Kecanduan internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.