

Peran Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gadget Pada Raudhatul Athfal Islamiyah Al-Amin

Nunzairina¹, Fatimah Nayla Zaskia Siregar², Zahra Afifah³

Article Info

Abstract

Keywords:

Children;
Gadget;
Role;

Research that has observed children, there are children who are addicted to gadgets resulting in children being private and happy to be alone. The role of parents who build his enthusiasm to see the outside world again. Whatever the case, children can be happy, and for traditional play equipment it might be more fun. From here interviewing parents can be done to get to know the child better. Long-term or short-term complex, children will get bored with their gadgets more and more. With the existence of gadgets, everyone is always very quick to retrieve information, but there is a lot that can affect all children. One step for today's children who are not directly related to flat objects/handphone. Parents have given gadgets to their children, with the excuse that they are not fussy. And the observations that have been purely carried out by researchers make awareness, the need for children not to understand gadgets from childhood. There are many cases of children who are already familiar with gadgets, and have a negative impact on them. Thus children must be monitored continuously using gadgets.

Kata kunci:

Anak;
Gadget;
Peran

Abstrak

Penelitian yang mengobservasi anak, ada anak yang kecanduan gadget mengakibatkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan senang menyendiri. Peran orang tua yang membangun semangatnya untuk melihat dunia luar kembali. Apa pun halnya anak bisa senang, dan untuk alat main tradisional mungkin lebih menyenangkan. Dari sini mewawancarai orang tua dapat dilakukan untuk lebih mengenal sang anak. Kompleks jangka panjang maupun jangka pendek, anak semakin lama akan bosan dengan gadgetnya. Dengan keberadaan gadget seluruhnya senantiasa sangat cepat mengambil informasi, namun banyak sekali yang dapat mempengaruhi seluruh anak. Langkah sekali anak zaman sekarang yang tidak berhubungan langsung dengan benda pipih/*handpone*. Orang tua sudah memberikan gadget pada anaknya, dengan alasan agar tidak rewel. Dan observasi yang telah murni dilakukan peneliti menjadikan kesadaran, perlunya dari masa kecil anak tidak paham dengan gadget dahulu. Banyak terjadi kasus anak yang sudah mengenal

¹ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
Email: nunzairina29@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
Email: atimahnayla247@gmail.com

³ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
Email: rara.zahraafifah@gmail.com

gadget, dan berdampak negatif bagi dirinya. Dengan demikian anak mesti dipantau terus memakai gadget.

PENDAHULUAN

Bagian Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi membawa perubahan hampir pada seluruh tatanan kehidupan insan. pada era globalisasi ini kemajuan media gosip serta teknologi sudah pada rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat. Teknologi ialah benda-benda atau indera-indera yang diciptakan oleh insan buat membantu serta mempermudah pekerjaan insan pada melakukan beberapa hal. Semakin berkembangnya teknologi serta isu membentuk seluruh orang semakin simpel mengakses segala macam informasi. salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah menggunakan adanya gadget. (Hidayatuladkia et al., 2021).

Gadget ialah perangkat elektronika mungil yang mempunyai fungsi khusus. Gadget artinya media yang berkembang di era terkini yang bisa mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Gadget sudah tersedia di mana-mana baik pada bentuk laptop, computer, smartphone, televisi, radio, game serta lain sebagainya. pada Indonesia gadget berkembang sangat pesat. Bahkan menjadi keliru satu negara dengan Facebook, Twitter, dan whastapp terbesar di dunia yang penggunaanya masing-masing mencapai 52 juta. banyak sekali fitur-fitur dan perangkat lunak yang menarik, bervariasi, interaktif serta fleksibel pada gadget memudahkan manusia buat memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah. (Chusna, 2017).

Tetapi yang terjadi di lapangan. penggunaan gadget di anak-anak lebih dominan pada dampak negatifnya. Menurunnya minat belajar anak karena lebih senang bermain gadget. Anak yang kecanduan gadget mengakibatkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan senang menyendiri. Selain itu, anak mampu mengalami beberapa gangguan seperti gangguan pada kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan, dan gangguan tidur.

Kesamaan anak menjadi kurang kreatif lagi. Hal itu dikarenakan ketika anak diberi tugas sang sekolah ia tinggal browsing internet buat merampungkan tugas. Ancaman *cyberbullying* atau pelecehan pada global maya yang umumnya terjadi melalui jejaring sosial pula termasuk akibat negatif penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunaanya.

Anak usia dini mestinya wajib diberi stimulasi sinkron perkembangan, dengan cara afeksi yang membuahkan ia mandiri, tidak terlalu banyak memakai gadget. Terlebih lagi di usia yang masih rentan terkena sinar blue light berasal gadget. Kecerdasan anak lebih terpantau erat bukan asal satu gadget, melainkan apa yang dia perbuat. Gadget pula bisa membantu, namun lebih dominan berbagai kelemahannya pada sana. Lebih menarik bagi anak termasuk bermain dan bercerita. Melalui aktivitas bermain anak diajak buat bereksplorasi serta memanfaatkan objek-objek pada dekatnya. Bermain bagi anak pula adalah suatu proses kreatif buat menelaah keterampilan yang baru. guru menambahkan muatan edukatif pada permainan tersebut sehingga secara tidak eksklusif anak belajar. Melalui metode bercerita juga, anak dilatih buat menjadi pendengar yang kritis dan kreatif. Maka pengajar anak usia dini usahakan pintar bercerita.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan dengan cara deskriptif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan. Wawancara dan juga dengan observasi yang sudah diteliti oleh peneliti akan anak murid TK/RA Islamiyah Al-Amin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Anak dicermati menjadi individu yang baru mulai mengenal global, ia baru mengetahui rapikan krama, sopan santun, aturan tata cara, etika dan berbagai hal wacana dunia, beliau juga sedang belajar berkomunikasi menggunakan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan pula isinya. beliau pula perlu dibimbing agar tahu banyak sekali kenyataan alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan buat hidup pada warga . hubungan anak dengan benda dan orang lain dibutuhkan agar anak bisa mengembangkan kepribadian, tabiat serta akhlak yang mulia. Usia dini merupakan waktu yg sangat berharga buat menanamkan nilai-nilai nasionalisme, agama, etika, moral serta sosial yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya. (Khadijah, 2017)

Karunia berupa seorang anak dari Allah swt merupakan hadiah yang sangat akbar bagi orang tua. Kehadiran anak pada tengah-tengah keluarga selalu dinanti-nantikan sang setiap pasangan yg sudah menikah. Bahkan tak sedikit pasangan suami istri yang sudah lama menikah dan belum dikaruniai anak berikhtiar menggunakan banyak sekali cara agar diberikan keturunan. Sebagian akbar masyarakat selalu beranggapan bahwa anak seolah-olah sebagai tolok ukur kebahagiaan bagi pasangan suami istri. apabila sudah hadir seorang anak pada famili maka sudah lengkap serta sempurna kehidupan rumah tangga suami istri tersebut. kebalikannya, jika anak yang ditunggu-tunggu tidak kunjung hadir di tengah-tengah keluarga.

Ada 2 hal yang akan menghasilkan kepribadian serta karakter anak mirip yang telah diajarkan sang Rasulullah SAW, yaitu kedua orang tua yang melahirkannya serta lingkungan daerah membesarkannya. Sebagaimana sabda Nabi: "setiap anak yang dilahirkan dalam keadaan suci, maka kedua orang tuanyalah yang menghasilkan beliau (mempunyai karakter), Yahudi, Nasrani, Majusi. menjadi orang tua wajib berusaha dengan sungguh-benar-benar dalam merawat serta mendidik anaknya dalam pembentukan karakter yang sebenarnya. (HR. Bukhori No. 1296). Anak pada dasarnya memiliki kebiasaan sebagaimana kebiasaan dari orang tuanya. sebagai seseorang anak tentunya beliau akan selalu mengikuti sikap induknya yaitu kebiasaan orang tua. norma-kebiasaan yang ditanamkan kedua orang tua serta para pendidik pada sekitar anak saat kecil

itulah yang akan mempengaruhinya. Maka waktu kedua orang tua serta orang-orang di sekitarnya membiasakan menggunakan pendidikan atau hal-hal yang baik, maka akan mirip itulah dia akan menjadi, serta demikian kebalikannya. sang karena itu menjadi orang tua yang telah dianugerahi kenikmatan berupa anak oleh Allah SWT, hendaknya orang tua memiliki kewajiban buat mensyukuri kenikmatan tadi menggunakan cara mendidik anak-anaknya dengan baik sesuai ketentuan dan perintahNya. (Erzad & Tengah, n.d.)

A. Akibat Gadget

Gadget di zaman terkini seperti sekarang ini hampir sudah dimiliki oleh seluruh kalangan mulai anak-anak hingga dewasa. Gadget artinya sebuah kata pada bahasa Inggris yang mempunyai arti sebuah indera elektronika yang dapat memudahkan dengan aneka macam macam fungsi. Gadget jua bisa dikatakan sebagai suatu alat elektronika yang bisa dipergunakan buat mempermudah kehidupan insan terutama pada hal berkomunikasi. Gadget mempunyai jenis-jenis seperti: personal komputer atau laptop, tablet, serta juga telepon selular atau yang biasa disebut smartphone.

Menurut Herawati, gadget ialah media yang dipakai menjadi alat komunikasi terbaru serta semakin mempermudah kegiatan komunikasi insan. Hal ini dapat dipahami bahwa gadget sebagai suatu benda yang diciptakan spesifik pada era yang serba maju ini dengan tujuan buat membantu segala sesuatu menjadi simpel serta mudah dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya.

Beberapa contoh gadget yang yang tak jarang dijumpai diantaranya: laptop, smartphone, iPad, ataupun tablet. saat ini tablet serta smartphone adalah jenis gadget yang paling banyak digunakan dikarenakan ukurannya yang mungil serta simpel pada bawa sehingga orang menganggapnya lebih mudah. Gadget umumnya jua di percanggih digunakan dikarenakan ukurannya yang mungil dan mudah pada bawa sehingga orang menganggapnya lebih mudah.

1. Dampak Positif serta Negatif dari Pemakaian Gadget.

a. Dampak Positif:

1) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita menggunakan cara sms, telepon, atau dengan seluruh perangkat lunak yang dimiliki pada gadget kita.

2) Menambah pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat menggunakan praktis meng akses atau mencari situs perihal pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di pada gadget kita contoh software: detik. Kompas.com. dan lainnya

3) Menambah sahabat

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan simpel menambah teman melalui jejaring sosial yang

terdapat melalui gadget yang kita miliki. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. dengan adanya metode pembelajaran ini. bisa memudahkan peserta didik serta guru dalam proses pembelajaran. menggunakan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membentuk siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tadi dengan donasi teknologi bisa dirancang tak berbentuk.

b. Dampak negatif

1) Merusak mata.

Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih ketika melihat ponsel. tidak mengherankan sebenarnya. karena ketika mata diajak terusterus-menerus penekanan pada benda kecil mata akan kemarau serta di tingkat paling ekstrim mampu menderita infeksi.

2) Mengganti postur tubuh.

Kirsten Lord seorang pakar fisioterapi berkata bahwa tubuh bereaksi akan norma yang dilakukan sehari-hari. waktu kerap melihat ponsel leher serta pundak turut terkena efeknya

3) Kulit wajah kendur.

Sam Bunting seorang ahli dermatologi ia mengatakan wanita di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian paras khususnya rahang yang mulai menurun. "Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi menggunakan norma melihat ke bawah ketika beserta ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membentuk kulit menurun kualitasnya."

4) Merusak telinga.

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. tetapi ini tidak baik Jika dilakukan. apalagi dengan volume yang terlalu besar .

5) Mengganggu ketika istirahat.

Komputer, laptop, tablet. serta ponsel merusak hormon melatonin yang akan turut menghasilkan tidur jadi terganggu. Sebuah riset asal Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya pada ponsel lebih rendah sehingga tidakbegitu Mengganggu kala malam hari. ketika beristirahat ada baiknya ponsel pada keadaan silent. atau jauhkan berasal daerah tidur. (Chusna, 2017)

B. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh adalah interaksi antara orang tua serta anak yaitu Bagaimana cara sikap atau perilaku orang tua saat berinteraksi menggunakan anak termasuk cara penerapan hukum mengajar nilai istiadat menyampaikan perhatian dan kasih sayang dan membagikan perilaku dan sikap baik sebagai akibatnya dijadikan panutan contoh bagi anaknya. Jenis-jenis pola asuh orang tua yaitu:

1. Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis ialah pola asuh yang memprioritaskan kepentingan anak, ya ragu-ragu mengendalikan mereka. Tua dengan sikap ini bersikap rasional selalu mendasari tindakannya pada rasio atau pemikiran. Orang tua ini bertipe realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yg hiperbola yg melampaui kemampuan anak. Orang tua tipe ini pula memberikan kebebasan kepada anak buat memilih serta melakukan suatu tindakan serta berpendapatan hangat kepada anak. misalnya, saat orang tua menetapkan buat mengetuk pintu waktu memasuki kamar orang tua dengan diberi penerangan, serta mengajak anak buat berdiskusi wacana hal yang tidak boleh dilakukan anak.

2. Pola asuh otoriter

Asuh ini cenderung menetapkan standar yang absolut wajib dituruti, umumnya diikuti menggunakan ancaman-ancamannya. Orang tua tipe ini cenderung memaksa memerintah serta menghukum. apabila anak tidak mau melakukan apa yg dikatakan oleh orang tua maka orang tua tipe ini tidak segan menghukum anak. Orang tua tipe ini tidak mengenal kompromi serta pada komunikasi umumnya bersifat satu arah. Orang tua tipe ini tidak memerlukan umpan kembali asal anaknya buat mengerti tentang anaknya. contohnya, melarang anak berbertanya-tanya Kenapa beliau lahir dan anak dilarang berbertanya-tanya perihal versus jenisnya.

3. Pola asuh permisif

Pola asuh ini menyampaikan supervisi yg sangat longgar. memberikan kesempatan kepada anaknya buat melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Mereka cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, serta sangat sedikit bimbingan yg diberikan sang mereka. Orang tua tipe ini tak jarang hangat, sehingga acapkali disukai sang anak. contohnya, anak tidak diberi batas jam main serta anak tidak diberi batas waktu menonton TV.

4. Pola asuh temporer

Pola asuh ini merupakan pola asuh yg paling tidak konsisten. Orang tua tak jarang tidak mempunyai pendirian. contohnya, pola asu ini Kadang orang tua murka besar Jika anak bermain sampai lupa saat, namun kadang orang tua membiarkannya. asal hal ini membentuk anak galau dan bertanya-tanya.

5. Pola asuh appeasears

Appeasears adalah pola asuh asal orang tua yg sangat khawatir akan anaknya, takut sebagai yang tidak baik (overprotective). misalnya, orang tua memarahi anaknya Jika main menggunakan anak tetangga karena takut anaknya menjadi tak benar, selalu tidak mengizinkan anak pulang

kemping sebab risi terjadi hal yg tak diinginkan sehingga anak tak pernah bebas. (Madyawati, 2021).

Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab timbulnya perilaku anti sosial antara lain yaitu menjadi berikut:

- a. Sikap orang tua yang *overprotected*.
- b. Sikap orang tua yang pencela, banding-bandingkan, serta mencemooh anak.
- c. Sempitnya kesempatan berteman anak menggunakan yang lain.
- d. Pola asuh otoriter.
- e. Lingkungan yang buruk.
- f. Efek media umum (Zahriani, 2021)

Supervisi orangtua dalam penggunaan gadget diantaranya:

- a. Berikan kesempatan di anak buat belajar menggunakan gadget buat belajar dan berinteraksi sejak dini. sebab penggunaan gadget di waktu ini merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari di saat ini serta pada masa yg akan datang. lalu telah jelas bahwa gadget mempunyai efek-impak tertentu terhadap penggunanya. Termasuk dampak fisik pada seseorang. lalu sudah kentara manfaat dan tujuan dalam penggunaan gadget yaitu menyampaikan arahan kepada anak bagaimana memakai gadget menggunakan sah. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata menggunakan gadget. karena jeda pandang yang terlalu dekat akan merusak penglihatan anak.
- b. Pilihlah software yang sesuai menggunakan kebutuhan anakanak. Sesuaikan dengan usia serta kemampuan anak. seluruh permainan, sosial media, video itu semua wajib melewati supervisi orangtua. karena unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau simpel dihasilkan di konten tadi pada atas. kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi berasal konten yg terdapat pada gadget. Anak-anak akan bisa menerima penerangan sebelum mereka asik menggunakan gadget nya. Anak-anak bisa memahami bahwa dengan gadget kita mampu berinteraksi seperlunya baik menggunakan sesama anggota keluarga ataupun dengan rakyat sekitar lingkungan. semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini dipergunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas serta rinci tentang penggunaan setiap perangkat lunak. Orang tua harus lebih tau tentang seluruh konten yang ada di gadgetanak-anaknya.
- c. Tempatkan gadget pada ruang awam. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan gadget pada kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya pada menggunakan gadget. Pilihlah kursi atau meja

yang nyaman untuk bermain gadget. karena norma bermain gadget menggunakan posisi tidur tak baik buat kesehatan mata.

- d. Mengatur durasi penggunaan gadget. Jangan biarkan anak-anak asik dengan gadget. seluruh wahana ini memang mengasikkan sampai anak-anak lupa ketika. buat itu orangtua harus bisa menegaskan batas saat penggunaan gadget di anak-anaknya. kemudian orang tua selalu membentuk interaksi yang baik dengan anaknya. lalu orangtua menyampaikan model penggunaan gadget secara positif. karena setiap anak yang hingga kini mahir memakai gadget pada awalnya mencontoh pada orang tua. buat itu. Orang tua bisa memberikan model yg baik pada memakai gadget sejak awal.
- e. Bantu agar anak-anak dapat membentuk keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi menggunakan orang tua. di sini orang tua wajib selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak mampu menampilkan atau berkreasi dengan wangsit-ide yang terdapat pada pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap yang kuasa sebagai akibatnya. Jika tak terdapat orang tua beliau tahu bahwa ilahi memperhatikan dan melihat apa yg dilakukan. serta hal ini bisa membentuk anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik. (Chusna, 2017)

Buat mengetahui apakah anak belajar menjadi individu yang terampil berteman atau kebalikannya, menurut Harlock pada buku Khadijah dipengaruhi oleh empat faktor yaitu menjadi berikut:

- a. Adanya kesempatan penuh bagi anak buat berteman atau berinteraksi menggunakan orang yang seusianya, beda usia maupun beda latar belakang.
- b. Anak mampu mengatakan dan berkomunikasi menggunakan baik dan simpel dimengerti serta menarik bagi orang-orang yang berada pada lingkungan sekitarnya.
- c. Anak mempunyai motivasi buat melakukan interaksi dan bergaul dengan orang lain.
- d. Anak memperoleh bimbingan yang sempurna serta sesuai, adalah metode efektif bagi anak buat dapat belajar berteman menggunakan baik

KESIMPULAN

Kiprah orang tua yang telah dilakukan beberapa agar anak tidak terlarut menggunakan gadgetnya yaitu: berikan kesempatan di anak buat belajar menggunakan gadget buat belajar serta berinteraksi semenjak dini, pilihlah *software* yang sesuai menggunakan kebutuhan anak-anak, tempatkan gadget di

ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga menggunakan dapat meletakkan gadget pada kamar anak mereka, mengatur durasi penggunaan gadget, bantu supaya anak-anak bisa membuat keputusan sendiri.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. 325.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). *Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun*. 5(3), 363–372.
- Se Ezad, A. M., & Tengah, J. (n.d.). *Peran orang tua dalam mendidik anak sejak dini di lingkungan keluarga*.
- Khadijah. (2017). *Media Pembelajaran anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Madyawati, L. (2021). *Strategi Perkembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenada Group.
- Zahriani, K. d. (2021). *Perkembangan sosial anak usia dini Teori dan Strateinya*. Medan: Merdeka kreasi group