

Penggunaan Gawai Oleh Anak Usia Dini Membutuhkan Pengawasan Orang Tua

San Putra^{1*} ; Muhammad Alridho Lubis²

Abstrak

Penggunaan gawai memiliki dua sisi kemungkinan bagi anak, memberikan banyak keuntungan maupun dampak yang buruk bagi perkembangan anak. Konten-konten negatif seperti pornografi dan kekerasan menjadi hal yang patut untuk diwaspadai oleh orang tua karena berdampak pada perkembangan anak yang dengan mudah dapat meniru hal-hal tersebut. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan gawai bagi anak merupakan hal penting untuk disadari sebagai upaya untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan gawai. Penggunaan gawai pada anak harus dibatasi hingga orang tua mampu untuk mencarikan aplikasi hingga konten yang layak dan bermanfaat pada anak. Peran orang tua amat penting dalam mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak dalam menggunakan gawai

Kata Kunci: Gawai, Dampak Negatif, Pengawasan

Abstract

The use of gadgets has two possible sides for children, providing many benefits as well as bad impacts on children's development. Negative content such as pornography and violence is something that should be watched out for by parents because it has an impact on the development of children who can easily imitate these things. Parental supervision of the use of gadgets for children is an important thing to realize in an effort to prevent the negative impact of using gadgets. The use of gadgets in children must be limited so that parents are able to find applications to appropriate and useful content for children. The role of the elderly is very important in supervising, controlling and paying attention to all children's activities in using gadgets.

Keywords: Gadgets, Negative Impacts, Monitoring

A. PENDAHULUAN

Penggunaan gawai memiliki dua sisi kemungkinan bagi anak, memberikan banyak keuntungan maupun dampak yang buruk bagi perkembangan anak, orang tua seyogyanya mampu menyadari gawai bukan perangkat diperbolehkan selalu digunakan oleh anak tanpa pengawasan dari orang tua. Anak usia dini memerlukan lebih banyak pengalaman sensorik pada benda-benda dan

¹ STAI Syekh H. Abdul Halim Hasan Al-Ishlahiyah Binjai, sanputra@ishlahiyah.ac.id

² Universitas Jambi, muhammadalridholubis@unja.ac.id

*Corresponding Author : San Putra

lingkungan sekitar untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Penggunaan gawai dapat berdampak positif maupun negatif sesuai dengan pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak (Al-Ayubi, 2017).

Pada anak umur dibawah 8 tahun didunia memiliki persentase 72 persen sudah mulai menggunakan perangkat gawai seperti *smartphone*, *tablet*, dan *ipod* semenjak tahun 2013, mayoritas anak umur 2 tahun lebih suka memakai *smartphone* atau *tablet* setiap harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat jika dibandingkan pada tahun 2011 di angka 38 persen (Fajriana, 2015).

Periode perkembangan anak sangat sensitif berada diantara umur 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga biasa disebut *the golden age*. Pada masa ini semua aspek perkembangan kecerdasan anak, yakni kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual masuk ke masa perkembangan yang luar biasa sehingga mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Muhibbinsyah, 2003)

Pengawasan orang tua dibutuhkan dalam menghindari penyalahgunaan maupun penyimpangan gawai agar tidak menimbulkan implikasi buruk bagi anak pada tahapan perkembangan. Dengan kata lain, pengawasan orang tua yang kurang terhadap penggunaan gawai dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak.

Gadget adalah istilah yang berasal dari bahasa inggris yang diartikan sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Istiarni & Triningsih, 2018). Gawai merupakan padanan kata dari *Gadget*. Iswidharmanjaya (2014) menyatakan gawai sebagai perangkat atau instrumen elektronik bertujuan dan berfungsi praktis untuk memberi kemudahan bagi kehidupan manusia. Beberapa perangkat gawai yang kerap digunakan oleh anak, seperti perangkat *smartphone*, *laptop*, *tablet PC*, dan *konsul game*.

Melihat begitu banyaknya jenis gawai yang dapat digunakan oleh anak maka dianggap penting untuk pemberian pengawasan ketika anak menggunakan gawai sebagai media bermain maupun belajar dikarenakan rentannya penyalahgunaan oleh anak. Oleh karena itu penting bagi orang tua dalam memberikan perhatian yang cukup saat anak menggunakan gawai yang diberikan.

B. KAJIAN TEORI

Dalam bahasa Indonesia gadget disebut dengan gawai yang berarti sebuah alat atau peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kabali (2015) bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi cenderung digunakan oleh anak sebagai penggunaan perangkat Gawai.

American Academy of Pediatrics (AAP) (2016) memberikan saran dalam penggunaan gawai pada anak, yakni; (1) umur 0-18 bulan, tidak disarankan kecuali untuk komunikasi dalam bentuk *video call* pada orang tua dan keluarga; (2) 24 bulan, fase memperkenalkan dengan menggunakan aplikasi yang mendukung dan berkualitas serta didampingi orang tua; (3) 2-5 tahun, melakukan pembatasan penggunaan maksimal 1 jam per 1 hari, memberi gawai yang berkualitas hingga pendampingan.; (4) 6 tahun keatas, membuat kesepakatan secara konsisten mengenai penggunaan gawai dalam bentuk batasan waktu, media yang boleh digunakan, memastikan gawai tidak mengganggu jam tidur, aktivitas anak hingga kesehatannya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pengawasan diartikan sebagai penilaian atau penjagaan. Fayol dalam Marhawati (2018)

menyatakan pengawasan mencakup upaya memeriksa semua yang terjadi sesuai dengan rencana, perintah yang dikeluarkan, dan prinsip yang dianut. Pengawasan orang tua meliputi tindakan atau arahan dari orang tua kepada anak dengan upaya melindungi anak dari hal-hal yang membahayakan anak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gawai sendiri dapat menimbulkan dampak yang positif maupun negatif untuk perkembangan anak. Melihat adanya dua kemungkinan tersebut diperlukan pengawasan dari orang tua untuk menjaga anak dari kemungkinan terburuk dari dampak negatif gawai. Beberapa dampak negatif yang dapat timbul terkait dengan akses anak pada konten-konten yang seharusnya tidak boleh diakses oleh anak baik dalam bentuk foto, video, aplikasi hingga games yang bisa saja mengandung hal-hal yang berbau pornografi dan kekerasan.

Perkembangan otak anak yang sangat cepat dalam menangkap informasi kemudian dapat meniru tanpa mengetahui hal yang ditiru tersebut dapat berefek positif maupun negatif bagi dirinya karena belum dapat membedakan baik maupun buruk sesuatu hal. Efek negatif lain ialah menurunnya minat anak pada buku dan media belajar lainnya karena merasakan asyik dan gemar saat menggunakan gawai (Elfiadi, 2018). Penggunaan gawai menimbulkan kekhawatiran dapat menimbulkan keterlambatan kemampuan berbicara dan berbahasa pada anak dikarenakan anak yang terlalu fokus pada penggunaan gawai hingga membuat anak cenderung terdiam dan kurang melakukan interaksi dengan lingkungannya yang berdampak kepada terhambatnya bahasa ekspresif anak (Sundus, 2018).

Iswidhamanjaya (2014) menyatakan beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua untuk mengawasi penggunaan gawai diantaranya; (1) Menguasai teknologi gawai; (2) Memberikan ponsel sesuai kebutuhan dari anak; (3) memberikan batasan waktu penggunaan; (4) Memasang *password* pada gawai; (5) Membatasi Aplikasi yang tidak penting; (6) memberikan batasan aplikasi berbayar; (7) Memeriksa History; (8) Jauhkan pornografi pada anak; (9) Mengenal game yang dimainkan oleh anak; (10) Menjalin pertemanan di media sosial antara orang tua dan anak; (11) Bersosialisasi dengan lebih bijak dan aman; (12) Memaksimalkan pengamanan akun.

Alia dan Irwansyah (2018) menyatakan orang tua dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal teknologi gawai, namun diperlukan adanya batasan maupun aturan untuk mengawal penggunaan gawai agar terbatas dan merugikan anak. Orang tua memberikan batasan terhadap aktivitas anak baik dari lamanya waktu penggunaan gawai maupun batasan terhadap konten dan aplikasi yang layak diakses oleh anak dengan memanfaatkan fitur-fitur pengamanan seperti *parental control*, *kids mode* ataupun pemasangan sandi (*password*) pada gadget.

Setianingsih, Ardani dan Khayati (2018) menyatakan keluarga sebaiknya lebih memperhatikan penggunaan gawai pada anak dengan memberikan batasan waktu untuk bermain gawai, mengalihkan perhatian anak dengan melakukan aktivitas yang menarik seperti bermain bersama anak diluar rumah, ajak anak agar lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), hingga bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Beberapa pendapat diatas mengisyaratkan orang tua diperbolehkan memberikan gawai kepada anak, namun yang harus digaris bawahi bahwa pemberian gawai tersebut juga harus disertai dengan tanggung jawab orang tua

pada anak untuk memberikan pengawasan hingga bimbingan pada anak dalam menggunakan sesuai dengan kebutuhan dan tugas perkembangan anak dikarenakan jika tidak disertai dengan bimbingan dikhawatirkan anak-anak akan kebablasan dalam menggunakan gawainya.

D. KESIMPULAN

Peran orang tua sangat penting dalam upaya untuk menjaga anak dari dampak negating gawai pada masa perkembangan teknologi saat ini. Peran orang tua berupa pengawasan yang diberikan kepada anak yang menggunakan gawai sebagai salah satu kebutuhan anak usia dini sekarang. Pengawasan yang diberikan pada anak berupa pembatasan waktu dalam menggunakan gawai oleh anak, menjaga anak untuk tidak mengakses konten-konten seperti pornografi dan kekerasan, membatasi aplikasi yang dapat digunakan anak harus mampu mendukung tumbuh dan kembangnya. Oleh karena itu peran orang tua harus berbanding lurus terhadap izin penggunaan gawai yang diberikan

E. DAFTAR PUSTAKA

_____. Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di: <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>. Diakses 22 April 2019.

Alia, T., Irwansyah. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. Diambil pada tanggal 30 Maret 2019, dari <https://www.researchgate.net>.

Al-Ayyubi, H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). Diakses pada tanggal 9 Januari 2018 pukul 19.30 WIB melalui <http://digilib.unila.ac.id>.

American Academy of Pediatrics, 2016. Infant Food and Feeding. <https://www.aap.org/en-us/advocacy-and-policy/aap-healthinitiatives/HALF-Implementation-Guide/Age-SpecificContent/Pages/Infant-Food-and-Feeding.aspx>, October 2nd, 2016.

Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini ITQAN, Vol. 9, No. 2, July - Dec 2018. Diambil pada tanggal 18 Juni 2019 melalui <https://pediatrics.aappublications.org>.