Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 6469-6477
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Dukungan Orang Tua dalam Bermain Gadget pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19

Mila Faila Shofa✉
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2485

Abstrak
Pembelajaran jarak jauh melalui pembelajaran online memungkinkan anak-anak menjadi banyak berkegiatan dirumah. Gadget merupakan media yang digunakan untuk pembelajaran online. Agar anak-anak dapat menggunakan perangkat ini secara efektif, diperlukan bantuan orang tua. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dukungan orang tua dalam bermain gadget pada anak dibandingkan dengan indikator teoritis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sampel penelitian adalah 136 orang tua anak di Kabupaten Klaten. Prosedur pengambilan sampel dilakukan dengan random sampling, statistik deskriptif menggunakan frekuensi dan persentase validitas diukur dengan korelasi produk dan reliabilitas diukur dengan alpha cronbach. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan orang tua dalam bermainperangkat PAUD di Kabupaten Klaten mencapai persentase 80,32% dari 8 ukuran penelitian atau masuk dalam kategori tinggi/tinggi. Artinya, orang tua sadar akan pentingnya mendampingi anak untuk mengurangi dampak negatif gawai.

Kata Kunci: *dukungan; orang tua; gadget; anak usia dini*

Abstract
Distance learning through online learning allows children, to spend more time at home. Gadgets are media used for online learning. For children to use these devices effectively, parental assistance is required. The purpose of this study was to determine parental support in the use of gadgets in children compared to theoretical indicators. This study uses a descriptive method, the research sample is 136 parents of children in Klaten Regency. The sampling procedure was carried out by random sampling, descriptive statistics using frequency and the percentage of validity was measured by product correlation and reliability was measured by Cronbach's alpha. The results showed that parental support in the use of PAUD equipment in Klaten Regency reached a percentage of 80.32% of the 8 research sizes or was in the high/high category. This means that parents are aware of the importance of accompanying their children to reduce the negative impact of gadgets.

Keywords: *mentoring; parents; gadgets; early chidhood*

Copyright (c) 2022 Mila Faila Shofa

✉ Corresponding author :
Email Address : mila.shofa@iain-surakarta.ac.id (Surakarta, Indonesia)
Received 1 March 2022, Accepted 29 May 2022, Published 4 November 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempunyai dampak yang sangat besar disemua bidang baik ekonomi, social, budaya, kesehatan, termasuk pendidikan. Seiring perkembangan tersebut, tata kehidupan manusia menjadi lebih mudah. Salah satu produk teknologi berkembang pesat sampai saat ini adalah gadget. Gadget merupakan perangkat teknologi yang memiliki fungsi khusus serta mengandung unsur kebaruan seperti televisi, handphone, komputer, tablet, pad, play station, dan lain-lain. Sebagian besar masyarakat memanfaatkan gadget untuk mempermudah kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi pada masa pandemic covid-19 ini, gadget merupakan perangkat yang begitu dominan digunakan. Adanya anjuran physical distancing memaksa masyarakat untuk berkomunikasi, memperoleh informasi, belajar dan bahkan jual beli melalui gadget.

Seperti kita ketahui bahwa virus covid-19 mempengaruhi kehidupan seluruh masyarakat dunia termasuk Indonesia. Covid 19 telah menjangkiti 1.626.812 penduduk di Indonesia (CNN Indonesia 4 April 2021). Upaya untuk memutuskan mata rantai penyebaran COVID-19 harus dilakukan dengan kerjasama oleh berbagai pihak. Upaya yang dilakukan antara lain rajin mencuci tangan, memakai masker, menghindari keramaian, menjaga jarak, dan menghindari keluar rumah kecuali sangat penting. Pandemi covid-19 ini mau tidak mau merubah seluruh tata kehidupan masyarakat, baik dibidang ekonomi, social, budaya, kesehatan dan bahkan pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usai dini.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melandasi pendidikan selanjutnya dan menumbuhkan kemauan belajar sepanjang hayat. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Usia Dini Adalah Suatu upaya pengembangan Bahasa, Kognitif, kemandirian dan nilay agama moralnya (Takumansang ek Alya, 2020). Menurut NAEYC anak asia 0-6 atau 8 tahun harus ada perhatian dari orang tua. Pendidikan anak harus sadar sebagai trilogy pendidikan yakni keluarga, masyarkat, dan sekolah.(Atmojo et al., 2021)

Sebagian besar orang tua anak usia dini sudah mulai peduli terhadap pendidikan bagi anaknya. Mereka mengikutsertakan anaknya untuk belajar d lembaga pendididikan anak usia dini baik pada program TPA (Taman Pengasuhan Anak), KB (Kelompok Bemain), TK (Taman Kanak-kanak) atau Satuan PAUD Sejenis lainnya. Dengan mengikutsertakan anak di lembaga PAUD, orang tua berharap agar anak mendapatkan stimulasi yang tepat, belajar berinteraksi dengan orang lain, dan tentunya untuk meminimalisir anaknya menggunakan gadget dirumah. Namun dengan adanya pandemic covid 19 yang melanda Indonesia bahkan seluruh belahan di dunia ini, Pembelajaran anak usia dini dilakukan secara daring di rumah. Oleh karena itu anak banyak mengabiskan waktu di rumah sehingga mau tidak mau anak akan banyak bersinggungan dengan gadget. Orang tua sangat berharap gadget tidak dapat menggantikan perannya sebagai orang tua. (Suryameng, 2019)

Pembatasan sosial dengan skala besar ini yakni menghentikan kegiatan di sekolah dan tempat kerja, membatasi aktivitas keagamaan, dan atau membatasi ativitas di tempat atau sarana umum". Hal ini merupakan sebuah tantangan dalam dunia pendidikan dimana lembaga pendidikan harus tetap berjalan meskipun kondisi dalam masa pandemi. Anak-anak harus terus memperoleh ilmu, mendapatkan pendidikan yang berkualitas karena mereka merupakan generasi penerus dalam membangun bangsa ini. Termasuk pemahaman orang tua dalam pola pengasuhan anak sangat mempengaruhi kedisiplinan anak sebagai modal dasar generasi penerus bangs aini. (Imroatun et al., 2020)(Widiastuti & Elshap, 2015)

Penelitian diatas bahwa pada awalnya orang tua memberikan ijin kepada anak untuk menggunakan gadget dengan tujuan untuk edukasi, namun demikian pada kenyataannya anak-anak justru memanfaatkan gadget untuk kepentingan hiburan seperti bermain game, melihat video, dan lain-lain. Menelaah pada kenyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dukungan orang tua dalam bermain gadget agar gadget dimanfaatkan sebagai media edukasi masih terbilang kurang. Seharusnya orangtua selain memberikan ijin juga mendampingi dengan memberikan aturan-aturan terkait bermain gadget agar tujuan utama sebagai media

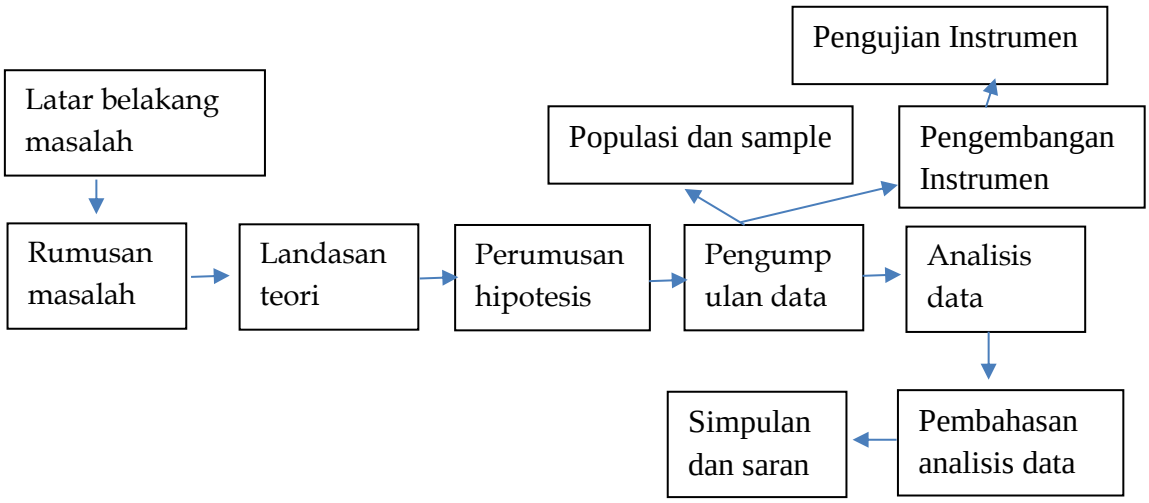
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

edukasi bisa tercapai. Terlebih pada masa pandemi covid 19 ini dimana anak banyak menghabiskan waktunya dirumah, maka dukungan ini sangat diperlukan.

Anak usia dini yang notabenya sedang tumbuh dan berkembang, harus mendapatkan haknya yaitu asah, asih dan asuh termasuk dukungan selama bermain dan bermain gadget (Sukendar et al., 2019). Berdasarkan survei awal pada bulan Maret 2021 kepada 100 orang tua anak usia dini di kabupaten klaten diperoleh data bahwa 99% orang tua telah mengenalkan gadget kepada anaknya. Mereka mengenalkan gadget seperti televisi, handphone, maupun perangkat lain dimasa pandemic ini. Observasi ini untuk memastikan bahwa orang tua di kabupaten Klaten sudah mulai mengenalkan gadget kepada anaknya. Sebagai data awal, peneliti juga melalukan wawancara kepada beberapa orang tua anak usia dini di kabupaten klaten yakni ibu Kurnia Budi Utami yang mempunyai anak usia 3 tahun, beliau menyampaikan bahwa sering mendampingi anak ketika bermain gadget, memilihkan konten yang edukatif, dan kadang berusaha membatasi bermain gadget di depan anak, durasi bermain gadget per hari kira-kita 1 jam. Wawancara juga dilakukan kepada ibu Anggrea yang mempunyai anak usia 5 tahun, dukungan dalam bermain gadget selama sudah dilakukan dengan cara membatasi bermain gadget hanya pada sore hari atau pulang sekolah saja, memberi kesempatan untuk bermain dengan teman di luar rumah, durasi bermain gadget rata-rata 2 jam per hari. Berdasarkan kondisi tersebut dirasa sangat penting untuk mengetahui bagaimana dukungan orang tua anak usia dini dalam bermain gadget.

Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian Deskriptif Kuantitatif, yaitu penelitian yang dimanfaatkan guna menemukan sebuah kondisi dikaitkan dengan indicator yang menggambarkan variable tersebut. Dalam penelitian ini, variabel yang ingin temukan adalah gambaran dukungan orang tua dalam bermain gadget pada anak usia dini dibandingkan indikator-indikator secara teoretik dengan prosedur penelitian disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian dukungan orang tua dalam bermain gadget pada anak usia dini

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Klaten. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua/wali murid di PAUD Kabupaten Klaten. Prosedur pengambilan sampel dilakukan dengan *random sampling*, dimana semua populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sample penelitian. Jumlah sample dalam penelitian ini adalah 136 responden dimana 58,1% adalah orang tua anak usia 5-6 tahun, 27,9% adalah orang tua anak usia 4-5tahun, 11,8% orang tua anak usia 3-4 tahun dan 2,2% orang tua anak usia 2-3 tahun. Metode pengumpulan yakni dengan metode angket, dengan cara menyebarkan angket yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi oleh responden untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

memperoleh informasi yang berkaitan dengan keadaannya atau hal-hal yang diketahui berkaitan erat dengan variabel yang diteliti. (Sugiyono, 2013: 199).

Angket di sebarluaskan kepada responden secara online melalui google form. Metode angket digunakan untuk mendapatkan data terkait kondisi dukungan orang tua dalam bermain gadget pada anak usia dini, dengan menggunakan Skala Likert. Analisis data dengan deskriptif dan persentase. Uji validitas menggunakan korelasi product moment dan Uji reliabilitas menggunakan Alfa Cronbach. Analisis data dukungan orang tua dalam bermain gadget pada anak usai dini disajikan dalam bentuk persentase dimana perhitungannya adalah;

skor maksimal = jumlah responden x skor maksimal
= 136 x 4
= 544

Kriteria persentase dalam penelitian ini sesuai pedoman yang disampaikan oleh (Febrialismanto, 2017) yakni >80% masuk kategori kondusif/tinggi, >60% - <80% masuk kategori cukup Kondusif/cukupTinggi, >40% - <60% masuk kategori kurang kondusif/rendah, dan <40% masuk kategori tidak kondusif/sangat rendah.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penyebaran angket dukungan orang tua dalam pemanfaatan gadget pada anak usia dini di Kabupaten Klaten menggunakan rumus perhitungan yang telah disampaikan diatas dijabarkan dalam persentase sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. persentase dukungan orang tua dalam pemanfaatan gadget pada anak usia dini

No	Indicator	Nomor Pertanyaan	Total Skor	%	% Rata-rata	Kategori
1	Orang tua membuat jadwal untuk anak dalam bermaingadget	1	343	63,05%	73,16%	Cukup
		9	453	83,27%		Kondusif
2	Orang tua menetapkan durasi pada anak dalam bermaingadget	2	454	83,45%	87,95%	Kondusif
		10	503	92,46%		
3	Orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget	3	408	75%	80,88%	Kondusif
		11	472	86,76%		
4	Orang tua memilihkan aplikasi dan konten yang berkualitas untuk anak	4	425	78,12%	78,94%	Cukup
		12	434	79,77%		Kondusif
5	Orang tua memberikan contoh yang baik dalam bermaingadget	5	441	75,55%	72,76%	Cukup
		13	381	70,03%		Kondusif
6	Orang tua memberikan aktivitas lain pada anak untuk mengimbangi bermain gadget	6	466	85,66%	86,94%	Kondusif
		14	480	88,23%		
7	Orang tua mengajak anak berdiskusi tentang bermaingadget	7	450	82,72%	83,73%	Kondusif
		15	461	84,74%		
8	Orang tua memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar di masa covid 19	8	472	86,76%	78,21%	Cukup
		16	379	69,66%		Kondusif
Rata-rata					80,32%	Kondusif

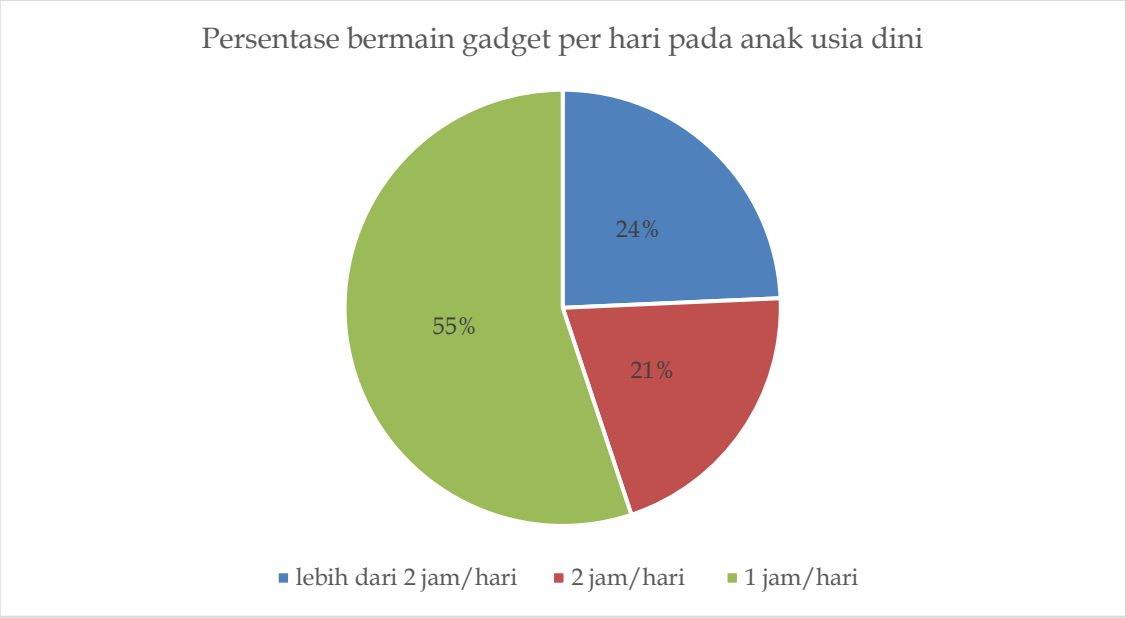
Berpijak pada tabel 1, dapat dijabarkan bahwa dukungan orang tua dalam pemanfaatan gadget pada anak usia dini di kabupaten Klaten dapat kualifikasikan kedalam dua kategori, yaitu kategori kondusif/tinggi dan cukup kondusif/cukup tinggi. Indikator yang mencapai kategori tinggi ada 4 indikator dan yang mencapai kategori cukup tinggi juga

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

ada 4 indikator. Indicator yang dengan hasil kategori kondusif/tinggi yakni Orang tua menetapkan durasi pada anak dalam bermaingadget, Orang tua mendampingi anak saat bermain gadget, memberi aktivitas lain pada anak untuk mengimbangi bermain gadget, dan orang tua mengajak anak berdiskusi tentang bermaingadget. Sedangkan indicator dengan hasil kategori cukup kondusif/cukup tinggi yakni Orang tua membuat jadwal untuk anak dalam bermain gadget, orang tua memilihkan aplikasi dan konten yang berkualitas untuk anak, orang tua memberikan contoh yang baik dalam bermaingadget, dan orang tua memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar di masa covid 19.

Dukungan sangat penting dilakukan oleh orang tua kepada anak dalam bermain gadget. Salah satu bentuk dukungan orang tua dalam bermain gadget untuk anak usia dini adalah menyusun jadwal untuk anak dalam bermain gadget, jadwal bisa bersifat formal/tertulis maupun kesepakatan dengan orang tua. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh persentase dukungan pada indicator ini sebesar 73,16% yakni masuk pada kategori cukup kondusif/cukup tinggi. Ini berarti orang tua cukup kondusif dalam memperhatikan jadwal kegiatan yang dilakukan oleh anaknya terutama dalam bermain gadget. Selaras dengan pendapat Lubis, dkk bahwa penting bagi orang tua untuk membuat jadwal untuk berkesempatan dalam bermaingadget, hal ini dilakukan agar anak-anak tidak melupakan tanggungjawabnya, misal sholat, belajar, ngaji dan bermain bersama dengan keluarga dan teman-temannya (Lubis et al., 2020). Pentingnya pemahaman orang tua tentang digital parenting sangat penting seperti dikemukakan oleh Karlina bahwa Sebagian besar orang tua yang tidak paham tentang bahayanya jika memberikan akses internet yang kepada anak tanpa dukungan orang tua. (Karlina et al., 2020).

Orang tua menetapkan durasi pada anak dalam bermain gadget. Orang tua sangat perlu menetapkan durasi pada anak dalam bermain gadget. Persentase dukungan orang tua dalam hal penetapan durasi dalam bermain gadget mencapai 87,95% yakni masuk pada kategori kondusif/tinggi. Hal ini berarti orang tua sudah peduli terhadap durasi waktu yang sebaiknya dihabiskan oleh anak untuk bermain gadget. Dari keseluruhan responden sebanyak 55,1% orang tua menetapkan durasi bermain gadget pada anak 1 jam per hari, 20,6% orang tua menetapkan durasi bermain gadget pada anak 2 jam per hari, dan 24,3% orang tua menetapkan durasi bermain gadget pada anak lebih dari 2 jam per hari. Prosentasi durasi bermain gadget dapat dilihat pada diagram pada gambar 2.



Gambar 2. Persentase bermain gadget per hari

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

Berdasarkan persentase pada gambar 2, orang tua sebagian besar membatasi bermain gadget pada anak 1 jam per hari, ini berarti orang tua sudah mulai menyadari dampak gadget pada anak usia dini sehingga perlu untuk membatasi durasi penggunaanya. Dampak negatif ketika anak menggunakan gadget secara berlebihan adalah anak menjadi kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya (Nafaida et al., 2020). Penetapan durasi bermain gadget ini merupakan salah satu cara untuk mencegah anak untuk kecanduan gadget. Seperti dikemukakan oleh Suherman bahwa pola asuh sangat berdampak signifikan terhadap kecanduan gadget pada anak usia dini. penelitian yang dilakukan kepada 104 orang tua tentang hubungan antara pola asuh dengan kecanduan gadget pada anak usia dini ini menunjukkan hasil bahwa ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia. Model peran orang tua berkontribusi terhadap kecanduan gadget. Gaya pengasuhan otoritatif harus diterapkan oleh orang tua untuk mencegah kecanduan gadget, salah satunya dengan penetapan kedisiplinan durasi dalam bermain gadget tiap harinya (Suherman et al., 2021).

Orang tua mendampingi anak saat bermain gadget. Bermanfaat atau tidaknya gadget tergantung bagaimana orang tua mengawasi dan mendampingi ketika anak mengoperasikannya. Orang tua perlu mendampingi agar anak-anak tidak memanfaatkan gadget pada hal-hal yang positif dan tidak lari dari apa yang diajarkan. Persentase orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget dalam penelitian ini mencapai 80,88% atau masuk dalam kategori kondusif/tinggi. Hal ini menunjukan bahwa orang tua sudah menyadari pentingnya dukungan ketika anak bermain gadget agar orang tua bisa memastikan bahwa konten yang dilihat anak sesuai dengan usianya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Sunita, dkk bahwa terdapat hubungan antara pengawasan orang tua dengan dampak bermain gadget pada anak di PAUD dan TK Taruna Islam (Sunita & Mayasari, 2018). Dukungan orang tua dalam bermain gadget pada anak ternyata juga berpengaruh terhadap keterampilan social anak, seperti dikemukakan oleh Jannah yang menyatakan bahwa gaya pengasuhan demokratis pada anak termasuk dalam bermain gadget pada anak sangat mempengarhui keterampilan social anak (Jannah et al., 2021).

Orang tua memilihkan aplikasi dan konten yang berkualitas untuk anak. Komunikasi kepada anak merupakan kunci utama pada dukungan anak dalam bermaingadget. Orang tua perlu memilih waktu-waktu yang tepat dalam berkomunikasi kepada anak, menetapkan aplikasi atau konten apa saja yang dikonsumsi oleh anak, serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persentase orang tua memilikan aplikasi dan konten yang berkualitas untuk anak mencapai 78,94% yakni masuk pada kategori cukup kondusif/cukup tinggi. Orang tua mulai mendampingi anaknya untuk memilih konten yang berkualitas, sesuai dengan usia, dan mendidik sehingga bermain gadget diharapkan mempunyai dampak yang positif bagi anak. Hal ini selaras dengan penelitian dari Nafaida bahwa apabila aplikasi dan konten gadget yang dipilih berkualitas maka akan berdampak positif bagi perkembangan anak seperti dapat membentuk karakter agama, social emosional, mandiri, dan tanggung jawab (Nafaida et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Jabbar, dkk bahwa dukungan dalam pemilihan konten yang berkualitas sangat penting dilakukan mengigat anak dapat memilih sendiri sehingga dikhawatirkan mereka akan melihat tayangan yang tidak sesuai dengan anak (Jabbar et al., 2019).

Orang tua memberikan contoh yang baik dalam bermaingadget. Keteladanan merupakan metode yang sangat tepat dalam pengasuhan anak termasuk dalam bermain gadget. Orang tua sudah sepatutnya memberikan contoh sikap dan perbuatan yang baik dalam mendidik anaknya. Agar anak tidak terdampak hal yang negative dari bermain gadget maka hal-hal yang dilakukan orang tua antara lain (1) Membuat kesepakatan (2) Mendampingi bermain gadget (3) Membuat kesepakatan (4) membuka konten yang baik (5) Mengajak anak untuk belajar bersama (7) menaruh gadget dengan baik (Ariston et al., 2018). Dalam hal memberi contoh yang baik dalam bermain gadget pada penelitian ini menunjukkan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

hasil 72,76% atau masuk pada kategori cukup kondusif/cukup tinggi. Orang tua mulai memberi contoh bermain gadget dengan cara membatasi menggunakan gadget didepan anak-anak mereka. Kondisi ini perlu ditingkatkan agar orang tua benar-benar bisa menjadi model bagi anak dalam bermain gadget dimana gadget dimanfaatkan untuk hal-hal positif dan bermanfaat. Komunikasi dan kehangatan keluarga akan bangkit karena masing-masing anggota keluarga tidak sibuk dengan gadgetnya sendiri. Hal ini perlu terus disosialisasikan kepada orang tua anak usia dini karena selama ini orang tua masih belum banyak yang menetapkan aturan untuk bermain gadget apabila sebagai teladan dalam bermain gadget pada anak. Hasil penelitian di Pekanbaru menunjukkan bahwa peran peran PAUD dalam bermain gadget pada anak generasi digital native termasuk dalam kategori rendah. Hanya beberapa prasekolah yang menyelenggarakan pendidikan parenting bagi orang tua. Hampir tidak ada aturan yang mengatur bermain gadget oleh anak-anak di rumah, dan hanya sedikit PAUD yang mendidik anak-anak tentang cara menggunakan gadget dengan benar, oleh karena itu PAUD harus bekerjasama dengan orang tua untuk menetapkan aturan seperti frekuensi, durasi dan konten anak menggunakan gadget. (N et al., 2021)

Orang tua mengimbangi aktivitas lain pada anak dalam bermain gadget. Anak usia dini sedang berkembang sangat pesat. Terutama pada aspek perkembangan fisik motoric sangat terlihat sehingga sudah menjadi umum ketika anak usia dini mempunyai karateristik yang aktif. Anak yang aktif merupakan pertanda berkembangnya otak, karena melalui aktifitas sensori motor itulah semua rangsangan diterima oleh otak melalui semua panca indra. Sebagai orang tua hendaknya memenuhi hak anak tersebut yakni dengan memberikan kesempatan dan ruang kepada mereka untuk beraktivitas dan bermain. Dengan memberikan aktifitas yang beragam kepada anak ini juga diharapkan dapat mengurangi bermaingadget. Hasil penelitian ini yakni dukungan orang tua dalam hal memberikan aktivitas lain untuk mengimbangi bermain gadget mencapai 86,94% yakni masuk dalam kategori kondusif/tinggi. Hal ini berarti orang tua sudah berusaha dengan baik dalam memberikan aktivitas-aktivitas lain seperti bermain bola, bermain di luar rumah, bermain dengan aneka permainan edukatif, membacakan cerita, dan lain-lain agar anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget. Memberikan aktivitas yang beragam ini merupakan salam satu tips untuk membatasi bermain gadget sebagaimana dikutip dari penelitian Suryameng yang menyatakan bahwa Beberapa tips membatasi bermain gadget pada anak adalah a) 30 menit hingga 1 jam sehari, b) seimbangkan bermainponsel pintar di luar rumah seperti bermain, jalan-jalan bersama, membacakan cerita. dan lain-lain, c) berusaha untuk tidak membuat TK smartphone untuk anak-anak, d) mengajari mereka keamanan berinternet sejak dini, e) mengajak mereka berdiskusi. Dorong anak untuk menanya tentang apa yang diamati (f) Gunakan aturan ponsel cerdas untuk anak yang lebih besar, seperti lama bermaindan konten yang terlihat, (g) Aplikasi yang aman dan sesuai usia, juga memiliki fitur kontrol orang tua (Suryameng, 2019). Selain itu pola asuh yang benar juga dapat meminimalisir dampak negative dari bermaingadget. Penelitian Yusuf menyampaikan bahwa Pola asuh yang baik di era digital meliputi gaya asuh otoritatif (kontekstual) dan gaya asuh authoritatif (demokratis), yaitu gaya asuh yang sesuai untuk anak di era digital.. (Yusuf et al., 2020)

Orang tua mengajak anak berdiskusi tentang bermain gadget. Komunikasi yang baik antara orang tua dan anak adalah indikator gaya pengasuhan yang baik. Komunikasi yang positif sangat berpengaruh pada pembentukan karaker dan social emosional anak. Hasil penelitian ini menunjukkan 83,73% orang tua mengajak anak berdiskusi tentang bermaingadget. Diskusi yang disampaikan orang tua yakni seputar kesepakatan waktu, konten yang boleh dikonsumsi oleh anak serta dampak bermain gadget pada anak. Teknik komunikasi/ diskusi kepada anak dalam bermain gadget ini perlu diperhatikan, sebagaimana dikutip dari penelitian dari suryameng bahwa beberapa dukungan dialogis untuk meminimalisir bermain gadget antara lain (1) pemilihan waktu yang tepat untuk berbicara dengan anak, (2) percakapan yang mudah dipahami anak, (3) gestur sejajar dengan anak ketika berbicara, (4) bahasa sederhana sesuai dengan perkembangan anak (Suryameng, 2019).

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

Kebiasaan berdiskusi dengan anak sangat memudahkan orang tua dalam mengasuh anaknya agar mempunyai perilaku prososial yang baik, sebagaimana penelitian oleh Rahimah menyampaikan bahwa peran pengasuhan digital terhadap perilaku sosial meliputi; pembiasaan perilaku sosial; memilih tayangan social bagi anak; dan mengendalikan tayangan yang tidak layak untuk anak; dan mengalihkan bermain gadget dengan bermain lainnya. Pengasuhan digital ini dilakukan untuk menghindari kecanduan gawai (Islam, 2021)

Orang tua memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar di masa covid 19. Seperti kita ketahui bahwa dalam masa pandemic covid-19 ini pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini menerapkan Pembelajaran Jarak (PJJ). Keberhasilan Pendidikan tidak hanya ditentukan oleh sekolah dan pemangku kebijakan tapi juga orang tua. Gadget menjadi sarana yang sangat memungkinkan dalam pembelajaran jarak jauh ini. Hasil penelitian ini menunjukkan orang tua memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar di masa covid-19 sebesar 78,21% yakni masuk pada kategori cukup konsudif/cukup tinggi. Kesadaran orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah dengan menggunakan gadget ini dipengaruhi oleh beberapa factor, salah satunya profesi orang tua, sebagaimana penelitian dari Ulfasari yang menyampaikan bahwa Pendidikan anak dipengaruhi oleh pekerjaan orang tua, masing-masing pekerjaan mempunyai factor pendukung dan penghambat masing-masing, Namun, semua orang tua menyeakati pentingnya dukungan bermain gadget disama covid 19 (Ulfasari & Fauziah, 2021).

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa dukungan orang tua dalam bermain gadget pada anak usia dini dimasa pandemic covid-19 di kabupaten Klaten diukur dari 8 indikator penelitian mencapai persentase 80,32% atau masuk dalam kategori kondusif/tinggi. Hal-hal yang perlu diperhatikan orang tua perlu memberi pengawasan pada anak usia dini dalam bermain gadget yakni membuat kesepakatan kepada anak tentang waktu bermaingadget, memperhatikan durasi bermain gadget yakni maksimal 1-2 jam per hari, mendampingi anak ketika menggunakan gadget, memilihkan konten atau aplikasi yang edukatif untuk anak, berkomunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami dan dilakukan pada waktu yang tepat kepada anak tentang dampak bermaingadget, serta memberikan aktivitas lain yang melibatkan panca indra sehingga mengalihkan perhatian anak-anak dari seringnya menggunakan gadget. Apabila orang tua mendampingi anak dengan maksimal maka harapannya dampak negative dari gadget dapat diminimalisir.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterimakasih kepada Jurnal Obsesi yang telah bersedia mempublikasikan arikel ini. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada orang tua anak usia dini di kabupaten Klaten sebagai responden, guru, dan berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membantu penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, *1*(2), 86–91. https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675

Atmojo, A. M., Sakina, R. L., & Wantini, W. (2021). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1965–1975. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1721

Febrialismanto. (2017). *Kata Kunci: kompentensi profesional, guru pg paud, kabupaten kampar*. 121–136. https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17700

Imroatun, I., Nirmala, I., Juhri, J., & Muqdamien, B. (2020). Kajian Literatur Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Islam. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 57–66. http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/2703

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2022

Islam, F. A. (2021). Children's Social Emotional Relationship to Digital Parenting. *International Journal Reglement & Society (IJRS*, *August*, 119–124. https://doi.org/10.55357/ijrs.v2i2.136

Jabbar, S. A., Al-Shboul, M., Tannous, A., Banat, S., & Aldreabi, H. (2019). Young Children's Use of Technological Devices: Parents' Views. *Modern Applied Science*, *13*(2), 66. https://doi.org/10.5539/mas.v13n2p66

Jannah, A. M., Rachman, A., & Novitawati. (2021). The Influence of the Role of Parents and Parenting Patterns in the Use of Gadgets on the Social Behavior of Children. *Journal of K6 Education and Management*, *4*(4), 401–407. https://doi.org/10.11594/jk6em.04.04.03

Karlina, D. A., Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2020). Jurnal Pasca Dharma Pengabdian. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 53–56. https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i2.24002

Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Kajian Gender dan Anak. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, *04*(1), 63–82. http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id/index.php/JurnalGender/article/view/2834

N, Z., Novianti, R., & Garzia, M. (2021). The Role of Preschool in Using Gadgets for Digital Natives Generation. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *15*(2), 221–238. https://doi.org/10.21009/jpud.152.02

Nafaida, R., , N., & , N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, *3*(2), 57–61. https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807

Suherman, R. N., Saidah, Q., Nurhayati, C., Susanto, T., & Huda, N. (2021). The relationship between parenting style and gadget addiction among preschoolers. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, *17*(June), 117–122.

Sukendar, A., Usman, H., & Jabar, C. S. A. (2019). Teaching-loving-caring (asah-asih-asuh) and semi-military education on character education management. *Cakrawala Pendidikan*, *38*(2), 292–304. https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.24452

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, *3*(3), 510. https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485

Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 40–49. https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/view/764

Ulfasari, N., & Fauziah, P. Y. (2021). Pendampingan Orang Tua pada Pendidikan Anak di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Profesi Orang Tua. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 935–944. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1119

Widiastuti, N., & Elshap, D. S. (2015). Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi. *P2M STKIP Siliwangi*, *2*(2), 148. https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p148-159.174

Yusuf, M., Witro, D., Diana, R., Santosa, T. A., Alfikri, A., & Jalwis, J. (2020). Digital Parenting to Children Using the Internet. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, *3*(1), 1–14. https://doi.org/10.24256/pijies.v3i1.1277