

Studi Kualitatif Peran Mediasi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Generasi Alpha Pasca Pandemi

Rintulebda A. Kaloka^{1*}, Irawati Sri Wulandari², Rukti Rumekar³

Hubungan Masyarakat, Universitas Diponegoro, Indonesia ^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v7i5.4510](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4510)

Abstrak

Pandemi Covid -19 memberikan dampak yang besar, tidak hanya dari segi kesehatan namun hingga ke ranah pendidikan bahkan hingga bagaimana anak mengonsumsi gadget. Orang tua memiliki faktor penting dalam menentukan kebijakan penggunaan smartphone oleh anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mediasi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak generasi alpha pasca pandemi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan paradigma konstruktivisme. Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap 8 pasang orang tua dan 2 orang single parent yang memiliki anak generasi alpha dengan profesi beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua menerapkan mediasi aktif namun juga restriktif, aktif berdiskusi namun juga memberikan pembatasan. Perkembangan mediasi orang tua seharusnya tidak lagi harus melihat apakah mediasi yang dilakukan aktif, *coviewing*/co-playing, permissive ataupun restriktif, namun harus melihat tujuan akhir dari mediasi ini. Mediasi orang tua merupakan sebuah proses interaksi orang tua sebagai *gatekeeping* informasi yang diperoleh anak. Proses ini bisa bergerak dari aktif, *coviewing*, permisif hingga restriktif. Sehingga pola mediasi bisa dikatakan dapat berubah berdasarkan pada dampak dari mediasi pada perilaku anak, umur anak yang makin dewasa dan hubungan antara orang tua-anak.

Kata Kunci: mediasi orang tua; anak generasi alpha; penggunaan gadget; pasca pandemi

Abstract

The Covid-19 pandemic has had a big impact, not only in terms of health but also in the realm of education and even how children consume gadgets. Parents have an important factor in determining the policy of using smartphones by children. This study aims to find out how parents mediate the use of gadgets in post-pandemic alpha generation children. This research uses a qualitative method with a case study approach and constructivism paradigm. The research was conducted by conducting interviews with 8 pairs of parents and 2 single parents who have alpha generation children with various professions. The results showed that parents practiced active but also restrictive mediation, actively discussing but also providing restrictions. The development of parental mediation should no longer have to look at whether the mediation is active, *coviewing*/co-playing, permissive or restrictive, but must look at the ultimate goal of this mediation. Parental mediation is a process of interaction between parents as gatekeepers of information obtained by children. This process can move from active, *coviewing*, permissive to restrictive. Therefore, the pattern of mediation can be said to change based on the impact of mediation on the child's behavior, the age of the child and the parent-child relationship.

Keywords: parental mediation; alpha generation children; gadget use; post-pandemic

Copyright (c) 2023 Rintulebda A. Kaloka, et al.

✉ Corresponding author : Rintulebda A. Kaloka

Email Address : rintu@live.undip.ac.id (Semarang, Indonesia)

Received 28 July 2023, Accepted 9 October 2023, Published 9 October 2023

Pendahuluan

Pandemi COVID-19 membawa serangkaian dampak yang signifikan bagi semua lapisan masyarakat, tidak terkecuali pada anak-anak. (McCrindle & Fell, 2020). (McCrindle & Fell, 2020). (McCrindle & Fell, 2020). (McCrindle & Fell, 2020). Pandemi memberikan dampak kepada siswa sekolah dimana diterapkannya pembelajaran secara daring. Hal ini membuat orang tua harus memegang peran dalam memandu anak-anaknya, khususnya generasi alpha selama pembelajaran jarak jauh dikarenakan pandemi (Ziatdinov & Cilliers, 2021). (Ziatdinov & Cilliers, 2021). (Ziatdinov & Cilliers, 2021). (Ziatdinov & Cilliers, 2021). Pembelajaran secara daring ini tentu saja memiliki dampak positif dan dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari pembelajaran daring ini yakni semakin banyaknya jumlah waktu anak di depan layar (*Screen Time*). *Screen time* pada anak-anak baik itu layar TV, PC, laptop maupun smatphone meningkat secara signifikan selama bulan-bulan awal pandemi, dari 2,6 menjadi 5,9 jam sehari, termasuk menonton televisi dan bermain video game (Seguin et al., 2021).

Generasi alpha merupakan generasi yang lahir pada 2010-2024. Generasi ini dinamai generasi alpha karena mewakili keseluruhan generasi baru yang lahir di abad baru. Kemajuan teknologi komunikasi yang pesat membuat generasi ini akan menjadi generasi paling terhubung secara global dan akan lebih beragam secara budaya dibandingkan generasi sebelumnya (McCrindle & Fell, 2020). Generasi alpha sampai tahun 2023 merupakan anak usia sekolah, kelahiran mereka yang sejak dini mengenal gadget memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Kondisi pembelajaran daring dan pembatasan aktifitas di luar rumah pada saat pandemi membuat anak-anak semakin terbiasa memakai gadget melebihi kebutuhannya, mereka mulai betah bermain sosial media dan video game. *Game* online gratis yang dapat diunduh dengan mudah di *Google Play* membuat siswa tidak mudah bosan bahkan mereka cenderung kecanduan. Fenomena ini ditambah dengan kesibukan anggota keluarga, seperti aktifitas anak dan jadwal kerja orang tua yang padat, membuat anggota keluarga tidak punya banyak waktu untuk melakukan aktifitas bersama (Pramono et al., 2019). Seringnya anak berinteraksi dengan gadget akan mempengaruhi pola pikir, interaksi sosial dan lingkungan, sehingga anak menjadi kurang peka dan cenderung tidak peduli dengan lingkungannya (Pebriana, 2017). Salah satu tantangan berat dalam pendidikan anak saat ini adalah menciptakan generasi yang berkarakter yang sesuai dengan pancasila. Namun proses pembentukan karakter ini dapat dipengaruhi oleh kebiasaan anak dalam mengonsumsi gadget baik itu untuk mencari informasi, sosial media maupun game online. Karena penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat menimbulkan kecanduan yang tentu akan mempengaruhi waktu belajar dan waktu bermain di luar ruangan.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif yang meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (Novrialdy, 2019). Lingkungan disekitar tumbuh kembang anak memiliki peranan dalam pengenalan gadget kepada anak. Anak-anak mulai bermain video game pada usia yang sangat dini, dimana di dalam tahap ini keluarga, sekolah, teman dan media semua memiliki peran dalam memperkenalkan kebiasaan baru ini (Aierbe et al., 2019). Penggunaan gadget harus diimbangi dengan literasi digital sehingga dapat menghilangkan atau meminimalisir dampak negatif dari teknologi (Purnama et al., 2022). Hasil penelitian dari Purnama et al., (2021) juga mengungkapkan bahwa orang tua, anak dan guru seharusnya memberikan dukungan positif terhadap anak-anak dalam penggunaan internet, sebagai salah satu strategi mediasi orang tua.

Generasi Alpha sangat berbeda dari generasi sebelumnya, karena realitas kehidupan mereka telah didominasi oleh teknologi. Generasi Alpha tumbuh dalam masa perubahan dengan inovasi teknologi yang cepat. Generasi ini merupakan bagian dari eksperimen dunia yang tidak disengaja dalam inovasi teknologi yang belum pernah terjadi sebelumnya dimana

layar sudah ditempatkan di depan mereka sebagai hiburan dan media pendidikan sejak mereka masih sangat kecil (McCrindle & Fell, 2020).

Orang tua memiliki tanggung jawab dalam mengontrol anak ketika menghabiskan waktu di depan layar (Griffiths et al., 2016). Mediasi orang tua didefinisikan sebagai tingkat dan cara orang tua mengintervensi hubungan anak-anak mereka dengan media. Terdapat tiga jenis mediasi yaitu a) aktif atau instruktif, yang terdiri dari membina komunikasi dan menangani aspek-aspek yang terdiri dari membina komunikasi dan menangani aspek-aspek yang relevan dengan konten; b) restriktif, yang didasarkan pada penetapan aturan yang membatasi penggunaan media, termasuk pembatasan waktu dan konten; dan c) co-playing atau shared playing, yang terdiri dari berpartisipasi dalam pengalaman, tetapi tanpa membuat komentar apa pun mengenai konten atau efeknya (Aierbe et al., 2019).

Penelitian tentang Mediasi orang tua sudah menjadi diskusi yang menarik terutama dalam lima tahun terakhir. Hal ini dikarenakan beberapa peneliti menerapkan teori mediasi orang tua bukan hanya pada media televisi, namun sudah berkembang ke media baru tentang Mediasi orang tua sudah menjadi diskusi yang menarik terutama dalam lima tahun terakhir. Hal ini dikarenakan beberapa peneliti menerapkan teori mediasi orang tua bukan hanya pada media televisi, namun sudah berkembang ke media baru (Aierbe et al., 2019; Griffiths et al., 2016; Hwang & Jeong, 2015; Ibrahim et al., 2020; Nagy et al., 2022; Novianti et al., 2019; Novrialdy, 2019; Steinfeld, 2021; Yang et al., 2021).

Penelitian ini berusaha melengkapi diskusi tentang mediasi orang tua pada gadget generasi alpha terutama penelitian dari (Mindrescu & Enoiu, 2022; Novianti et al., 2019) dengan memasukkan unsur pasca pandemi sebagai pembaharu karena pada proses pandemi pemerintah mengambil kebijakan untuk belajar secara online (McCrindle & Fell, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran mediasi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak generasi alpha pasca pandemi, sehingga penelitian ini berbeda dari penelitian yang sebelumnya dimana mediasi orang tua pada media televisi, kemudian penelitian mediasi orang tua pada internet namun belum dikaitkan dengan anak generasi alpha dan keadaan pasca pandemi dimana pada saat pandemi segala bentuk kegiatan sekolah dilakukan secara daring.

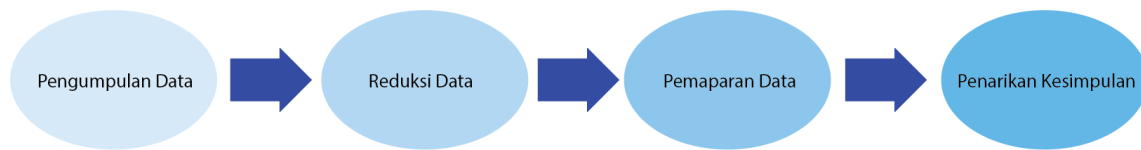
Penelitian ini sangat penting mengingat perkembangan tiap generasi memiliki perbedaan yang cukup signifikan, terutama karena pengaruh teknologi dan pandemi covid-19 yang menekankan pendidikan secara online. Dimana hal ini menyebabkan penggunaan gadget pada anak sudah merupakan hal yang biasa. Sehingga penelitian ini ingin menjawab bagaimana mediasi orang tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Generasi Alpha Pasca Pandemi.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam perkembangan penelitian mengenai mediasi orang tua terhadap penggunaan gadget anak-anak terutama pada generasi alpha, Terlebih lagi penelitian ini akan dapat digunakan sebagai rujukan bagi pemerintah pusat dan daerah untuk memberikan literasi kepada masyarakat mengenai pentingnya mediasi orang tua dalam perkembangan anak.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Metode studi kasus memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang detail dan beragam, yang mencakup dimensi dalam kasus yang terjadi di masyarakat. Pemilihan narasumber berdasarkan teknik *snowball sampling*. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara, pedoman wawancara sudah divalidasi oleh pakar di bidang ilmu Budaya Dr. Redyanto Noor., Pakar Komunikasi Jurnalistik dan literasi media Dr. Adi Nugroho dan Pakar Digital PR Mj Rizqon Hasani, S.Hum.M.I.Kom. Wawancara mendalam dilakukan kepada narasumber yang merupakan orang tua dari anak generasi alpha yang mengkonsumsi gadget, narasumber ini terdiri dari 8 pasang orang tua dan 2 orang single parent. Narasumber yang

dipilih terdiri dari berbagai latar belakang profesi sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup komprehensif.



Gambar 1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini (gambar 1) dimulai dari pengumpulan data kemudian dilakukan reduksi data, lalu dipaparkan dan ditarik kesimpulan. Selain data primer dari hasil wawancara mendalam, data sekunder didapatkan dari hasil observasi dan kajian penelitian lain yang dapat memperkaya gambaran, analisis, serta informasi yang relevan dengan penelitian ini. Data diolah menggunakan software ATLAS.TI 9 dan dianalisis dengan pedoman analisis studi kasus dari Yin (2018). Teknik analisis yang digunakan adalah summative content analysis dari Hsieh & Shannon (2005).

Hasil dan Pembahasan

Mediasi merupakan upaya orang tua untuk menjadi *gatekeeper* atas informasi yang dikonsumsi oleh anak. Perkembangan teknologi informasi menyebabkan penjagaan ini tidak terbatas pada televisi saja namun melangkah ke smartphone, dimana di dalamnya terdapat informasi melalui website, streaming, sosial media dan game. Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada 8 pasang orang tua dan 2 orang single parent dengan berbagai latar belakang pekerjaan.

Tabel 1. Pekerjaan narasumber

No.	Pekerjaan	Usia	Jumlah Anak
1.	Ayah : Wiraswasta	49	4
	Ibu :Penjahit	44	
2.	Ayah : Karyawan Perusahaan Rokok	42	1
	Ibu : Guru SD	37	
3.	Ayah : Buruh	37	2
	Ibu : pedagang rumahan	32	
4.	Single mother bekerja sebagai pedagang rumahan	35	4
5.	Ayah: PNS Kodim	53	2
	Ibu: Pegawai Pemkab	52	
6.	Ayah : Satpam BSI	33	2
	Ibu : Pengusaha Souvenir pernikahan	32	
7.	Ibu rumah tangga	35	2
8.	Ayah : Karyawan pabrik	42	2
	Ibu : TKI	40	
9.	Ayah: Pengusaha tahu	40	2
	Ibu Pengusaha tahu	40	
10.	Ayah : Satpol PP	47	4
	Ibu : Perawat	45	

Pekerjaan orang tua diwawancarai beragam mulai dari wirausaha hingga PNS sehingga penelitian ini mampu memberikan gambaran yang lebih luas terutama dari sisi kesibukan orang tua. Dari 8 pasang orang tua dan 2 orang tua tunggal yang diwawancarai, Mediasi orang tua pada pola konsumsi game online menunjukkan bahwa Orang tua termasuk ke dalam mediasi aktif, dimana orang tua lebih paham mengenai efek negatif dari bermain game atau media sosial. Mediasi aktif yang dilakukan setiap orang tua adalah dengan

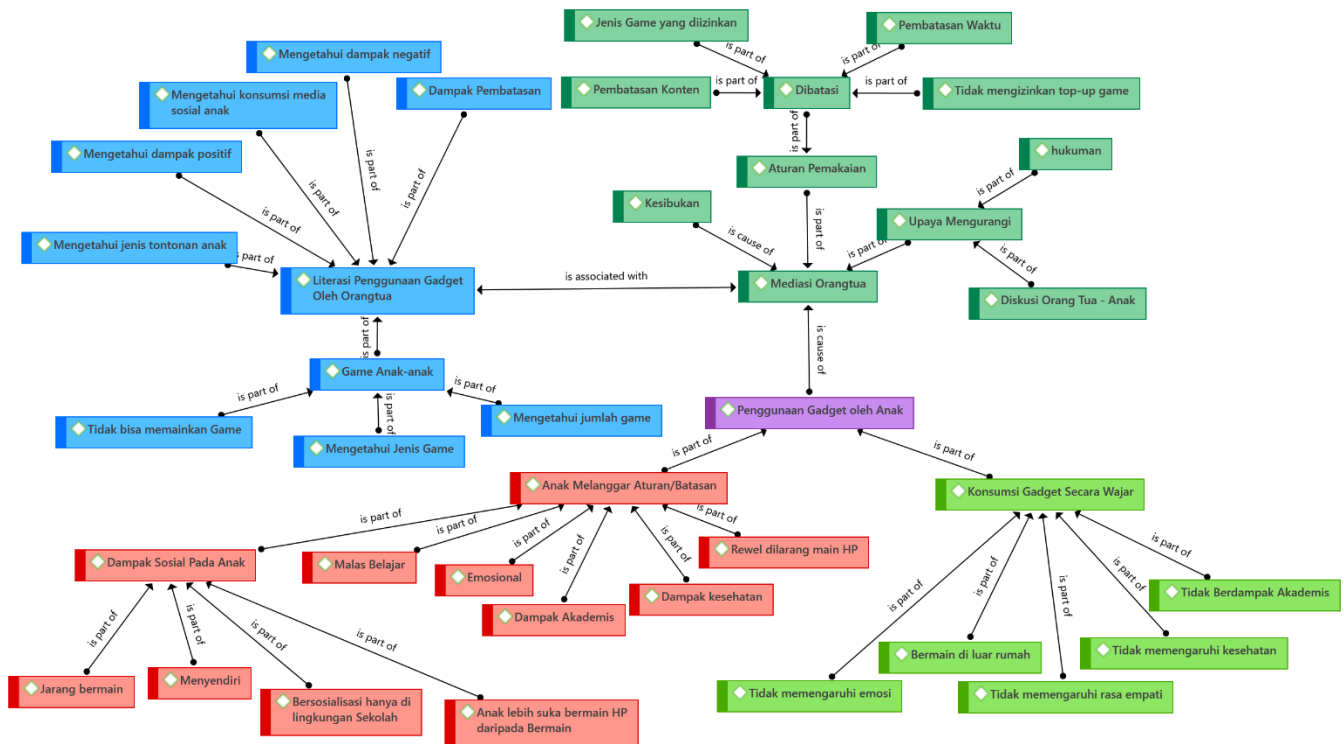
mengajak diskusi dan berbicara mengenai dampak dari penggunaan gadget. Namun kedalaman diskusi ini berbeda di tiap orang tua, hal ini tergantung dengan tingkat pendidikan, literasi yang dimiliki, maupun jenjang pendidikan anak. Dalam hal ini pengawasan orang tua mempengaruhi kebiasaan anak dalam mengonsumsi game online atau media sosial. Kecanduan game online pada anak TK dan SD didapatkan hasil sebagian siswa belum pernah mengalami masalah kesehatan dengan bermain game. Dari hasil wawancara juga ditemukan ada anak yang sudah kecanduan game online sehingga dapat merubah sikap dan moral anak seperti mencuri uang milik orang tua untuk *top-up* game. Walaupun masuk ke dalam active mediation orang tua juga melakukan pembatasan seperti yang ada pada mediasi restiktif.

Jenis Mediasi

Mediasi orang tua merupakan strategi yang digunakan untuk mengawasi dan mengontrol konten dan media untuk anak, Strategi ini disesuaikan dengan pandangan orang tua mengenai efek konten media tersebut (Warren dalam Nikken & Schols, 2015). Nathanson dalam Liu et al. (2019) mengungkapkan bahwa terdapat tiga jenis mediasi orang tua yakni mediasi aktif, mediasi restiktif dan co-using. Livingstone & Helsper dalam Ren & Zhu (2022) menyebutkan bahwa Mediasi aktif mengacu pada interaksi positif orang tua dengan anak-anak mereka untuk menjelaskan dan/atau mendiskusikan konten media dan membimbing mereka mengenai penggunaan media yang tepat, seperti orang tua mendorong anak untuk melihat materi secara lebih kritis atau memberikan informasi tambahan; mediasi restriktif terjadi ketika orang tua membuat peraturan yang membatasi waktu penggunaan media oleh anak atau konten yang dapat diakses oleh anak; penggunaan bersama terjadi ketika orang tua menggunakan media bersama dengan anak.

Pola Mediasi ini bisa bergerak dari satu jenis ke jenis yang lain, hal ini tergantung dampak dari mediasi dan relasi orang tua-anak. Dari hasil temuan lapangan didapati orang tua yang berusaha melakukan mediasi aktif namun tidak berhasil maka akan beralih ke mediasi restriktif, namun ketika tidak berhasil maka bisa jadi akhirnya tidak termediasi. Contohnya ketika orang tua melakukan mediasi aktif namun tidak didengarkan oleh anak, akhirnya pola ini berubah menjadi restriktif, walaupun restriktif ada beberapa kasus dimana anak berani melawan aturan yang diterapkan orang tua. Ketika posisi tawar orang tua lemah maka akhirnya bisa tidak termediasi dan penggunaannya bisa sesuai kemauan anak.

Dari wawancara dengan informan bahwa bermain game secara wajar tidak mempengaruhi nilai akademik anak namun berpengaruh pada kebiasaan belajar anak yang menjadi malas serta mengurangi konsentrasi dalam belajar. Pola mediasi aktif memang paling banyak ditemukan pada jenis mediasi yang dilakukan orang tua, namun tidak menutup kemungkinan jika dalam pelaksanaannya tidak maksimal dikarenakan beberapa fenomena yang kami temukan, yaitu : Faktor orang tua yang bekerja dan yang tidak bekerja berpengaruh pada kebiasaan anak dalam mengonsumsi media sosial/ game, berkaitan dengan durasi karena kurangnya pengawasan dan pendampingan yang dilakukan; Kestabilan emosi orang tua dalam menasehati dampak negatif dari konsumsi media sosial/game berpengaruh pada perilaku anak; Pola asuh orang tua yang berbeda (otoriter, permisif/serba boleh, demokratis, diabaikan) berdampak pada kondisi psikologis dan perilaku anak; Tingkat pendidikan dan literasi yang dimiliki orang tua dapat mempengaruhi proses mediasi ; Active mediation disesuaikan pada pengawasan bergantung jenjang pendidikan anak , dimana anak usia prasekolah sudah mengetahui aplikasi youtube, game online, dan play store sehingga dapat mengunduh aplikasi yang diinginkan. Sedangkan anak yang belum menempuh jenjang sekolah belum bisa mengunduh aplikasi yang diinginkan, sehingga peran orang tua sangat penting dalam pengawasan termasuk dalam merekomendasikan konten anak yang edukatif.



Gambar 1. Hasil pengolahan data menggunakan ATLAS.ti

Dari hasil wawancara, pola mediasi yang dilakukan oleh orang tua bukan termasuk ke dalam co-playing mediation, karena kecenderungan orang tua dalam berbagi pengalaman media dan menontonnya dengan anaknya tanpa instruksi cukup rendah. Kecenderungan yang rendah dari sebagian informan diakibatkan faktor orang tua yang bekerja sehingga mempengaruhi pola asuh yang dilakukan. Dimana orang tua anak sebagian besar sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak memiliki waktu luang dalam berdiskusi dengan anak. Selain itu teknologi juga mempengaruhi pengalaman orang tua dengan anak saat bermain gadget, karena adanya perbedaan era perkembangan teknologi antara orang tua dan anak yang menyebabkan orang tua tidak memiliki pengalaman dalam bermain *gadget*. Diskusi yang dilakukan orang tua juga disesuaikan dengan umur dan tingkat pemahaman anak.

Upaya mengurangi konsumsi gadget oleh anak sudah dilakukan orang tua sudah dengan memberikan durasi dalam bermain media sosial/game namun pada kenyataannya anak seringkali bermain melebihi dari waktu yang sudah diberikan oleh orang tua. Penyebab anak melebihi durasi yang diberikan ditimbulkan karena faktor kurangnya pengawasan dari orang tua, tidak adanya pendampingan karena alasan kesibukan orang tua, pola asuh yang dilakukan orang tua. Dampak dari kurang adanya pengawasan, pendampingan, serta pola asuh orang tua menyebabkan filter game/konten media sosial yang telah ditentukan menjadi dilanggar oleh anak, berpengaruh pada kebiasaan anak dalam konsumsi media maupun berperilaku dalam menyikapi aturan orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mediasi orang tua merupakan faktor utama yang menentukan konsumsi gadget pada anak, serta kesibukan orang tua menentukan bagaimana proses mediasi orang tua dijalankan. Orang tua cenderung menerapkan pola *active mediation* atau instruktif dalam mendidik anaknya. Durasi mediasi yang dilakukan juga bervariasi, sebagian orang tua bekerja sehingga tidak dapat mengawasi dan mendampingi anaknya dengan maksimal. Orang tua juga tidak bisa menghindari penggunaan gadget di depan anak saat sedang *quality time*, sehingga anak cenderung meniru untuk tetap menggunakan gadget di saat sedang bersama orang tua. Keinginan orang tua untuk memberikan pola mediasi yang baik tidak sejalan dengan kenyataan apa yang mereka lakukan. Orang tua perlu untuk

memiliki komitmen yang kuat dalam melakukan mediasi sekaligus menjadi *role model* penggunaan *gadget* bagi anaknya.

Literasi Penggunaan Gadget oleh Orang tua

Mediasi orang tua dipengaruhi oleh pengetahuan literasi penggunaan gadget oleh orang tua. Pendidikan orang tua juga membentuk seberapa dalam pemahaman tersebut. Pada orang tua dengan tingkat pendidikan rendah, mereka hanya memahami di tataran dasar mengenai dampak positif dan negatif. Mereka mendapatkan informasi mengenai literasi penggunaan gadget berasal dari sosial media. Literasi yang dipahami oleh orang tua adalah mengetahui dampak positif dan negatif dari konsumsi sosial media anak, mengetahui jenis tontonan anak, dan jenis game yang dimainkan.

Orang tua hanya mengetahui secara umum tentang game yang dimainkan oleh anak, namun mereka tidak mengetahui mengenai konten-konten negatif yang terdapat didalam sebuah game seperti tampilan visual karakter game yang cenderung menunjukkan sensualitas, alur permainan (*gameplay*) dengan menonjolkan kekerasan dan potensi interaksi dengan sesama gamer online yang bersifat anonim.

Penggunaan Gadget oleh Anak

Penggunaan gadget oleh anak adalah untuk streaming youtube, bermain game, dan bersosial media. Untuk konten yang diakses dalam youtube dari lagu anak-anak, konten gaming dan konten short. Ketika anak mengkonsumsi gadget secara wajar maka cenderung mau bersosialisasi dengan teman di lingkungan tempat tinggal dan disekolah dan anak tersebut masih memiliki rasa kepedulian dan empati yang tinggi. Emosi anak cukup stabil dan tetap memiliki nilai akademik yang baik.

Sedangkan anak yang melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh orang tua, cenderung lebih emosional dan berdampak pada malas untuk belajar. Sedangkan dampak sosialnya adalah anak cenderung menyendiri, jarang bermain di lingkungan tempat tinggal karena lebih suka bermain smartphone, mereka hanya bersosialisasi ketika di sekolah.

Strategi Mediasi Orang tua

Orang tua dalam memediasi menerapkan beberapa strategi seperti *restrictive mediation* yakni membatasi anak untuk mengakses konten media. pembatasan ini meliputi penggunaan filtering akses internet, pembatasan waktu, melarang penggunaan gadget, strategi ini juga disebut sebagai monitoring dan penetapan aturan, orang tua yang menetapkan restrictive biasanya disebut sebagai limiters. Strategi berikutnya adalah *permissive mediation* yang mengarah kepada tindakan untuk tidak mengintervensi penggunaan gadget, orang tua yang mengadopsi tindakan ini disebut sebagai enablers. Strategi terakhir adalah *active mediation*, dimana orang tua secara aktif terlibat kepada pengalaman penggunaan media oleh anak melalui diskusi dan percakapan sehingga mendukung pembelajaran kognitif, baik akademis maupun sosial (Uhls & B. Robb, 2017).

Mediasi yang dilakukan oleh orang tua termasuk ke dalam mediasi aktif dengan mengkombinasikan mediasi restriktif. Mereka aktif berdiskusi namun juga menetapkan aturan pembatasan seperti pembatasan waktu, pembatasan konten. Hal ini memperkuat penelitian dari Gentile et al., (2014) yang menemukan bahwa *co-viewing* yang dipasangkan dengan mediasi aktif, pembatasan jumlah, dan pembatasan konten merupakan faktor perlindungan yang efektif untuk anak-anak.

Mediasi orangtua ini yang akan memengaruhi penggunaan gadget oleh anak, ketika mediasi berhasil maka anak akan mengkonsumsi gadget secara wajar. Upaya yang dilakukan oleh orang tua adalah dengan berdiskusi mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan, Selain itu mereka juga menerapkan hukuman jika tidak sesuai dengan kesepakatan.

Keterbatasan dari penelitian ini, seperti juga banyak penelitian lain berkaitan dengan mediasi orang tua adalah tidak meneliti mediasi orang tua dari sisi anak. Sehingga pandangan anak belum banyak diungkap, Padahal penelitian dari sudut pandang anak bisa menjadi salah satu kunci keberhasilan mediasi orang tua. Sisi sosial anak juga belum dieksplorasi secara mendalam, yakni bagaimana anak bersosialisasi dengan teman berkaitan dengan aktivitas bermain gadget. Apakah ada proses saling membandingkan, *bullying*, mengejek hingga mengapresiasi pencapaian level permainan di game online (*noob* atau *pro-player*). Karena proses interaksi ini juga bisa jadi menjadi salah satu pengaruh di dalam kecenderungan anak bermain gadget melebihi batas wajar, yakni untuk bisa menjadi *pro-player* sehingga bisa membanggakan diri diantara teman-temannya.

Simpulan

Perkembangan mediasi orang tua seharusnya tidak lagi harus melihat apakah mediasi yang dilakukan aktif, *coviewing/co-playing*, *permissive* ataupun *restriktif*, namun harus melihat tujuan akhir dari mediasi ini. Rekomendasi dalam melakukan mediasi orang tua adalah dengan menerapkan strategi *role model* dalam penggunaan gadget. *Role model* ini menuntut orang tua untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan sehingga anak dapat melihat orang tua sebagai teladan. Strategi kedua adalah penerapan komitmen keluarga dalam penggunaan gadget, komitmen ini merupakan kesepakatan bersama yang dibentuk di dalam keluarga untuk saling dipatuhi dan bisa diberikan hukuman apabila melanggar. Strategi berikutnya adalah tidak membelikan gadget terlalu dini bagi anak, jika anak sudah memiliki gadget sendiri maka orang tua dapat menginstall aplikasi Google Family Link, aplikasi ini dapat mengontrol *screen time*, mengizinkan anak menginstall aplikasi, memonitor konten yang dikonsumsi anak. Peranan mediasi orang tua sangatlah penting bagi perkembangan tumbuh kembang anak, hal ini dikarenakan informasi bisa didapatkan secara mudah di dalam gadget yang biasa kita pakai sehari-hari, dimana anak ikut serta mengkonsumsinya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin berterima kasih kepada Ketua LPPM Undip, Wakil Ketua LPPM Undip, Ketua LPPSDKU Undip, dan Sekretaris LP-PSDKU Undip. Segenap Civitas Akademika Undip, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aierbe, A., Oregui, E., & Bartau, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, 36, 100–116. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.100-116>
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective Effects of Parental Monitoring of Children's Media Use. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 479. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.146>
- Griffiths, M. D., Benrazavi, R., & Teimouri, M. (2016). Parental mediation and adolescent screen time: A brief overview. *Education and Health*, 34(3), 70–73. <https://sheu.org.uk/content/parental-mediation-and-adolescent-screen-time-brief-overview>
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S. E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277–1288. <https://doi.org/10.1177/1049732305276687>
- Hwang, Y., & Jeong, S. H. (2015). Predictors of Parental Mediation Regarding Children's Smartphone Use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(12), 737–743. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0286>

- İbrahim, A., Gözümlü, C., & Kandır, A. (2020). Developing a parental mediation scale of digital games for children. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 12(2), 336–358. <https://ijci.globets.org/index.php/IJCI/article/view/420>
- Liu, C., Lwin, M., & Ang, R. (2019). Parents' role in teens' personal photo sharing: A moderated mediation model incorporating privacy concern and network size. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 23(2), 145. <https://doi.org/10.7454/hubs.asia.1010819>
- McCrindle, M., & Fell, A. (2020). Understanding Generation Alpha. <https://generationalalpha.com/wp-content/uploads/2020/02/Understanding-Generation-Alpha-McCrindle.pdf>
- Mindrescu, V., & Enoiu, R. S. (2022). Deconstructing the Parent–Child Relationship during the COVID-19 Pandemic through Tech-Wise Outlets Such as the Internet and Media Consumption. *Sustainability (Switzerland)*, 14(20). <https://doi.org/10.3390/su142013138>
- Nagy, B., Kutrovátz, K., Király, G., & Rakovics, M. (2022). Parental mediation in the age of mobile technology. *Children and Society*. <https://doi.org/10.1111/chso.12599>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). The Role of Parents in Assisting the Use of Gadget in Alpha Generation. *Joint International Conference: Seminar Serantau Ke-9 and 3rd Universitas Riau International Conference on Educational Sciences (SS9 and 3rd UR-ICES)*, 258–262. <https://ices.prosiding.unri.ac.id/index.php/ICES/article/view/7900>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pramono, F., Lubis, D. P., Puspitawati, H., & Susanto, D. (2019). Family Communication Portrait in the Middle of Social Change in Bogor. *Jurnal ASPIKOM*, 4(1), 171–183. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v4i1.455>
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2021). Does digital literacy influence students' online risk? Evidence from Covid-19. *Heliyon*, 7(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>
- Purnama, S., Wibowo, A., Narmaditya, B. S., Fitriyah, Q. F., & Aziz, H. (2022). Do parenting styles and religious beliefs matter for child behavioral problem? The mediating role of digital literacy. *Heliyon*, 8(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09788>
- Ren, W., & Zhu, X. (2022). Parental Mediation and Adolescents' Internet Use: The Moderating Role of Parenting Style. *Journal of Youth and Adolescence*, 51(8), 1483–1496. <https://doi.org/10.1007/s10964-022-01600-w>
- Seguin, D., Kuenzel, E., Morton, J. B., & Duerden, E. G. (2021). School's out: Parenting stress and screen time use in school-age children during the COVID-19 pandemic. *Journal of Affective Disorders Reports*, 6, 100217. <https://doi.org/10.1016/j.jadr.2021.100217>
- Setiawan, H., Pawito, P., & Purwasito, A. (2022). The Television Existence in the Age of on-Demand Video Streaming. *Jurnal ASPIKOM*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v7i2.1050>
- Steinfeld, N. (2021). Parental mediation of adolescent Internet use: Combining strategies to promote awareness, autonomy and self-regulation in preparing youth for life on the web. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1897–1920. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10342-w>
- Uhls, Y. T., & B. Robb, M. (2017). How Parents Mediate Children's Media Consumption. In *Cognitive Development in Digital Contexts* (pp. 325–343). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809481-5.00016-X>

- Yang, Y., Li, T., & He, L. (2021). The relationship among chinese adolescents' parental involvement, core self-evaluation and school adaptation. *International Journal of Mental Health Promotion*, 23(4), 521–531. <https://doi.org/10.32604/IJMHP.2021.019290>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications* (6th ed.). SAGE Publications.
- Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2021). Generation Alpha: Understanding the Next Cohort of University Students. *European Journal of Contemporary Education*, 10(3), 783–789. <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.3.783>