

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pendampingan

Menurut Saputri (2017, hlm. 10) pendampingan anak dalam keluarga adalah sebagai upaya bantuan yang dilakukan oleh pihak keluarga khususnya orang tua dengan mendampingi sang anak dalam rangka mendukung optimalisasi perkembangan anak. Pendampingan yang dilakukan oleh orang tua dalam proses belajar anak merupakan sebuah upaya orang tua untuk menemani, memberikan bantuan dalam mengatasi masalah yang dihadapi sang anak dalam belajar, memberikan motivasi, dorongan, pengawasan, dukungan serta memberika fasilitas pada sang anak agar semangat dalam belajar (Prasetyo, 2018).

Memaknai pengertian diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pendampingan orang tua terhadap sang anak dalam hal belajar merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh keluarga, khususnya orang tua dalam menemani dan memberikan dukungan berupa motivasi kepada anak agar senantiasa semangat dalam belajar, Menurut Dalyono (2005) dalam Sari, dkk (2022) motivasi merupakan sebuah dorongan yang bisa datang dari dalam (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik) atau lingkungan, misalnya dari orang tua, pendidik, teman, dan anggota masyarakat.

Menurut Hwie (2018) dalam Prasetyo (2018) terdapat beberapa pendampingan yang dapat dilakukan oleh orang tua guna membantu anak dalam hal belajar yaitu:

- 1) Menyediakan fasilitas belajar anak

Fasilitas yang dimaksud merupakan tempat belajar, alat tulis, buku pelajaran, dan lain-lain. fasilitas yang disediakan dapat membantu anak dalam proses belajar sehingga anak mendapatkan kenyamanan saat belajar.

- 2) Membantu kegiatan belajar anak selama di rumah

Sebagai orang tua sudah seharusnya mengawasi kegiatan belajar sang anak saat di rumah karena dengan melakukan pengawasan disaat anak sedang belajar, orang tua dapat mengetahui perkembangan anaknya. Melalui pengawasan orang tua anak dapat belajar secara teratur dan tidak akan menunda pekerjaan rumah (PR) yang diberikan kepada sang anak.

3) Memanfaatkan penggunaan waktu belajar anak dirumah

Orang tua diharuskan mengawasi kegiatan belajar sang anak selama di rumah, agar dapat memastikan sang anak sudah menggunakan waktu belajarnya dengan baik atau tidak. Orang tua juga dapat membantu sang anak dalam pembuatan jadwal belajar

4) Mendampingi kesulitan yang anak hadapi dalam belajar

Untuk memudahkan anak dalam pendidikan, orang tua harus ikut serta dalam proses belajar, termasuk mengetahui bagaimana cara yang tepat membantu anak dalam hal belajar. Semakin banyak pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua, maka materi yang diberikan kepada sang anak juga akan ikut bertambah banyak. Pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua juga dapat mempermudah anak dalam mencari tempat jawaban dari setiap pertanyaan yang sulit menurutnya.

5) Membantu anak ketika sedang kesulitan dalam belajar

Sebagai orang tua seharusnya dapat mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh anak dalam belajar, karena dengan mengetahui kesulitan tersebut orang tua harus mampu membantu menyelesaikannya. karena proses anak dalam belajar akan terhambat apabila orang tua tidak mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh anaknya.

2.1.1.1 Bentuk Pendampingan

Menurut Shochib (dalam Anggraeni, 2020) peran orang tua dalam sebuah keluarga adalah untuk mendampingi anaknya sebagai guru, pengajar, penuntun, serta pemimpin pekerjaan dan sebagai pemberi contoh. Shochib lebih lanjut menjelaskan bahwa antara anak dan orang tua supaya terbentuk hubungan yang baik sangat diperlukan adanya sebuah komunikasi yang efektif, diantaranya:

- 1) Kemampuan orang tua dalam menyampaikan suatu pernyataan terhadap sang anak akan membuatnya mengerti dan menyadari apa yang sedang dirasakan dan diinginkan orang tua sehingga mudah dipahami.
- 2) Kemampuan orang tua dalam mendengarkan anak secara reflektif akan sangat membantu dirinya dalam memahami dan menyadari apa yang sudah diperbuat sehingga mereka akan sadar dan mengubat perbuatan salahnya dan akan memperbaikinya.
- 3) Kemampuan orang tua dalam menerima apa yang dirasakan oleh anak itu artinya orang tua paham mengenai dunia anak.
- 4) Kemampuan orang tua melakukan komunikasi dan interaksi dengan disertai humor terutama dikala anak sedang merasa gelisah, itu akan mampu mengembalikan kondisi anak pada tahap normal dan bersedia menerima pesan yang disampaikan berupa motivasi atau dukungan dari orang tua.

2.1.1.2 Fungsi Pendampingan Anak

Menurut Ramli (dalam Sukartono 2008. hlm. 5) mengemukakan pendapatnya tentang fungsi pendampingan pada anak usia dini, yaitu:

1. Fungsi Pencegahan

Orang tua senantiasa berupaya semaksimal mungkin mengkondisikan sedemikian rupa lingkungan belajar yang nyaman untuk menghindari segala kemungkinan yang menjadi hambatan, tantangan dalam pencapaian perkembangan sang anak.

2. Fungsi Pengetasan

Fungsi pengetasan yang dimaksud adalah upaya orang tua dalam membantu sang anak mengatasi setiap kesulitan, hambatan, dan tantangan dalam perkembangannya, sekaligus mengidentifikasi berbagai penyebab dan alternatif pemecahannya.

3. Fungsi Pengembangan

Fungsi pengembangan adalah upaya orang tua untuk membantu dan menstimuli berbagai aspek perkembangan sang anak untuk selalu siap melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Berkaitan dengan hal itu, Fahrurrozi dan Sutrisno (2018) berpendapat bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yang harus diketahui oleh orang tua. Oleh karena itu, Pendampingan orang tua begitu penting dalam upaya menjaga anak agar tidak mudah terpengaruh oleh dampak negatif dari *gadget*. Dampak positif bagi anak yaitu menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Sekarang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentunya dapat mengubah pola hidup masyarakat. Banyak hal yang dapat dilakukan secara online.

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Pendampingan Anak

Menurut Whaley & Wong (dalam Saputri, 2017) terdapat beberapa faktor yang sangat mempengaruhi pendampingan anak dalam keluarga, diantaranya:

1. Usia orang tua

Pada usia 18 tahun sampai 35 tahun dianggap menjadi usia yang paling baik dalam berperan menjadi orang tua, karena pada usia tersebut tingkat kekuatan, kesehatan dan waktu berada pada tahap optimum untuk keluarga dan mengasuh anak.

2. Pengalaman menjadi orang tua

Pengalaman sebelumnya dalam mengurus serta membesarkan anak sangat berpengaruh terhadap cara orang tua anak selanjutnya.

3. Hubungan Perkawinan

Secara tidak langsung kondisi perkawinan juga sangat berpengaruh terhadap bagaimana cara orang tua membesarkan anak dan cara selanjutnya.

4. Keterlibatan ayah dalam pengasuhan

Pendekatan mutakhir yang digunakan dalam hubungan ayah dan seorang bayi yang baru lahir, sama pentingnya dengan hubungan antara ibu dengan anak.

2.1.1.4 Resep Efektif Pendampingan dan Membimbing Anak

Menurut Novarina dan Triton (dalam Sukartono 2008, hlm. 6-7) berpendapat bahwa resep efektif pendampingan dan membimbing anak dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Kenali sang anak, apakah dia pribadi yang pemalu atau periang? Kemudian perlakukan sang anak sesuai dengan karakternya, jangan paksa sang anak untuk menjadi karakter lainnya.
- 2) Jangan bertindak cuek ketika anak berperilaku manis dan baik. Berikan pujian terhadap semua hal yang dia lakukan.
- 3) Anak harus dilibatkan dalam kegiatan dan keputusan keluarga, seperti menentukan liburan bersama.
- 4) Memanfaatkan kesempatan untuk mendekatkan diri dengan anak, contohnya seperti waktu menonton televisi bersama, gunakan untuk menanamkan nilai moral pada anak dari tayangan yang dilihatnya.
- 5) Sediakan waktu khusus untuk berdua saja dengan sang anak. seperti mengantar atau menjemput sang anak ke sekolah.
- 6) Sikap disiplin perlu ditegakkan oleh orang tua, dalam hal ini perlu dipastikan disiplin versi orang tua sama dengan disiplin versi pengasuh anak.
- 7) Jadilah contoh yang baik bagi anak dikarenakan anak merupakan peniru ulang dan menjadikan orang tua sebagai polanya.
- 8) Ungkapkan kasih sayang orang tua dengan belaian, pelukan, dan ciuman yang berarti bagi mereka.
- 9) Perhatikan komunikasi dengan anak, jangan lupa kontak mata dengan sang anak karena memiliki pengaruh penting dan untuk urusan ini sampai kita sebagai orang tua memberikan sesuatu dengan berteriak atau mengomel.
- 10) Jangan menyelesaikan masalah dengan ekspresi marah didepan sang anak, tetap jaga prinsip jadilah contoh bagi anak.

Selanjutnya Beuce (dalam Sukartono 2008, hlm.7) mengemukakan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam pendampingan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Masa usia dini merupakan bagian dari masa kehidupan, bukan semata-mata persiapan bagi kehidupan masa dewasa;
2. Keseluruhan aspek anak sangatlah penting;
3. Belajar tidak terpisah-pisah karena segala sesuatu saling berkaitan;
4. Motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri anak penting;

5. Disiplin diri sangat penting dalam kehidupan anak;
6. Terdapat masa-masa yang sangat mudah bagi anak untuk belajar masa peka;
7. Pendidikan anak dimulai dari apa yang dapat dilakukan, bukan dari apa yang tidak dapat dilakukan;
8. Terdapat suatu Kehidupan batin dalam diri anak yang muncul saat tersedia kondisi yang mendukung;
9. Orang-orang, baik itu dewasa maupun anak-anak yang berinteraksi dengan anak memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan anak;
10. Pendidikan anak merupakan interaksi antara anak tersebut dengan lingkungannya, khususnya pengetahuan dan orang lain di sekitarnya.

2.1.2 *Gadget*

Menurut Widiawati (dalam Novitasari, 2019) mengemukakan bahwa *gadget* merupakan suatu perangkat atau instrumen elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, sebuah perangkat elektronik yang memiliki desain praktis dan mudah dibawa kemana saja serta memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook*.

Dalam bahasa Indonesia, *gadget* sering disebut dengan “gawai”. Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, mempunyai unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Menurut Derry Iswidharmanjaya (dalam Novitasari, 2019) *gadget* merupakan suatu perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan serta fungsi yang praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Gadget adalah sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik disertai fitur terbaru yang mempunyai tujuan ataupun fungsi praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian *gadget* pun menjadi ikut berkembang yang sering kali menganggap bahwa *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun laptop apabila telah diluncurkan produk baru juga tetap dianggap sebagai *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang berarti suatu perangkat elektronik kecil dan mempunyai

fungsi khusus. Salah satu hal yang bisa membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya bisa dilihat dari unsur “pembaruan” yang berarti, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Berbagai contoh dari jenis *gadget* diantaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *notebook*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan internet).

Saat ini *gadget* bukan lagi benda yang asing, hampir setiap orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga di miliki oleh masyarakat pedesaan. Untuk saat ini kalangan masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik. Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Pada saat ini mereka sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini.

Pada awalnya *gadget* memang difokuskan untuk sebuah alat komunikasi, namun seiring kemajuan zaman alat canggih ini semakin ditingkatkan dan dibekali dengan berbagai fitur yang disediakan di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan *gadget*, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, *email*, foto dan masih banyak yang lainnya.

2.1.2.1 Sejarah Gadget

Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus dan memiliki berbagai jenis seperti *smartphone*, laptop, *video game*, dan tablet PC. Berikut sejarah singkat dari jenis-jenis *gadget*:

1. Sejarah singkat *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni suatu perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tetapi *smartphone* pada saat itu *smartphone* tidak secanggih seperti sekarang, *smartphone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telfon, jam dunia, bagian pencatat, *email*, juga untuk mengirim teks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui bahwa *smartphone* produksi IBM ini tidak dilengkapi dengan tombol tetapi sudah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun

begitu cara memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan *Nokia*, *Samsung*, *Blackberry*, *Motorola*, *HTC* dan masih banyak lagi.

2. Sejarah singkat Laptop

Alan Kay disebutkan sebagai penemu *gadget* yang dikenal dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia merupakan seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia mempunyai ide untuk membuat komputer portabel agar dapat memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yaitu seorang penerbit *Software* dan bekerja disebuah penerbitan buku di Amerika.

Pada tahun 1981 laptop pertama kali diluncurkan ke pasaran dengan nama Osborne. Dari bentuknya komputer pada masa itu tampak aneh di masa sekarang karena memiliki berat 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun telah dilengkapi baterai cadangan. Akan tetapi, di masa kini laptop telah mengalami suatu kemajuan yang pesat dan telah disediakan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan penggunaannya.

3. Sejarah Singkat Tablet PC

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang sekarang sering disebut PC *tablet*. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Akan tetapi alat itu bukan disebut PC *tablet* melainkan *Teleautograph*. Pada tahun 1945 Venner Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama *memex*. Akan tetapi alat ini terlalu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi untuk merekam tulisan atau gambar. Mulai Tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylus* yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini mulai dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya pada tahun 2000-an hingga hasilnya adalah *gadget* yang disebut PC *Tablet* atau disingkat mejadi *Tablet*.

4. Sejarah singkat Video Game

Pada tahun 1962 game ditemukan oleh Steven Russel. Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal yaitu *Starwars*. Delapan tahun kemudian, sekitar 1970-an muncul game yang terkenal dikalangan *gamers* saat itu, namanya *Game Pong* dengan menggunakan sistem *disket* atau *cartridge*. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul game yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yaitu game *patman* atau yang dikenal *Mortal Combat*. Game ini berkategori game aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lima tahun kemudian kembali muncul game *Doom* dengan desain yang lebih canggih karena teknologinya telah berbasis 3D namun sederhana dan sistem suara yang masih terbatas. Lalu di tahun 2000-an seiring berkembangnya teknologi maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar terlihat lebih realistik. Hal ini juga diikuti oleh perkembangan mesin game atau dikenal dengan konsol seperti *Playstation* atau *X-box*. Tak cukup itu kini game dapat dimainkan dalam sebuah perangkat *gadget* lain misalnya *smartphone*, *tablet*, maupun laptop. Bahkan adanya game online maka game akan terus menerus berkembang.

2.1.2.2 Dampak Positif dan Negatif *Gadget* Bagi Anak Usia Dini

Setelah pembahasan dari pengertian *gadget* dan sejarah singkatnya, bisa disimpulkan bahwa sebuah alat komunikasi berupa *gadget* merupakan alat yang dapat digunakan oleh semua orang dari berbagai kalangan. Orang tua, remaja bahkan anak kecil sekalipun kini pandai dalam mengoperasikan *gadget* sesuai keperluannya masing-masing. Pada umumnya pengguna *gadget* di kalangan orang tua dan remaja menggunakan *gadget* sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi, mengerjakan tugas, serta mengetahui informasi yang sedang viral di dunia internet. sedangkan pengguna *gadget* di kalangan anak-anak biasanya menggunakan *gadget* sebagai alat untuk bermain game serta menonton video animasi kesukaan mereka. Maka, sudah seharusnya sebagai orang tua untuk mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*.

Orang tua tidak dapat disalahkan begitu saja karena telah memberikan fasilitas berupa *gadget* kepada anaknya. Terdapat beberapa alasan orang tua memberikan

gadget kepada anak mereka seperti mempermudah dalam berkomunikasi dengan sang anak, memberikan edukasi kepada anak melalui aplikasi yang terdapat dalam *gadget*, serta memberikan stimulus kepada anak agar mendapatkan nilai bagus di sekolah dengan bantuan *gadget*.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak negatif terhadap mereka. Orang tua yang tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* secara terus menerus kepada anak mengakibatkan pengawasan kepada sang anak sangat lemah. Orang tua tidak tau konten apa saja yang dibuka oleh sang anak disaat orang tuanya sedang tidak di dekat mereka. Penggunaan *gadget* secara berlebihan bisa menjadi faktor utama malasnya sang anak dalam hal belajar karena sudah kecanduan fitur yang terdapat di dalam *gadget* seperti game dan berbagai fitur yang terdapat dalamnya. Bahkan sang anak akan kurang bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat karena terlalu senang dengan *gadget* yang mereka miliki.

Berikut ini merupakan beberapa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi perkembangan anak usia dini. Dengan disampaikannya beberapa dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini, diharapkan dapat menjadi sebuah pertimbangan untuk orang tua dalam usaha mendampingi anaknya disaat menggunakan *gadget*.

1. Dampak Positif *Gadget* Bagi Anak Usia Dini

Gadget mempunyai begitu banyak manfaat bagi penggunanya. Manfaat yang dihasilkan oleh *gadget* tidak dibatasi dengan usia karena bukan hanya untuk orang dewasa dan remaja saja, namun manfaat *gadget* juga bisa dirasakan bagi penggunanya yang masih berstatus anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat bagi penggunanya dari semua kalangan tanpa memandang status dan usia. Berikut dampak positif dari penggunaan *gadget* yang teridentifikasi, diantaranya:

a) Menambah Pengetahuan

Rizki Syahputra, Dhani (2013) mengemukakan bahwa menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dapat dengan mudah untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah. Misalnya *browsing* internet dimana saja dan kapan saja, dengan demikian dapat menambah ilmu pengetahuan sang anak.

b) Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Jadi, sang anak dapat dengan mudah mendapatkan teman.

c) Mempermudah Komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi setiap orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

d) Melatih Kreativitas Anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk dalam kategori ADHD dan diuntungkan oleh permainan ini karena tingkat kreativitas dan tantangan dengan level tinggi. ADHD adalah singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak sehingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan (Baihaqi dan Sugiarmun, 2006).

2. Dampak Negatif *Gadget* Bagi Anak Usia Dini

Pada pembahasan diatas, peneliti telah membahas tentang beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sekarang peneliti akan membahas tentang beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Selain memiliki banyak manfaat, sebuah *gadget* juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* tidak hanya terfokus pada orang

dewasa tetapi akan berdampak pada remaja dan anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* mempunyai dampak negatif bagi semua penggunanya baik tua ataupun muda. Berikut merupakan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang teridentifikasi, di antaranya:

a) Menjadi Pribadi Tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Mereka akan merasa cemas ketika gadget tersebut di jauhkan. Sebagian waktunya akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman seusia mereka. Jika dibiarkan saja maka keadaan akan membuat sang anak menjadi pribadi yang tertutup atau *introvert*.

Kegiatan di sekolah hanya akan dilakukan sekedar kewajiban saja karena anak yang terlanjur kecanduan *gadget* akan menganggap bahwa perangkat tersebut merupakan teman setianya. Hal ini dapat menimbulkan konflik dalam batinnya ketika sang anak harus bersosialisasi dengan teman seusianya baik di lingkungan rumah ataupun sekolah.

b) Kesehatan Otak Terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan merupakan pusat yang memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan *hormone dopamin* yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang.

Apabila anak bermain *gadget* kemudian membuka informasi yang negatif seperti contohnya kekerasan atau pornografi. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka sang anak akan kecanduan karena

adanya *hormone dopamin* yang dihasilkan ketika melihat informasi negatif yang dilihat membuatnya nyaman.

c) Kesehatan Mata Terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika seseorang membaca pesan teks atau *browsing* internet melalui *gadget* atau tablet yang mereka miliki akan cenderung menggunakan *gadget* ini lebih dekat dengan mata tanpa adanya jarak, sehingga menyebabkan otot-otot pada mata akan cenderung bekerja lebih keras.

Menurut Derry (dalam Novirasari, 2019) kinerja mata seseorang ketika sedang menggunakan *gadget* terlalu lama adalah memfokuskan terhadap teks yang dilihatnya, jika hal ini dibiarkan dapat menimbulkan sakit kepala dan tegang pada daerah kelopak mata.

d) Kesehatan Tangan Terganggu

Ketika anak sedang memainkan *gadget* seperti bermain game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan pada bagian tangan terutama jari. Penyakit ini disebutkan oleh ahli kesehatan dengan nama “*Sindrom Vibrasi*”. Hal ini dapat terjadi diakibatkan sang anak memainkan game dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

Teknologi *touchscreen* memang dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan *gadget*. Tetapi posisi tangan saat penggunaan layar *touchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan cedera pada pergelangan.

e) Mengalami Gangguan Tidur

Bagi seorang anak yang kecanduan terhadap *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua, sang anak akan selalu memainkan *gadget* tersebut. Apabila dilakukan secara terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan berakibat terganggunya jam tidur.

Orang tua perlu membuat kesepakatan dengan sang anak, misalnya dengan membuat aturan menonaktifkan *gadget* ketika menjelang tidur. Sebab jika *gadget* itu dalam keadaan menyala akan mengganggu istirahat sang anak terutama anak yang dibawah usia 13 tahun.

f) Suka Menyendiri

Ketika sang anak sudah merasa senang bermain dengan *gadget* yang mereka miliki, maka sang anak akan menganggap bahwa *gadget* adalah dunianya. Sang anak akan bersikap tidak peduli dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang anak butuhkan sebagai teman bermainnya adalah *gadget*.

Di sekolah ketika anak bertemu dengan teman seusianya akan sulit dalam berinteraksi maupun komunikasi secara sehat. Hal ini disebabkan karena konsentrasinya hanyalah kepada *gadget* yang dapat menyajikan fantasi menarik dibandingkan harus bergaul, di kehidupan nyata sang anak akan kesulitan untuk fokus dan pada akhirnya ia akan lebih senang menyendiri.

g) Perilaku Kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak disebabkan sang anak sering mengkonsumsi kekerasan baik itu melalui game yang dimainkan atau media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak mengetahui bahwa game yang di mainkan oleh sang anak mengandung unsur kekerasan. Padahal dalam deskripsi game sudah ditampilkan rating sesuai dengan umur pemainnya.

Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena suatu proses belajar yang salah, dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

h) Pudarnya Kreativitas

Dengan hadirnya *gadget*, kecenderungan sang anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan jika anak diberi tugas oleh sekolah, sang anak akan *browsing* internet untuk menyelesaikan tugasnya. Dilihat dari segi positif *gadget* dapat

memudahkan seorang anak dalam belajar namun jika dilihat dari segi negatif kreativitas sang anak akan terancam pudar jika terlalu bergantung dengan *gadget*.

Karena sang anak hanya akan melakukan *copy paste* materi yang tersedia dalam situs internet. Perlu diketahui dalam perkembangan usia kanak-kanak sebaiknya menggunakan kreatifitas dalam proses pembelajaran karena hal ini penting bagi perkembangan pada usia selanjutnya.

i) Terpapar Radiasi

Sebuah *gadget* seperti contohnya laptop sebenarnya memancarkan radiasi namun berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair dikarenakan kelelahan.

Tetapi yang saat ini masih menjadi perdebatan yaitu penggunaan *gadget* berupa *smartphone* ketika digunakan untuk telepon. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *gadget* menimbulkan penyakit seperti tumor otak, kanker, Alzheimer dan Parkinson. Akan tetapi hal itu masih menjadi perdebatan antara pakar keseharian lain, karena ketika diteliti hasil penelitian menunjukkan bahwa gelombang radiasi *gadget* yang saat ini dipasaran masih tergolong aman.

Namun dengan demikian memerlukan sebuah tips yang bijak dalam menggunakan *gadget* terutama saat digunakan untuk menelpon sebaiknya tidak terlalu lama, mendekatkan *gadget* pada telinga terlalu lama sebaiknya menggunakan *casing* anti radiasi.

j) Ancaman Cyberbullying

Cyberbullying merupakan sebuah bentuk pelecehan atau tindakan *bullying* di dunia maya, biasanya ini terjadi melalui media sosial. Selain itu, Priyatna (2012) mengemukakan pendapat tentang beberapa dampak negatif lainnya yaitu:

1. Anak yang sudah terbiasa bermain game lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam perminggu, bisa jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan tugas sekolah dan waktu belajar yang berakibat negatif untuk prestasi akademiknya di sekolah.

2. Anak menjadi pemalas untuk melakukan aktivitas fisik yang bisa berakibat pada kesehatan anak. Jika anak terus menerus menatap layar pada *gadget* yang mereka miliki, hal itu dapat menimbulkan masalah pada penglihatan.

2.1.2.3 Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Penggunaan *Gadget*

Sosok yang sangat berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah orang tua. Maka orang tua mempunyai peran yang besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi sang anak. Menurut Nanang Sahriana (dalam Novitasari, 2019) menjelaskan tentang cara yang perlu dilakukan oleh orang tua adalah sebagai berikut:

1. Pilih sesuai usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia sang anak, pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa terbagi kedalam beberapa usia. Untuk anak usia dibawah 5 tahun, pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak usia dibawah 5 tahun. Terlebih pada usia ini, yang utama bukan *gadget*-nya melainkan fungsi atau peran orang tua. Pasalnya *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi sang anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak yang berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberikan rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang lain, dan sebagainya. Jika anak di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tanpa adanya pendampingan orang tua, ini akan berakibat sang anak hanya akan fokus pada *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Selanjutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, terdapat penggerak. Di bagian ini, adanya hormone endorfin yang berfungsi mengatur pusat

kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain *gadget*, sang anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatkan hormon endorfin. Kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu. Akibatnya, sang anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*, karena memang sudah terpolat sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor motorik, yaitu anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang pada *gadget* juga terdapat pengenalan warna atau game dimana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh sang anak.

2. Batasan waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberikan *gadget*. Akan tetapi perlu diperhatikan durasi penggunaannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat waktu senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* pada anak seminggu sekali, seperti hari sabtu atau minggu. Selain hari itu, sang anak harus berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaliknya aplikasi yang memiliki fitur pengenalan bentuk dan suara.

Seiring bertambahnya usia, ketika sang anak memasuki usia pra remaja, orang tua memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *gadget* sebagai fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orang tua bisa memperbanyak waktu anak untuk bergaul dengan *gadget*. Pada usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya hanya seminggu sekali selama setengah jam dengan supervise dari orang tua, kini setiap sabtu dan minggu selama dua jam boleh bermain game atau *browsing* untuk mencari informasi. Intinya, jika orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan *gadget* secara bertanggungjawab dan tidak sampai kecanduan.

3. Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan atau yang biasa disebut penyalahgunaan *gadget* terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun sang anak akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua perlu menerapkan aturan yang ketat terhadap sang anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan tidak lupa, orang tua harus menerapkan *reward and punishment*. Jika ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya tanpa perlu khawatir kecanduan.

4. Beradaptasi dengan zaman

Salah satu dampak positif *gadget* adalah dapat membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu bagaimana cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. Seorang anak perlu tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, jika anak tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat tinggal seseorang. Jika anak tinggal di sebuah desa terpencil yang dimana *gadget* merupakan barang langka, maka itu wajar jika sang anak tidak tahu dan tidak kenal dengan *gadget*.

Sedangkan menurut Muhammad Nazir (2003), pendampingan orang tua kepada anak usia dini mengenai penggunaan *gadget* saat ini antara lain:

1. Menyesuaikan dengan usia anak

Jika anak berusia di bawah 2 tahun cukup hanya dengan pengenalan *gadget* terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu *gadget* selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Pada usia anak di bawah 5 tahun cukup

mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi *gadget* tersebut.

2. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam *gadget*

Apabila anak memaksa untuk menggunakan *gadget* dengan tujuan ingin bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan sang anak, dan pola pikir anak.

3. Temani anak dalam bermain *gadget*

Temani sang anak ketika bermain *gadget*, arahkan penggunaannya dengan baik. cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain *gadget*, atau ajak sang anak untuk bermain bersama teman seusianya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan *gadget* nya. Orang tua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan *gadget* dan mengenalkan hubungan dengan dunia nyata.

4. Batasi waktu bermain *gadget* pada anak

Batasi penggunaan *gadget* pada anak. Anak boleh saja menggunakan *gadget* akan tetapi waktunya telah ditentukan misalnya setengah jam, atau saat senggang seperti hari sabtu dan minggu dengan syarat tugas mereka telah selesai.

5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif seperti olahraga pagi, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, belajar mengaji, mengikuti berbagai les dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak agar tidak kecanduan dalam bermain *gadget*.

2.1.3 Perkembangan Teknologi Digital

Teknologi digital merupakan sebuah sistem penghitung yang bekerja dengan sangat cepat untuk memproses seluruh bentuk informasi berupa nilai-nilai *numeric* (kode digital). Berdasarkan pengertian teknologi digital tersebut, bisa dipastikan

bahwa teknologi ini membutuhkan proses panjang dalam pengembangannya. Perkembangan teknologi digital dibedakan menjadi 3, diantaranya:

1. Tahun 1940 dimulai dengan terciptanya komputer
2. Tahun 1989 menjadi tahun diciptakan internet atau *Word Wide Web* (WWW)
3. Tahun 1997 menjadi tahun terciptanya sosial media dan hal ini dilanjutkan dengan maraknya penggunaan teknologi tersebut dari tahun 2000-an.

Teknologi digital merupakan teknologi yang pertama kali muncul pada akhir tahun 70-an dan hal ini menjadi tanda lahirnya revolusi teknologi itu sendiri. Istilah digital ini adalah antonim dari istilah analog yang sudah populer di kalangan masyarakat luas sejak lama. Berdasarkan pengertian teknologi itu sendiri maka dapat disebutkan bahwa teknologi digital merupakan bentuk pengembangan dari teknologi analog, meskipun ini berbeda antara satu dengan yang lainnya. Di dalam teknologi digital tidak terjadi penyimpanan data maupun informasi berupa gambar atau suara. Penyimpanan data itu merupakan proses penyimpanan data pada sebuah komputer atau media lainnya, seperti CD, *hardisk*, *flashdisk*, dan yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk menjaga data tersebut, sehingga kelak bisa dibuka atau dipergunakan kembali pada masa yang akan datang.

Sedangkan teknologi digital merupakan teknologi yang dapat memproses berbagai bentuk informasi sebagai nilai-nilai numerik, sehingga informasi tersebut dapat dibaca oleh sistem komputer. Hal tersebut sesuai dengan pengertian teknologi digital. Misalnya penggunaan *smartphone*, dimana informasi/digit yang terkirim kepada penerima panggilan di suatu lokasi akan memakai gelombang radio, telepon dari penerima tersebut juga akan melakukan konversi numerik yang telah diterimanya ke dalam bentuk suara yang bisa didengarkan oleh penerima. Perkembangan teknologi digital telah membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia, hal ini memang sangat sulit untuk dipisahkan karena hampir seluruh aktivitas manusia di era sekarang sudah menggunakan teknologi digital.

2.1.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Digital

Hampir sama dengan bidang lainnya, teknologi digital juga tentu mempunyai banyak kelebihan yang pada akhirnya dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi. Namun sebaliknya, teknologi digital tidak lepas dari berbagai kekurangan di dalamnya. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan juga kekurangan dari teknologi digital, diantaranya:

1. Kelebihan Teknologi Digital

a) Jaringan yang lebih efisien

Teknologi digital dapat memungkinkan penggunaan jaringan yang lebih efisien. Hal ini dapat membuat koneksi menjadi lebih baik, meskipun terdapat beberapa jaringan yang berbeda sekalipun. Server akan mampu untuk mengenali dan membedakan masing-masing koneksi dan menjaganya tetap bekerja dengan baik karena setiap koneksi bisa ditandai.

b) Penyimpanan data menjadi lebih mudah

Teknologi digital dapat memungkinkan penyimpanan data menjadi lebih mudah bahkan untuk data yang jumlahnya banyak sekalipun. Teknologi ini sangat memungkinkan penyimpanan data dilakukan secara online atau menggunakan berbagai media yang efisien sehingga tidak dibutuhkan berbagai peralatan konvensional yang membutuhkan ruang besar.

c) Memungkinkan penggunaan *smartphone*

Teknologi digital juga memungkinkan penggunaan *smartphone*, dimana perangkat ini dapat mengubah berbagai informasi dalam sistem komunikasi. Bukan hanya dalam bentuk gambar, penggunaan *smartphone* juga dimungkinkan melakukan komunikasi dalam bentuk video secara langsung. Teknologi digital juga memungkinkan pengembangan berbagai fitur *smartphone* menjadi lebih canggih.

d) Mempermudah pengiriman data

Pengiriman data menggunakan teknologi digital dari satu tempat ke tempat lainnya akan jauh lebih mudah. Proses ini akan berjalan dengan lancar, dikarenakan data bisa ditransmisikan dalam bentuk sinyal digital yang lancar dan tidak terpengaruh oleh cuaca maupun hal lainnya.

e) Biaya perawatan lebih murah

Berbeda dengan teknologi analog yang membutuhkan banyak perangkat dan juga perawatan, teknologi digital jauh lebih praktis. Teknologi ini tidak membutuhkan banyak perawatan dan ruang penyimpanan, sehingga tidak membutuhkan biaya perawatan yang besar.

2. Kekurangan Teknologi Digital

a) Meningkatkan kejahatan internet

Perkembangan teknologi digital juga memicu peningkatan kejahatan dunia internet/*cybercrime*, seperti pencurian data, pembobolan rekening bank, kejahatan terorisme, peretasan, pornografi, dan yang lainnya.

b) Kesalahan digitalisasi

Teknologi digital juga memiliki resiko dalam proses datanya. Hal ini bisa saja membuat kesalahan data, sehingga data yang dihasilkan tidak sesuai atau kurang akurat.

c) Memiliki kompleksitas

Secara garis besar, teknologi digital akan terasa lebih praktis serta fleksibel. Namun pembangunan sistem ini juga punya kompleksitas yang tinggi. Sistemnya yang rumit akan membutuhkan pengembangan dari berbagai perangkat keras serta perangkat lunak.

d) Menimbulkan ketergantungan

Penggunaan teknologi digital seringkali membuat penggunanya ketergantungan. Misalnya, penggunaan *smartphone* untuk berbagai aktivitas online seperti bermain game maupun media sosial. Ketergantungan seperti ini bisa memberi banyak dampak negatif bagi pengguna termasuk munculnya berbagai penyakit.

e) Maraknya plagiarisme

Teknologi digital juga bisa berdampak pada tingginya tindakan plagiarisme serta pelanggaran hak cipta. Misalnya pembajakan buku, penggunaan foto/gambar tanpa izin, pembajakan film, dan yang lainnya.

2.1.3.2 Peran Orang Tua di Era Digital

Era digital merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, di mana terjadi peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat. Orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Menurut Webster (dalam Alia & Irwansyah, 2018) teknologi baru merupakan salah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya zaman baru, dan juga untuk menandakan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginspirasi terciptanya masyarakat baru.

Hadirnya teknologi digital dalam bentuk tablet telah membuat anak-anak, bahkan balita akrab dengan media yang merupakan pengembangan dari gabungan komputer dan *handphone* ini. Era digital memudahkan siapa saja untuk mengakses informasi secara mudah, kapan saja dan dimana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk anak-anak. Anak-anak era generasi digital menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi. Karenanya orang tua menghadapi banyak tantangan dalam membesarkan dan mengasuh anak-anak di era seperti sekarang. Karakter tidak bisa diajarkan dengan pendekatan teori untuk anak-anak, tetapi harus diajarkan dengan perilaku dan contoh perbuatan. Bagaimana mungkin orang tua mengajarkan anak untuk tidak kecanduan *gadget* jika orang tua sendiri malah lebih sering memperhatikan *gadget* nya daripada menghabiskan *quality time* bersama keluarga. Bagaimanapun peran orang tua begitu penting dalam hal ini.

Pola asuh orang tua kepada sang anak (*parenting*) menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial diluar rumahnya. Dalam keluarga, sang anak dibentuk agar mempunyai kekebalan terhadap pengaruh negatif. Bukan untuk membentuk sang anak agar bebas dari pengaruh negatif, karena itu terasa begitu

naïf, karena orang tua pun menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, sang anak seratus persen dapat bebas dari dampak buruk perkembangan teknologi. Jadi, yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak supaya mampu menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya.

Hampir setiap anak telah mengerti dalam mengoperasikan sebuah *gadget*, orang tua seakan memberikan peluang untuk menjerumuskan anak dengan memfasilitasi *gadget* beserta kemudahan akses. Orang tua tentu harus bertanggung jawab, apabila sang anak tidak diawasi dan didampingi, kemudian melakukan hal yang tidak diinginkan, misalnya mengakses situs-situs pornografi, yang akan merusak otak sang anak.

Anak usia dini adalah peniru ulung dengan kepolosannya jadi sangat mudah untuk diarahkan kepada hal negatif. Seharusnya orang tua melakukan pendampingan ekstra usia dini adalah meniru, maka orang tua adalah ‘model percontohan’ bagi anaknya. Semakin sering anak melihat orang tuanya asyik dengan *gadget* nya, maka semakin besar pula ketertarikan mereka terhadap *gadget*. Oleh karena itu, keluarga menjadi sebuah ujung tombak dalam perkembangan sosio-emosinya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini telah banyak dilakukan oleh peneliti lainnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya :

1. Dwiedha Mahera (2018) Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dengan subjek lima orang tua tunggal dan dua tokoh masyarakat. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori peran dimana dalam teori ini menjelaskan bagaimana batasan-batasan dan kewajiban masyarakat dalam berperan sebagai anggota masyarakat. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa dalam peran orang tua tunggal berbeda dengan orang tua utuh, dimana dalam perannya mereka berbagi waktu dengan pekerjaan dan mengurus keluarga, tetapi dalam mengurus anak

mereka cenderung dibantu oleh keluarga terdekat mereka dalam mengawasi sang anak. Anak mereka yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan dalam penggunaan gawai, maka para orang tua tunggal akan menasehati, mengontrol, dan mengatur waktu pada anak mereka. Mengatur waktu dalam penggunaannya sangat efisien dimana anak diajarkan untuk bertanggung jawab serta disiplin dalam hal waktu.

2. Tesa Alia (2018) Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital. Hasil penelitian yang melaporkan bahwa cara pendampingan orang tua terhadap anak dan trik menggunakan *gadget* : Trik pertama adalah belajar tetapkan batas. Jika terlalu berlebihan, sesuatu yang baik pun dapat merusak. Orang tua harus menetapkan batas waktu saat menggunakan teknologi untuk bekerja ataupun menikmati hiburan, dan jangan melanggarnya. Orang tua juga dapat membatasi aktivitas berinternet anak di rumah dengan menyimpan password serta memblokir konten yang berisi pornografi atau mengaktifkan program kids mobile atau parental control di *gadget* nya. Trik kedua dengan selalu berusaha mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Berikan sang anak penjelasan tentang apa yang sedang dipelajari. Ketika anak tertarik pada hal atau konten yang menurut orang tua tidak sesuai, maka hal yang perlu dilakukan yaitu memberitahu mereka mengapa ini baik atau mengapa yang lainnya tidak baik. Trik ketiga adalah orang tua disarankan menerapkan gerakan 1821, yaitu melakukan puasa gawai dan televisi hanya 3 jam mulai dari jam 18.00 WIB s/d 21.00 WIB, menghabiskan waktu bersama anak dengan sepenuh hati, sepenuh jiwa raga selama 3 jam saja. Bisa bermain bersama, menemani belajar, mengobrol, aktivitas apapun yang dapat mengembalikan hak-hak anak yang telah dirampas karena *gadget*.

3. Indian Sunita, Eva Mayasari (2018) *Gadget* mempunyai berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia, muda, remaja hingga anak-anak. *Gadget* memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, akan tetapi *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif

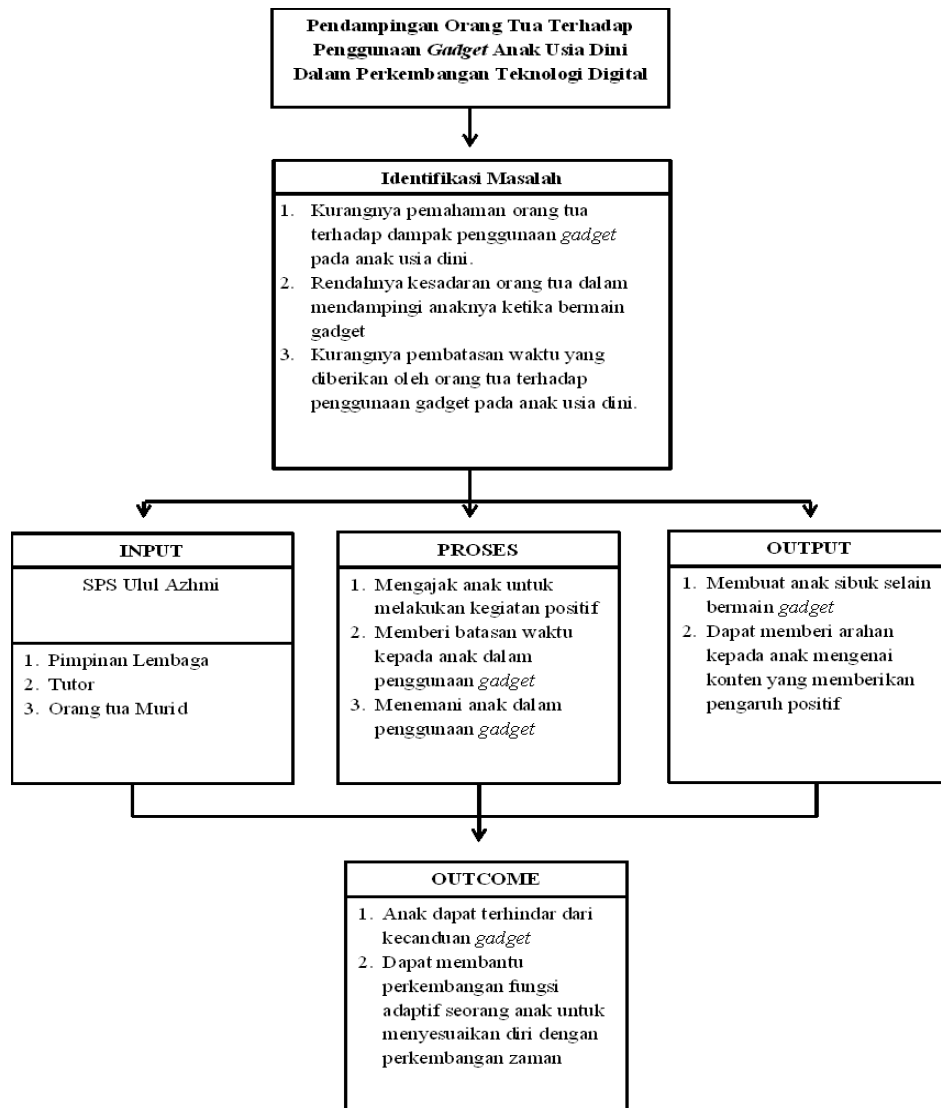
khususnya bagi sang anak jika digunakan tanpa pengawasan orang tua. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan membagikan kuisioner kepada orang tua yang berisi pertanyaan tentang pengawasan dan dampak penggunaan *gadget* pada anak. Hasil uji statistik diketahui ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna *gadget* pada anak.

4. Maulita Indriyani (2018) Persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 5-6 tahun, Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua mengenai gawai ini sudah cukup baik, dari segi pengetahuan mengenai gawai dan dampak positif serta negatif yang dapat ditimbulkan oleh sebuah gawai. Pengetahuan yang dimiliki orang tua lebih memiliki persepsi bahwa penggunaan gawai ini lebih kearah negatif daripada dampak positifnya.

5. Yuli Irmayanti (2018) Peran orang tua mendampingi anak dalam penggunaan gawai pada usia prasekolah, Surakarta. Ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam hal belajar membaca, belajar menulis, belajar berhitung, menghafal warna-warna dan benda, menghafal bacaan Al-Qur'an, serta menghafal berbagai lagu. Sedangkan ibu yang mempunyai tingkat pendidikan rendah lebih kepada membebaskan anaknya dalam bermain gawai sehingga kegiatan sang anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka berbagai konten negatif. Dalam hal ini peneliti juga menemukan bahwa perilaku pendampingan sosok ayah ataupun ibu yang selalu memberikan gawai untuk menenangkan anak disaat tantrum, justru membuat anak menjadi semakin tantrum saat tidak diberikan gawai.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya maka hal utama dalam penelitian ini adalah mengetahui lebih dalam tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget anak usia dini dalam perkembangan teknologi digital di SPS Ulul Azhmi Kecamatan Mekarmukti Kabupaten Garut.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini dalam perkembangan teknologi digital?