

Pengetahuan dengan Peran Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia 6-8 Tahun

Linda Ishariani^{1*}, Muhammad Taukhid², Khoirunnisa Nur Aprilia³

¹Program Studi Ners STIKES Karya Husada Kediri, isharianilinda@gmail.com, 085852272743

Abstrak

Penggunaan gadget dalam perkembangan teknologi banyak digunakan terutama oleh anak-anak karena memiliki fitur yang menarik. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif dalam perkembangan dan pola pikir anak. Upaya yang dapat dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan dan peran serta orangtua dalam mengontrol penggunaan gadget anak. Penelitian bertujuan mengetahui hubungan pengetahuan dengan peran keluarga dalam penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun. Desain penelitian korelasi dengan pendekatan cross-sectional. Populasi 120 responden, sampel 26 responden orangtua yang memiliki anak usia 6-8 tahun. Instrumen yang digunakan kuesioner. Analisa data dengan Spearman Rank. Hasil penelitian pengetahuan keluarga tentang gadget didapatkan hasil sebagian hampir seluruh responden (88,5%) yaitu 23 responden memiliki tingkat pengetahuan yang baik, sedangkan sebagian besar responden (61,5%) yaitu 16 orang memiliki peran baik dengan p-value 0,019 dengan taraf kesalahan < 0,05 artinya ada hubungan pengetahuan dengan peran keluarga dalam penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun. Arah kekuatan hubungan positif dengan kategori cukup ($r=0,457$) artinya semakin baik pengetahuan orang tua terkait gadget maka peran keluarga dalam penggunaan gadget menjadi baik. Peningkatan pengetahuan disertai peran orang tua melalui edukasi petugas kesehatan terkait pengawasan penggunaan gadget sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak menjadi lebih baik. Disarankan kepada orang tua untuk mengontrol serta memajemen waktu maksimal penggunaan gadget anak.

Kata kunci: Pengetahuan, Peran Orangtua, Penggunaan Gadget

Abstract

The use of gadgets in technological development is widely used, especially by children because they have interesting features. Excessive use of gadgets can have a negative impact on children's development and thinking patterns. Efforts can be made to increase parents' knowledge and participation in controlling children's gadget use. The research aims to determine the relationship between knowledge and the role of the family in using gadgets in children aged 6-8 years. Correlation research design with a cross-sectional approach. The population is 120 respondents, the sample is 26 parents who have children aged 6-8 years. The instrument used was a questionnaire. Data analysis with Spearman Rank. The results of research on family knowledge about gadgets showed that almost all respondents (88.5%), namely 23 respondents had a good level of knowledge, while the majority of respondents (61.5%) namely 16 people had a good role with a p-value of 0.019 at the level of error < 0.05 means there is a relationship between knowledge and the role of the family in using gadgets in children aged 6-8 years. The direction of the strength of the relationship is positive in the sufficient category ($r = 0.457$) meaning that the better the parents' knowledge regarding gadgets, the better the role of the family. in using gadgets to be good. Increasing knowledge is accompanied by the role of parents through educating health workers regarding monitoring the use of gadgets so that it can influence children's development for the better. It is recommended for parents to control and manage the maximum time their children use gadgets..

Keywords: Knowledge, The Role of Parents, The Use of Gadgets

PENDAHULUAN

Teknologi canggih seperti *gadget* banyak diciptakan pada masa perkembangan teknologi saat ini. *Gadget* mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, sebagai alat komunikasi, alat informasi, media belajar, dan sering digunakan anak sebagai alat bermain. Fitur yang menarik membuat anak untuk terus berkeinginan menggunakan *gadget*, sehingga membuat anak tidak bisa lepas dari *gadget*. Anak-anak memilih bermain dan menghabiskan waktu mereka dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya. Di era digital seperti sekarang ini peran keluarga terlebih orang tua sangat penting dan harus cermat membimbing anak dalam penggunaan *gadget* dan mengawasi anaknya agar perkembangan dan pertumbuhan bisa terkontrol dengan baik dan menghindari pengaruh-pengaruh negatif penggunaan *gadget*.

Di Indonesia orang tua sudah memperkenalkan *gadget* saat anak usia 2-4 tahun sebanyak 68,6% anak paling sering menonton film kartun dan 47,4% anak bermain games. Orang tua sering membiarkan anak bebas menggunakan *gadget*, tanpa mengetahui dampak buruk bagi perkembangan anak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Jumlah pengguna *gadget* di Indonesia cukup tinggi, hal ini terlihat dari data Statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet 5 tahun keatas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014

sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 [1]. Penggunaan *gadget* mendominasi kehidupan anak-anak sekarang ini. [2]. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada 15 juni 2022 di SDN Minggiran 2 melalui wawancara pada 10 orang tua didapatkan bahwa 7 diantaranya memberikan *gadget* kepada anaknya dengan alasan kebutuhan sekolah secara online, namun pemberian fasilitas itu tidak diimbangi dengan pengawasan dalam pemakaian *gadget*. Mereka juga menyatakan pemberian *gadget* tidak diimbangi dengan pembatasan durasi pemakaian *gadget* pada anak. Orang tua juga mengatakan bahwa pada mereka belum mengetahui aturan ideal penggunaan *gadget* pada anak. Sisanya 3 orang tua lainnya mengatakan bahwa pemberian *gadget* pada anak disertai pengawasan yang ketat dengan membatasi durasi serta aplikasi yang di instal oleh anak serta apa saja yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat oleh anak.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak karena kurangnya pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Orang tua yang memiliki kesibukan, lebih memilih untuk memberikan *gadget* pada anak. Penggunaan *gadget* terlalu lama, akan berdampak negatif pada anak yaitu dapat berpengaruh terhadap karakter, kesehatan pada anak, timbulnya rasa malas, malas belajar, kemampuan sosialisasi yang rendah, memiliki perilaku yang salah satu menyimpang, dan pastinya akan mempengaruhi kesehatan mental maupun fisiknya [3]. Anak juga sering menerapkan "*what you see is what you get*

yang bermakna, apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran. Penggunaan gadget sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget* [4].

Pengetahuan orang tua menjadi salah satu unsur dalam membentuk kepribadian anak. Karena Dengan pengetahuan dan pemahaman orang tua terhadap bahaya gadget sangat berdampak pada pengambilan keputusan orang tua dalam memberikan gadget kepada anak [5]. Sebagian besar sikap orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak memiliki sikap negatif [6]. Sikap negatif atau ketidakpedulian terhadap batas penggunaan gadget pada anak akan menjadikan penggunaan gadget semakin tinggi sehingga akan meningkatkan resiko dampak penggunaan gadget pada anak. Dampak yang ditimbulkan saat orang tua kurang dalam mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak dalam penggunaan gadget yaitu, mata perih, pusing, tidur larut malam, insomnia, nomophobia perkembangan kepribadiannya anak merasa memiliki dunianya sendiri. Dampak negatif dari penggunaan gadget, yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, mempengaruhi perilaku anak dan penurunan konsentrasi belajar [7].

Upaya yang dapat dilakukan untuk menurunkan dampak tersebut salah satunya

dengan peningkatan pengetahuan dan peran orangtua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget yaitu dengan cara pemberian edukasi pada orangtua tentang penggunaan gadget pada anak [8].

Anak harus diberi batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, boleh menggunakan *gadget* namun harus selalu diawasi oleh orang tua, penggunaan tidak boleh lebih dari 3 jam perhari . Selain itu, anak juga tidak boleh dibiarkan begitu saja mengakses aplikasi-aplikasi gadget sesukanya, orang tua harus mampu mengawasi dan mengontrol berbagai aplikasi yang dibuka oleh anak. Bisa juga dengan filter aplikasi-aplikasi yang diakses oleh anak atau disediakan aplikasi-aplikasi yang mengandung unsur pendidikan [9]. Tujuan penelitian ini untuk menganalisa hubungan pengetahuan dengan peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analitik korelasional. dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orangtua yang memiliki anak usia 6-8 Tahun di SDN Minggiran 2 sejumlah 120 orangtua. Responden diambil menggunakan metode *Purposive Sampling*, dengan besar sampel sejumlah 26 orangtua..

Kriteria Inklusi dalam penelitian ini yakni orang tua yang bersedia menjadi responden dalam penelitian, orang tua yang memiliki anak usia 6-8 tahun di SDN Minggiran 2, yang memfasilitasi

gadget pada anaknya, bisa membaca dan menulis.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian Kuesioner. Analisa data menggunakan uji Spearman Rank untuk mengetahui hubungan antara dua variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengetahuan orangtua tentang *gadget*

Tabel 1. Distribusi frekuensi pengetahuan orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun.

Pengetahuan Keluarga Tentang Gadget	F	%
Tingkat Pengetahuan Baik	23	88.5
Tingkat Pengetahuan Cukup	3	11.5
Tingkat pengetahuan kurang	0	0
Total	26	100.0

Hasil penelitian menunjukkan hampir keseluruhan responden (88,5%) yaitu 23 responden memiliki tingkat pengetahuan yang baik.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui lembar kuesioner pengetahuan keluarga tentang gadget yang diberikan kepada 26 responden berdasarkan 4 indikator yaitu pengetahuan tentang gadget, dampak penggunaan gadget, batasan penggunaan gadget, dan manfaat penggunaan gadget, didapatkan hasil indikator pengetahuan tentang

gadget yakni keseluruhan responden bahwa mereka memahami benar radiasi pada gadget handphone yang dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan secara umum terutama pada mata. Radiasi yang ditimbulkan dari monitor gadget dapat berpengaruh pada kesehatan, terutama mata. Sebab mata adalah media pertama kali yang digunakan untuk melihat layar pada gadget. Lamanya radiasi yang ditatap oleh mata dapat menyebabkan mata menjadi lelah dan dalam jangka panjang dapat menjadikan penglihatan menjadi kabur.

Indikator penggunaan gadget dalam kategori baik karena responden sudah mendapat informasi terkait gadget, baik dari jenis-jenisnya, penggunaan, dampak dan fungsinya. Tidak hanya itu, orang tua juga senang mempelajari dan mengikuti perkembangan *gadget* dari waktu ke waktu. Berdasarkan pernyataan secara lisan dari responden informasi penggunaan gadget didapatkan dari mencari informasi di internet melalui media elektronik.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ruminem (2020) pengetahuan orang tua tentang dampak negatif gadget pada anak usia sekolah bahwa dari 30 responden, sebagian responden yakni 11 orang yang termasuk kategori pengetahuan baik [10].

2. Peran orangtua dalam penggunaan *gadget*

Tabel 2. Distribusi peran orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun

Peran Keluarga Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak	F	%
Kurang	-	-
Cukup	10	38,5
Baik	16	61,5
Total	26	100.0

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden memiliki peran yang baik yaitu sebanyak 16 orang (61,5 %).

Peran orang tua yang baik dalam keluarga seperti kegiatan mendampingi, mengarahkan, mengawasi, dan menjalin komunikasi yang baik, memberikan kesempatan, mendorong dan memberikan motivasi pada anak belajar sebaik-baiknya sehingga perkembangannya menjadi baik/ optimal. Apabila peran keluarga baik maka besar perilaku anak dalam menggunakan gadget juga baik [11].

Hasil penelitian yang dilakukan melalui lembar kuesioner peran keluarga dalam penggunaan gadget yang diberikan kepada 26 responden berdasarkan 6 indikator yaitu peran pengawas, peran pendidik, peran teman, peran panutan, peran pendorong, dan peran konselor, didapatkan indikator yang paling dominan adalah indikator peran keluarga sebagai pendidik dengan persentase lebih tinggi yakni (88,46%).

Peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget dapat dilihat bahwa semakin baik peran keluarga maka akan semakin baik perilaku anak dalam penggunaan gadget. Peran yang dapat diberikan keluarga untuk anak dalam penggunaan gadget yaitu dengan adanya pengawasan dan bimbingan penuh, orangtua [12].

3. Pengetahuan dan peran orangtua dalam penggunaan gadget

Tabel 3. Pengetahuan dan peran orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun

Kriteria Pengetahuan Keluarga Tentang Gadget	Kriteria Peran Keluarga Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak							
	Kurang		Cukup		Baik		Total	
	F	%	f	%	f	%	F	%
Tingkat Pengetahuan Baik	-	-	7	26,9	16	61,5	23	88,5
Tingkat Pengetahuan Cukup	-	-	3	11,5	0	0,0	3	11,5
Total	-	-	10	38,5	16	61,5	26	100
Spearman Rank Test							r = 0,457	
P value							0,019 < 0,05	

Hasil penelitian menunjukkan sebagian hampir seluruh responden (88,5%) yaitu 23 responden memiliki tingkat pengetahuan yang baik, sedangkan sebagian besar responden (61,5%) yaitu 16 orang memiliki peran baik. Berdasarkan

uji spearman's rank di dapatkan p-value $0,019 < 0,05$ artinya ada hubungan pengetahuan dengan peran keluarga dalam penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun di SDN Minggiran 2. Kekuatan correlation (r) bernilai 0,457 dengan arah kekuatan hubungan termasuk dalam kategori cukup. Hubungan antar variabel adalah positif artinya semakin baik pengetahuan orang tua terkait gadget maka peran keluarga dalam penggunaan gadget menjadi baik.

Kekuatan hubungan cukup hal ini dikarenakan secara keseluruhan pengetahuan dan peran dalam kategori baik, namun ada beberapa peran sebagai pengawas yang masih kurang. Berdasarkan hasil dari penelitian karakteristik responden sebanyak 61,5% anak memainkan *gadget* dengan durasi 60 menit dengan intensitas pemakaian >7 kali/minggu. Hal ini dikarenakan selain digunakan untuk media pembelajaran *gadget* juga sebagai alat pengalihan ataupun kurangnya waktu orang tua dalam menemani anak untuk bermain dan orang tua beranggapan bahwa fitur-fitur yang ada di *gadget* membuat anak menjadi lebih anteng sehingga orang tua melakukan aktivitasnya dengan mudah

Pemakaian *gadget* yang terlalu lama akan berdampak buruk bagi kesehatan anak. Selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama juga dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Untuk itu diperlukan pengetahuan dengan peran keluarga dalam penggunaan *gadget* pada anak. Karena dengan pemahaman dan pengetahuan tentang bahaya *gadget* orang tua mampu mengambil keputusan dalam pemberian *gadget* pada anak. Orang tua berperan aktif dalam membatasi serta mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Hal ini dilakukan agar anak tidak selalu ketergantungan dengan *gadget*nya. Dan anak lebih sering bermain bersama teman-teman yang seusianya [13].

Hubungan antara pengetahuan dengan peran keluarga dalam penggunaan *gadget* pada anak ini memperoleh hasil yang sama dengan penelitian apabila peran keluarga baik maka besar perilaku anak dalam penggunaan *gadget* juga baik, hal itu dikarenakan orang tua banyak memberikan pengarahan bagaimana menggunakan *gadget* yang tepat dan baik. Namun sebaliknya bila peran keluarga kurang baik maka perilaku anak akan kurang baik karena kurangnya penjelasan tentang bagaimana teknologi dalam hal ini *gadget* untuk hal-hal baik. [11]. Pemberian pengetahuan keluarga tentang penggunaan *gadget* pada anak merupakan bagian dari upaya mengoptimalkan peran keluarga dalam penggunaan *gadget* pada anak, sehingga dengan pengetahuan yang tinggi tentang penggunaan *gadget* diharapkan keluarga mampu untuk menjalankan peran dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Pengetahuan orangtua tentang *gadget* baik maka peran orang tua dalam mendidik anak dalam penggunaan *gadget* juga baik. Orang tua juga akan mengawasi dengan ketat dalam penggunaan *gadget* karena mereka tau tentang dampak dari *gadget* jika digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengetahuan keluarga tentang *gadget* berhubungan dengan peran keluarga dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun di SDN Minggiran 2 dengan kategori hubungan dengan kekuatan cukup. Semakin baik pengetahuan orang tua terkait *gadget* maka peran keluarga dalam penggunaan *gadget* menjadi baik.

Orangtua disarankan agar dapat membatasi penggunaan *gadget* dari segi durasi dan intensitas agar terhindar dari penyalahgunaan dan dampak negatif *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Kominfo. Jumlah Penetrasi Pengguna Internet. 2017. Biro Humas Kementerian Komunikasi Dan Informasi
- [2]. Warsiyah Y. Pentingnya “Pendamping Dialogis” Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. 2015. Vol. 1 No. 1. 130-138
- [3]. Ebi.S. *Golden Age Parenting*. Psikologi Corner:Yogyakarta; 2017
- [4]. Manumpil. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMAN 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (E-Kep)*. 2015;3:1-15
- [5]. Widiastuti, Agnes. Hubungan Persepsi Orangtua terhadap bahaya Gadget dengan Pengambilan Keputusan Memberikan Gadget. Universitas Negeri Padang;2016
- [6]. Lani, Tiara. Sikap Orangtua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Penelitian Kesehatan suara Forikes*. 2019;10(3)
- [7]. Anggraeni, A, Hendrizal,H. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial para Siswa. *Pelita bangsa pelestari pancasila*. 2018;13(1)
- [8]. Thamrin. Peningkatan Pengetahuan Orangtua Siswa Sekolah Dasar dengan *Workshop Cyber Safety*. JKMM.2018;1(3)
- [9]. Banu, Syahar. Panduan Sehat Penggunaan Gadget untuk Anak Usia 5 Tahun (Internet). 2019. (Cited 10 Februari 2022). Available from: <https://id.theasianparent.com/panduan-sehat-penggunaan-gadget-anak>
- [10]. Ruminem. Parental Knowledge Overview of the Negative Impact of Gadgets for School-Age Children in RT 02 Kampung Tenun Village, Samarinda Seberang. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*. 2020;3 (1): 36-43
- [11]. Markustianto,D. Keluarga sebagai Gadget bagi Anak. *Jurnal Profesi*. 2017. 7(17)
- [12]. Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 2018;6 (2):1–8
- [13]. Amanda Putri, Dhea. Pengaruh Lama Penggunaan Gawai terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. *Jurnal Teknologi dan sistem Informasi Univrab*. 2019;1(1)