

Diterima	: 31 Maret 2020
Direvisi	: 18 Mei 2020
Disetujui	: 26 Juni 2020
Diterbitkan	: 27 Juni 2020

PENDAMPINGAN ORANGTUA PADA ANAK PENGGUNA GAWAI DI SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Lilis Karwati¹, Didik Kurniawan² & Rena Anggraeni³

lilis.karwati@unsil.ac.id¹, didikkurniawanys@gmail.com²,
renaanggraeni23@gmail.com³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi No.24, Kahuripan, Kec. Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah pendampingan orangtua pada anak pengguna gawai dan mengetahui hasil yang dicapai oleh orangtua setelah mendampingi anak pengguna gawai di satuan pendidikan anak usia dini. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi serta analisis dokumen. Hasil penelitian menemukan bahwa (1) ada delapan langkah pendampingan yang dilakukan orangtua pada anak dalam menggunakan gawai; (2) tingkat pendidikan orangtua dan intervensi pelatihan parenting memberikan kontribusi pada kemampuan orangtua dalam mendampingi anak dalam menggunakan gawai; serta (3) ada perubahan pada pengguna gawai kategori berat dan sedang setelah pendampingan.

Kata-kata Kunci: anak pengguna gawai, pendampingan orang tua

PARENT ACCOMPANIMENT TO THEIR CHILDREN WHO USED GADGET IN AN EARLY CHILDHOOD EDUCATION UNIT

Abstract: This study aims to describe the steps of parental assistant to their children who use gadget and find out parents' achievement after accompanying them while using gadget in an early childhood education unit. This research is a qualitative descriptive study with a case study method. Data were collected using interviews, observation and documentation. The results show that (1) there were eight steps of assistance by parents to their children while using gadget; (2) the level of parental education and parenting training interventions contribute to the ability of parents to assist children in using gadget; and (3) there are changes achieved within heavy and moderate category of gadget users after the accompaniment.

Keywords: children using gadget, parent accompaniment

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan suatu institusi utama dalam memberikan pendidikan terhadap anak. Peran ayah dan ibu memiliki kedudukan yang sangat penting dalam menjalankan hak dan kewajiban serta mengatur anggota keluarga sesuai dengan fungsi dan peranannya, dalam memenuhi kebutuhan, mendampingi, merawat dan memberikan pendidikan

terhadap anaknya. Pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga dengan harapan dapat membesarkan anaknya tumbuh dewasa dengan memiliki kecakapan kepribadian dan perilaku yang baik dalam kehidupan di masyarakat serta dapat menerapkan norma dan tata nilai keluarga agar dapat mewarisi nilai peradaban dan kebudayaan. Menurut Sulist (2017), keluarga adalah

suatu tempat dalam mendidik anak agar menjadi pandai dengan memiliki berbagai pengalaman dan pengetahuan dengan kepribadian dan akhlak yang baik maka kedua orang tua harus dapat melaksanakan hak dan kewajiban sebagai tanggung jawab dalam memberikan pondasi yang kokoh terhadap anaknya. Jailani (2014), bahwa dalam menjalankan tugas keluarga sangat urgen dalam membekali anak melalui pendidikan secara berkelanjutan (*Continues Progress*) untuk dapat mewarisi keturunan sebagai generasi penerus yang memiliki akhlak yang mulia berbudi pekerti yang baik taat pada aturan yang diterapkan orang tua dan keluarga sebagai landasan yang kokoh dengan dasar pondasi yang kuat sebagai penerus bangsa dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Berkaitan dengan pendampingan orang tua pada anak pengguna gawai pada usia dini, Fahrurrozi & Sutrisno (2018), mengemukakan bahwa pada jaman sekarang anak usia balita sudah terampil menggunakan gawai sebagai alat permainan/*game*/film bahkan anak-anak dalam menggunakan gawai merasa jauh lebih pintar dibanding dengan orang tuanya, akan tetapi apabila dibiarkan tanpa pengawasan dan pendampingan orang tua dikhawatirkan berdampak negatif dan akan mengganggu terhadap perkembangan dan kejiwaan anak secara sosial dan psikologis anak sehingga anak kurang tidur, jarang bergaul, tidak dapat belajar, kecanduan game bahkan mengarah ke hal-hal yang kurang baik secara etika pada usia anak yang mereka lihat di gawai. Penggunaan gawai memang di satu sisi dapat dilihat dari segi positifnya secara edukatif anak dibekali dengan berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran misalnya dapat memberikan contoh cara bergaul dengan teman, cara membuat kalimat, cara menggambar berbagai ilmu pengetahuan yang disediakan dalam konten gawai yang dapat membantu anak dalam meningkatkan pembelajaran akan tetapi tetap harus didampingi di bantu dan diarahkan bahkan ikut terlibat sebagai peran orang tua membantu terhadap penggunaan gawai yang berkaitan dengan aplikasi tertentu yang tidak boleh dilihat oleh anak.

Pola asuh dan pendampingan orang tua sangat diperlukan pada anak usia dini karena perkembangan dan pertumbuhan anak dalam membentuk pola pikir sangat baik, orang tua harus memberikan pendampingan yang ekstra jangan sampai anak yang sangat kita sayangi menjadi korban kecanduan gawai. Penggunaan gawai sudah menjadi alat komunikasi yang dapat mempermudah dalam membantu kehidupan kita akan tetapi perlu disadari orang tua jangan

sampai penggunaan gawai bagi anak justru menjadi permasalahan bagi keluarga, di antaranya anak menjadi sibuk dengan gawainya anak tidak mau bermain dengan seusianya, mengurung diri bahkan tidak mau untuk bersekolah dan tidur siang hari, yang seharusnya mempermudah dalam meningkatkan pengetahuan dan pembelajaran justru menjadi pemotong mata rantai komunikasi dengan dunia yang sebenarnya.

Peranan ibu dan ayah terhadap pola asuh anak mempunyai peranan yang lebih besar dalam mendidik dan membesarkan anaknya, dengan harapan anak sebagai penerus yang dapat melanjutkan jejak keluarga (Setianingsih, Ardani & Khayati, 2018). Menurut Sunita dan Mayasari (2018), orangtua harus memiliki kemampuan untuk lebih kreatif dalam mendidik dan membimbing anak, dengan menyediakan alat permainan yang lebih edukatif sebagai sarana bermain, belajar yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengikuti perkembangan jaman dan teknologi pengenalan melalui penggunaan gawai yang diperkenalkan orang tua, akan tetapi orang tua harus dibekali dengan kemampuan mereka tentang ketrampilan penggunaan gawai, sehingga dapat memberikan contoh pada anak dalam membimbing penggunaan gawai sesuai dengan usia anak. Orangtua dapat memberikan jadwal kegiatan anak sesuai dengan tugas anak yang harus dilakukan, sehingga anak terhindar dari dampak gawai dengan harapan anak memiliki kemampuan pengetahuan mental dan psikomotoris kecerdasan berpikir, emosional, bahasa serta komunikasi yang akan menggambarkan kemajuan anak sesuai dengan pertumbuhannya. Menurut Yanizon, Rofiqah, & Ramdani (2019) pendampingan dialogis dari orangtua sangat dibutuhkan dalam mengurangi dampak pengaruh negatif penggunaan gawai. Orangtua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain gawai, sudah seharusnya orangtua membekali diri dalam menjaga mengasuh membimbing untuk kemajuan anaknya dalam kegiatan belajar orangtua mengatur konten yang ditonton anak agar lebih pada *game* edukatif dan jangan membiarkan anak main gawai sendiri hanya dengan alasan orang tua merasa terbantu dengan adanya gawai dapat memberikan dampak sesaat dalam pengasuhan anak misalnya tidak rewel kepada ibunya atau dijadikan alat untuk anak diam di rumah, justru bagi orang tua yang memiliki pengalaman dan pendidikan yang tinggi tidak dibiarkan anak untuk main *game* atau permainan lain dalam konten gawai, sehingga menjadi asik dengan dunianya sendiri yang nantinya akan membahayakan anak, semestinya anak dilibatkan dalam kegiatan

keluarga bermain atau memperkenalkan permainan lain yang dapat menjalin komunikasi yang baik antara adik, kakak, ayah, ibu dan keluarga yang lain yang ada di lingkungannya. dan gawai hanya dijadikan sebuah alat komunikasi dalam membantu manusia dalam menambah informasi wawasan sebagai alat komunikasi yang baik pada manusia. gawai hanya sebuah alat yang memberikan pelayanan dalam kemudahan meningkatkan wawasan pembelajaran dan ilmu pengetahuan terhadap anaknya dengan mengikuti perkembangan teknologi dan jaman secara lebih positif.

Menurut Alia & Irwansyah (2018) anak para sekolah atau di sebut usia dini dalam artian anak untuk dapat meniru dan selalu ingin mencoba apa yang dilakukan oleh orang yang lebih dewasa dengan melalui gerakan ataupun bahasa yang digunakan alat komunikasi oleh karena itu orang tua harus sedini mungkin memberikan Pendidikan dan pendampingan pada anaknya sesuai sebagai usia anak yang akan mengalami perubahan dan perkembangan maka proses komunikasi yang diberikan pada anak harus jelas dan benar dengan memberikan contoh yang sifatnya membelaajarkan anak dengan meminimalisir penggunaan gawai sebagai alat edukatif dalam membantu perkembangan dan pengetahuan anak kearah yang dapat menguntungkan orang tua sebagai pendidik bukan memutuskan hubungan antara orang tua dan anak yang diakibatkan masing masing keluarga sibuk dengan gawainya masing masing. Keluarga sebagai sebuah lembaga pendidikan yang pertama dan utama dalam wujud pekerjaan kerumahtanggaan, keagamaan maupun kemasyarakatan lainnya, yang dipikul atas seluruh anggota keluarga, atau secara individual, termasuk interaksi dalam pendidikan keluarga. Orangtua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya. Sehubungan dengan itu Suhartono (2013) dalam Suardi (2016), mengemukakan bahwa tradisi pendidikan keluarga berlangsung menurut kerangka asih, asah, dan asuh dan tiga potensi kejiwaan berupa rasa, cipta, dan karsa.

Pendidikan asih (rasa) sasaran utamanya adalah pembinaan menyadari arti kehidupan sebagai proses pendewasaan dan pematangan. Pendidikan asah (cipta) adanya membina anak kedepannya dapat hidup kreatif, cakap, dan terampil, sehingga mampu melangsungkan hidup. Pendidikan asuh (karsa) membimbing anak agar anak memiliki berperilaku terkendali ke arah tujuan akhir kehidupan. Terlebih dengan kemajuan perangkat teknologi, perkembangan anak tidak terpengaruh oleh dunia maya khususnya

penggunaan gawai yang pada akhirnya berdampak pada keutuhan dalam keluarga. Proses mendidik erat kaitannya terhadap pola asuh. Pendampingan orangtua pada anak pengguna gawai menurut (Saputri, 2017). Orang tua harus mampu memberikan bimbingan dan arahan pada kegiatan anaknya selain dapat memenuhi kebutuhan anak, akan tetapi orang tua menjadi fasilitator yang dapat mendukung terhadap kemajuan belajar anak yang diharapkan oleh keluarga dengan menghindari kebiasaan buruk yang terjadi pada diri anak, sehingga anak menjadi tumpuan dan kebanggaan orang tua sedangkan menurut Kemendikbud (2019) di antaranya:

1. Menambah pengetahuan orangtua tentang internet dan jaringan media sosial (seperti: *Blog, Twitter, Facebook, Youtube, dan Instagram*)
2. Bagaimana cara menggunakannya.
3. Konten gawai dipraktekan secara keilmuan dalam dunia nyata
4. Membatasi waktu penggunaan gawai sesuai dengan kebutuhan
5. Bersifat edukatif
6. Orang tua terlibat dalam mendampingi penggunaan gawai terhadap anaknya
7. Disesuaikan dengan konten pembelajaran
8. Mencari aplikasi yang bersifat edukatif

Penggunaan gawai dalam meningkatkan pengetahuan pada anak harus dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dengan menanamkan pendidikan dasar pada anak akhlak dan karakter yang baik dari orang tua, sehingga anak dapat mengikuti aturan yang diterapkan oleh keluarga tidak membiarkan anak dalam dunia gawainya yang akan menjadi jurang pemisah komunikasi dalam keluarga (Alia & Irwansyah, 2018). Hubungan sosial dalam keluarga terjalin komunikasi dan interaksi bersama sehingga dapat memantau dan dapat memberi ruang pada anak untuk berbuat baik berkata jujur memahami persamaan dan perbedaan yang akan menjadi keluarga yang utama dalam menghabiskan *quality time* unik dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Vitrianingsih, Khadijah & Ceria (2018) pendampingan terhadap anak pengguna gawai membatasi anak dalam penggunaan konten gawai pada anak dengan diberikan pola asuh yang dapat mengalihkan perhatian anak lebih ke pada dunia nyata dan lingkungan kehidupan yang seharusnya anak alami, peran orang tua antara ayah ibu dan keluarga dapat membantu memberikan pendidikan pada anak sesuai dengan kemampuan yang anak miliki memperkenalkan anak dengan lingkungan dan kegiatan lain untuk menghindari anak agar

tidak kecanduan gawai dan anak dapat belajar dan bermain sesuai dengan perkembangan dan masa masa-masa usia anak orang tua turut mendampingi dan membantu memberikan contoh perilaku seumurnya dengan orang tua terus belajar membekali diri melalui pendidikan *parenting* sehingga pola asuh anak dapat dilaksanakan sesuai dengan keinginan dan harapan keluarga. Kehadiran gawai di tengah kehidupan keluarga dapat dimanfaatkan berdasarkan kapasitas kebutuhan keluarga yang khususnya bagi anak dapat dijadikan sarana edukasi yang mendukung terhadap pembelajaran anak.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan tentang pendampingan orang tua pada anak pengguna gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, maka peran

orang tua sangat dibutuhkan dalam mendampingi anak dalam meningkatkan penguasaan pengetahuan dan kecakapan yang ada pada konten gawai dengan mengarah ke yang lebih positif dan untuk menghindari anak dari kecanduan gawai dari segi negatifnya pendampingan orang tua terus dilakukan selama anak menggunakan gawai dan orang tua berupaya untuk membatasi penggunaan gawai agar tidak mengganggu terhadap aktivitas anak yang dilakukan sehari-hari sesuai dengan kapasitas dan kehidupan anak yang normal. Berdasarkan latar belakang yang telah jelaskan maka tujuan dari penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang dilakukan pada pendampingan orang tua pada anak pengguna gawai di satuan Pendidikan Anak Usia Dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi kasus yang dapat memberikan gambaran peristiwa dan kejadian yang terjadi di lingkungan pendidikan anak usia dini, yang dilaksanakan pada Bulan September sampai Nopember 2019. Menurut Moleong (2011) metode yang tepat dalam penelitian kualitatif adalah metode kualitatif deskriptif untuk mengungkap data dan fakta yang ada di lapangan secara akurat berdasarkan peristiwa untuk memberikan gambaran dan jawaban permasalahan yang dihadapi pada saat ini. Adapun fakta peristiwa yang berkaitan dengan penggunaan gawai di kelompok B Satuan Pendidikan Anak Usia Dini POS PAUD Nurul Huda Tasikmalaya. Subjek penelitian sebanyak 10 orangtua anak yang selalu menggunakan gawai. Pengumpulan data dengan menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan untuk memperoleh

informasi secara langsung dari orang tua dalam pendampingan terhadap anak pengguna gawai serta peran dan pola asuh orang tua membantu anak dalam penggunaan gawai secara edukatif serta perubahan dan sikap perilaku anak setelah diberi pendampingan. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan anak dalam menggunakan gawai selama libur setiap hari Minggu selama 3 jam di rumah, sehingga dapat diketahui dampak dari penggunaan gawai serta peran orang tua dalam membantu anak untuk meningkatkan pembelajaran. Analisis dokumen digunakan untuk melengkapi sumber data secara teoritis berdasarkan kajian dari buku dan sumber-sumber yang dapat dipertanggungjawabkan di lingkungan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini POS PAUD Nurul Huda Tasikmalaya sebagai pendukung dalam kegiatan pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS Nurul Huda yang beralamat di Jl. St. Tobing Bantar Padayungan Kelurahan Tugu Raja Mangkubumi Tasikmalaya memiliki visi menjadikan sumber daya manusia yang memiliki dasar ilmu pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang berkualitas dan berakhlak mulia. Sedangkan misi sekolah adalah membentuk anak yang cerdas, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Tujuan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini POS PAUD Nurul Huda adalah meningkatkannya kelangsungan hidup dan perkembangan anak sejak dini serta meningkatkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap kesadaran orang tua serta masyarakat akan pentingnya pembinaan dan

pengembangan anak usia dini, guna mempersiapkan anak kelak siap memasuki pendidikan dasar. Sementara tujuan khususnya adalah : (1) Memberikan pembinaan dan pelayanan tumbuh kembang anak yang optimal melalui kelompok bermain; (2) untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, agar siap memasuki pendidikan dasar dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.; dan (3) meningkatkan kemampuan dan kesadaran orang tua, keluarga dan masyarakat tentang pentingnya pembinaan anak usia dini dalam rangka meningkatkan kualitasnya di masa yang akan

datang. Sedangkan Sasaran Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Nurul Huda adalah (1). Anak usia dini 3-4 tahun yang telah terdaftar di satuan Pendidikan Anak Usia Dini Nurul Huda; (2) masyarakat sekitar yang belum terlayani oleh lembaga pendidikan yang sejenis.

Program Satuan Pendidikan Anak Usia Dini POS PAUD Nurul Huda (1) mengkaji dan melaksanakan kurikulum sekolah yang mengacu pada standar pendidikan nasional; (2) Mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan satuan pelajaran; (3) Melaksanakan program pembelajaran yang dibuat lembaga yang disesuaikan dengan keadaan tempat atau disebut juga dengan muatan lokal. Sedangkan Kegiatan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini POS PAUD Nurul Huda; (1) kegiatan belajar dalam satu hari minimal 2 jam (dua jam) atau disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi; (2) mengikuti kegiatan peningkatan mutu Guru /Sekolah dalam bentuk seminar, lokakarya, dan pelatihan. Strategi; (1) menciptakan bermain sambil belajar atau seraya bermain, yang menyenangkan, agar anak berkembang secara maksimal; (2) memberikan motivasi atau dorongan dan pujian, sehingga anak mau mengikuti kegiatan yang telah diprogramkan; (3) Memberikan contoh atau keteladanan dari sikap perilaku guru untuk selalu berbuat baik dan melakukan berbagai tindakan sesuai dengan pengaturan yang berlaku; (4) menciptakan suasana kekeluargaan yang harmonis dan menyenangkan antar guru, anak-anak dan personal yang lainnya.

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil penelitian dari berbagai permasalahan yang diperoleh peneliti di lapangan mengenai bagaimana pendampingan orang tua pada anak pengguna gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS PAUD Nurul Huda Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya. Penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua di PAUD Nurul Huda, ada delapan langkah yang ditemukan di lapangan sebagai berikut:

Pertama, dengan menciptakan aturan orang tua anak penggunaan gawai menciptakan aturan kepada anak untuk menggunakan gawai hanya pada hari libur saja, atau kalau ke sekolah tidak membawa gawai, kalau misalkan tidak dituruti, anak akan diberikan sanksi, ini melatih anak untuk disiplin. Jika orang tua semakin tegas akan menciptakan aturan bagi anak dalam penggunaan gawai, berangsur-angsur anak yang berlebihan dalam penggunaan gawai akan berkurang.

Kedua, mendorong anak melakukan kegiatan

lain yang mengalihkan fokusnya pada gawai. Pada dasarnya orang tua di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS PAUD Nurul Huda telah mengetahui bagaimana cara untuk menjauhkan anak dari gawai, hal ini dapat dilihat dari jawaban wawancara dari orang tua anak berikut: *"Saya kalau anak sudah memegang gawai, saya langsung bawa mainan, atau kertas dan crayon, terus saya menggambar dan mewarnai, sehingga anak ikutan mewarnai gambar."* Jadi, orang tua dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih kegiatan lain, sehingga anak-anak dapat mengalihkan fokus pada gawai dan beralih pada kegiatan yang lebih mendorong aktivitas sesuai perkembangannya. Selain kegiatan menggambar dan mewarnai ada banyak kegiatan lain yang dapat dilakukan oleh anak seperti membuat kreativitas dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai, biasanya anak-anak sangat tertarik ketika mereka melakukan sesuatu yang baru;

Ketiga, mengajak anak bermain di luar ketika anak merasa bosan. Biasanya anak ingin melakukan hal yang tidak biasa, hal yang bisa membuat perhatiannya tertuju pada hal yang menarik. Di sini orang tua juga dituntut untuk membuat anak tertarik pada hal tersebut. Orang tua bisa mengajak teman-teman seusianya untuk bermain di luar, diantaranya bermain bola, bermain permainan tradisional (*boy-boy, uring sumput*, dll), dimana kegiatan tersebut selain memberikan pengalaman yang menyenangkan anak juga akan bersosialisasi dengan anak seusianya. Jawaban wawancara dengan orang tua, anak diajak berkumpul mengajak teman temannya di depan rumah, lalu bermain bola atau bermain apa saja yang bisa dilakukan bersama-sama;

Keempat, mendampingi anak dalam menggunakan gawai. Pada saat ini, anak akan sangat mudah mengakses situs-situs yang kurang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional anak usia dini. Banyak orang yang kurang bertanggung jawab yang secara sadar maupun tidak sadar mengarahkan generasi muda dalam melakukan kebiasaan menggunakan gawai. Aktivitas orang tua juga harus konsisten, tegas dan tidak pernah lelah dalam mendampingi anak usia dini dalam menggunakan gawai. Jawaban pada wawancara orang tua, mereka merasa khawatir pada saat ini banyak sekali situs-situs yang mengandung konten kekerasan dan situs untuk orang dewasa yang bebas diakses oleh anak-anak. Orangtua, khususnya Ibu, tidak bosan dan menyediakan waktu untuk selalu mendampingi anak jika sedang menggunakan gawai".

Kelima, Ibu dan anak memahami apa yang

boleh dilihat dan apa yang tidak boleh diakses ketika menggunakan gawai. Orang tua memberikan pengertian kepada anak dalam penggunaan gawai, diantaranya orang tua harus menjelaskan hal yang bisa atau boleh dilihat dan hal yang tidak boleh dilihat oleh anak dengan memberitahu beberapa hal yang boleh dan tidak boleh dilihat oleh anak-anak.

Keenam, melakukan kesepakatan orang tua dan anak melakukan kesepakatan dalam penggunaan gawai. Jadi anak diajak berkomitmen ketika menggunakan gawai. Orang tua melibatkan kesepakatan dengan anak-anak, termasuk jika mereka tidak melakukan kesepakatan yang sudah disetujui mereka harus diberikan sanksi, tapi tidak berupa hukuman fisik, misalkan dengan tidak memberinya uang jajan

Ketujuh, orangtua mengakui bahwa mereka mengatur gawai khusus untuk anak. Di zaman teknologi yang semakin canggih, dan bebasnya anak-anak dalam mengakses situs yang kurang sesuai untuk usianya, maka sangat penting bagi orang tua dalam mengatur gawai khusus untuk anak, dimana semua konten kekerasan dan untuk dewasa dihapuskan, dan hanya khusus aplikasi untuk anak-anak. Dikhawatirkan bila orang tua bekerja/ beraktivitas lain takut, anak akan membuka hal yang tidak baik selama mereka tidak berada di sekitar anak untuk mendampingi.

Kedelapan, menemukan pola kebiasaan menggunakan gawai pada anak usia dini. Setelah orang tua memberikan pendampingan yang secara terus menerus kepada anak dalam menggunakan gawai, maka orang tua menemukan pola anak-anak dalam penggunaan gawai.

Hasil observasi di lapangan diperoleh dengan mengamati aktivitas anak usia dini pada saat berada di rumah. Hasil menunjukkan hampir semua anak menggunakan gawai milik orang tuanya dengan pengawasan orang tua, sehingga ketika kegiatan di rumah orang tua selalu mendampingi. Walaupun, sebagian orang tua beranggapan bahwa gawai adalah pengganti untuk permainan anak secara edukatif dan agar anak tidak rewel bila orang tua sedang melakukan pekerjaan rumah dan aktivitas lain. Observasi juga menemukan bahwa orang tua yang memiliki pendidikan dan pengetahuan yang tinggi lebih mengarahkan pada aspek penggunaan gawai yang positif, tidak membiarkan anak main sendiri dengan gawainya, dan selalu melibatkan diri dalam permainan kegiatan anak, sehingga anak tidak merasa bosan atau berlebihan dalam menggunakan gawai.

Analisis dokumen dengan menggunakan

dokumen sekolah yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan Lembaga PAUD dalam meningkatkan pengetahuan pada orang tua anak khususnya anak usia dini pengguna gawai melalui pendidikan *parenting*. Kegiatan ini diselenggarakan di Lembaga Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS PAUD Nurul Huda dengan mengkaji buku-buku sumber yang berkaitan dengan kepentingan pola asuh anak dalam memberikan pendampingan bagi anak pengguna gawai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh orang tua, anak yang kecanduan gawai dan tidak bisa meninggalkan gawai lambat laun dapat mengelola dan mengontrol penggunaan gawai. Dalam hal ini orang tua terus menerus memberikan pendampingan dan bimbingannya terhadap anak dalam penggunaan gawai, sehingga anak-anak dapat terkontrol dalam penggunaan gawai. Orang tua jangan pernah merasa lelah dalam pendampingannya terhadap anak dalam penggunaan gawai. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil bahwa pola penggunaan gawai pada anak usia dini menjadi dua jenis, yaitu: (1) Anak pengguna berat dalam penggunaan gawai, dimana anak tersebut tidak bisa lepas dari gawai, dalam pendampingannya oleh orang tua secara terus menerus dan memang membutuhkan waktu yang cukup banyak baik durasi dan intensitasnya dan harus penuh dengan kesabaran. Anak usia dini tersebut berangsur-angsur dapat mengurangi aktivitasnya dalam penggunaan gawai, yang tadinya sehari-hari bisa menggunakan gawai kini anak tersebut menjadi hanya pada waktu dia tidak ada kegiatan saja; dan (2) Anak yang dalam penggunaan gawainya sedang, kini bisa melakukan hal yang bermanfaat lainnya, yang tadinya tidak mau melakukan kegiatan lain dan tidak mau bermain di luar, dengan pendampingan orang tua yang secara terus menerus anak tersebut bisa mengurangi kegiatannya menggunakan gawai. Dari kedelapan aspek yang diteliti, maka diperoleh temuan bahwa semua aspek berpengaruh dalam kegiatan pendampingan anak menggunakan gawai, sehingga anak bisa terkontrol dan tidak terkena dampak negatif dari gawai. Pendampingan yang dilakukan orang tua pada anak pengguna gawai dapat terkontrol dan dikendalikan dengan keterlibatan orang tua secara terus menerus memberikan pendampingan untuk membantu dan mengarahkan anak pengguna gawai, maka orang tua perlu berbagai macam strategi dan tidak merasa lelah dalam pendampingannya terhadap anak dalam menggunakan gawai.

PENUTUP

Langkah pendampingan orang tua pada anak pengguna gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilakukan dengan adanya keterlibatan orangtua yang intensif terhadap anak pengguna gawai. Orangtua dituntut untuk berupaya maksimal dalam pendekatan dengan anak pengguna gawai, orangtua juga disarankan untuk mendapatkan pengetahuan/*parenting* tentang bagaimana cara mendampingi anak dalam penggunaan gawai dengan baik. Agar pendampingan orangtua terhadap anak pengguna gawai dapat maksimal maka orangtua dan guru harus sama-sama terlibat melakukan beberapa tahapan-tahapan yang dapat meminimalisir

ketergantungan anak terhadap gawai dan dapat memaksimalkan manfaat dari gawai. Dampak dari pendampingan orangtua pada anak pengguna gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS PAUD sangat berpengaruh besar, karena dengan pendampingan yang terus menerus anak dapat terkendali dalam penggunaan gawai, selain itu dapat membatasi penggunaan gawai dengan kesepakatan antara orangtua dan anak, dimana kesepakatan itu mengajarkan kepada anak mengatur waktu anak dan melakukan aktivitas anak sesuai dengan perkembangan usia anak secara wajar serta anak dapat menepati janji dan disiplin.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T. & Irwansyah (2018), Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology], *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14 (1), 65-77. DOI: 10.19166/pji.v14i1.639.
- Fahrurrozi & Sutrisno. (2018). Pendampingan Orang Tua Dalam Menghadapi Era Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar Setiabudi Kecamatan Karet Jakarta Selatan, *Jurnal Pemberdayaan Sekolah Dasar*, 1 (1), 19-22. Diakses melalui <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpsd/article/view/9694/6407>
- Jailani. M.S. (2014). Teori Pendidikan Keluarga dan Tanggung Jawab Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8 (2), 246-260. DOI: 10.21580/nw.2014.8.2.580
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2019). Seri Pendidikan Orangtua. https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2019/03/3.-SPOT_Mendidik-Anak-di-Era-Digital-REV.pdf.
- Moleong, L.J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Naturalistik*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Saputri, A.E. (2017). Pendampingan Anak Dalam Keluarga Di TK Pertiwi Kebasen Kabupaten Banyumas. *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setianingsih; Ardani, A.W.; & Khayati, F.N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster: Jurnal Kesehatan*, 16 (2), 191-205. DOI: 10.30787/gaster.v16i2.297.
- Suardi. (2016). Pendidikan Keluarga: Basis Pendidikan Pertama dan Utama dalam Membina Ketahanan Moral Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional*, Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global, 2, 171-178". Diakses melalui <https://ojs.unm.ac.id/PSN-HSIS/article/view/2742/1484>
- Sulist, E. (2017). *Warisan untuk Anakku Jakarta*: Elex Media Komputindo
- Sunita, I & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3 (3), 510-514. DOI: 10.22216/jen.v3i3.248
- Vitrianingsih; Khadijah, S; & Ceria, I. (2018). Hubungan Peran Orangtua dan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 3, (2), 101-109. DOI: 10.35842/formil.v3i2.178.
- Yanizon, A; Rofiqah, T; & Ramdani. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget pada Anak melalui Kegiatan Penyuluhan dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (2), 121-132. DOI: 10.33373/jmb.v3i2.2065

