

Dampak Gaya Pengasuhan Orang Tua terhadap Sikap Nomophobia pada Anak

Ratri Nuria ^{a,1,*}

^aSekolah Tinggi Agama Islam Terpadu Yogyakarta, Indonesia.

¹ratri.nuria@gmail.com

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:
02-10-2022
Revised:
15-10-2022
Accepted:
05-11-2022

Keywords

Parenting Style;
Nomophobia.

ABSTRACT

This research aims to describe parenting styles so that they have an impact of Nomophobia for children in the digital era. The role of parents in the digital era has been replaced by gadgets that are always held by children. Type of parenting style is authoritarian, permissive, democratic. This study used a qualitative descriptive approach with the research subject being the guardians of kindergarten students in Group B. The results show that parents and guardians of student use an excessively permissive parenting style so that children tend to be addicted to gadgets.

ABSTRAK

Abstrak: penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gaya pengasuhan orang tua sehingga memberikan dampak Nomophobia pada anak di era digital. Peran orang tua di era digital telah tergantikan oleh gadget yang selalu dipegang anak. Tipe gaya pengasuhan orang tua adalah otoriter, permisif, demokratis. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian wali murid TK Kelompok B. Hasil menunjukkan bahwa para orang tua wali murid menggunakan gaya pengasuhan permisif yang berlebihan sehingga anak cenderung ketagihan dengan gadget.

Kata Kunci: Gaya Pengasuhan; Nomophobia.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Keluarga adalah unit terkecil dalam Masyarakat sekaligus tempat pertama dan utama dalam menyemai karakter Bangsa (Nashihin, 2017). Orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anak-anaknya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang terarah sesuai dengan norma (Husna Nashihin, 2017) yang berlaku di masyarakat. Hal ini berkaitan dengan keinginan orang tua melakukan yang terbaik untuk anak-anaknya. Salah satu pendidikan terbaik untuk anak usia dini adalah melalui pembiasaan. Perilaku pada anak akan dapat dibentuk melalui pembiasaan, misalnya anak rajin beribadah dikarenakan dibiasakan untuk sering beribadah serta orang tua melakukan hal yang serupa. Anak tidak hanya dibiasakan, akan tetapi juga melakukan proses imitasi melalui apa yang dilakukan oleh orang tuanya.

Anak usia dini masih pada tahap imitasi yaitu tahap dimana anak meniru perilaku yang dilakukan oleh orang dewasa lain. Melalui pembiasaan yang dilakukan orang tua kepada anak, maka anak dapat dengan mudah meniru perilaku yang telah diajarkan. Karakter anak sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua sejak usia dini, dimana usia tersebut merupakan dasar pembentukan nilai-nilai karakter (Husna Nashihin, 2022). Sel neuron anak pada saat usia dini berkembang sangat pesat, sehingga perlu dilakukan stimulasi melalui memfasilitasi kemampuan anak.

Perlunya memahami dan memberikan pemahaman pada anak tentang lingkungan, baik di Rumah, masyarakat maupun di Sekolah terkait sikap, perilaku, sebab dan akibat yang ada di Lingkungan masing-masing. Karakter berawal dari pembiasaan perilaku (Nashihin, 2019) yang diberikan dan dilihat oleh anak, sehingga dengan membiasakan contoh yang baik dapat menanamkan karakter yang baik pada anak.

Perkembangan Teknologi di Era digital saat ini sangat mempengaruhi kebutuhan dan kebiasaan manusia, baik di lingkungan keluarga, Masyarakat, maupun Negara. Semua kebutuhan manusia berada pada satu genggam, sehingga dapat diakses dengan mudah dan dapat menghemat waktu serta tenaga. Era digital saat ini, manusia dituntut untuk lebih cerdas dalam memanfaatkan waktu maupun kebutuhan sehingga tidak jarang para orang tua bisa berlama-lama di depan gadget (Kholish et al., 2020). Kebutuhan-kebutuhan yang dilakukan secara manual, sedikit demi sedikit akan menghilang dan tergantikan dengan gadget misalnya ketika harus berjalan jauh untuk naik bis, pada zaman sekarang dapat dengan mudah menggunakan aplikasi di gadget untuk bisa memesan ojek motor atau mobil. Pada kondisi yang sama ketika tidak memiliki cukup waktu untuk belanja di Toko, dengan menggunakan Aplikasi yang berada di Gadget semua barang-barang yang diperlukan dapat dengan mudah dibeli dan diantar ke Rumah.

Berdasarkan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh gadget, maka banyak orang-orang yang tidak bisa terlepas dari benda tersebut termasuk anak-anak. Perubahan zaman juga dipengaruhi oleh perubahan fasilitas serta kebutuhan, terlebih pada usia anak-anak yang memiliki karakteristik imitasi sehingga dengan mudah dapat menirukan apa yang dilakukan orang dewasa. Jika orang dewasa tidak bisa terlepas oleh gadget, maka anak-anak juga mengikutinya. Aplikasi yang ditawarkan oleh gadget, berisi tentang banyak permainan/*games* yang membuat anak-anak nyaman dengan gadget. Usia anak-anak masih perlu pendampingan oleh orang dewasa lain, guna menyaring informasi yang di dapat oleh anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mengungkap fenomena maupun gejala sosial yang terjadi di Masyarakat. Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif serta menggunakan pendekatan induktif. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena ingin mengungkap perilaku pengasuhan para orang tua sehingga berdampak pada anak yang kecanduan gadget. Fokus penelitian ini adalah terbatas pada siswa-siswa kelompok A dan kelompok B di TK Bina Anak Sholeh (BIAS) Giwangan Yogyakarta.

Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif menurut Denzin dan Lincoln dalam Moleong (2011: 5) adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Berdasarkan pengertian ini, masih mempersoalkan latar alamiah dengan maksud agar hasilnya dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena dan yang dimanfaatkan untuk penelitian kualitatif adalah berbagai macam metode

penelitian, metode yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Nurul Zuriah (2007: 47) mengungkapkan bahwa pendekatan deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi maupun daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif tidak bermaksud untuk menguji hipotesis, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Sedangkan Lexy J. Moleong (2011: 6) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan baik secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dari beberapa pengertian tentang penelitian kualitatif tersebut, maka dapat disintesis bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mendalami suatu fenomena dalam masyarakat dengan menggunakan metode alamiah untuk disajikan secara holistik maupun deskripsi tanpa menguji hipotesis, namun menggambarkan kondisi sebenarnya suatu variabel.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang didapat melalui wawancara serta pengamatan oleh peneliti sendiri meliputi pertanyaan yang dirumuskan yaitu peran orang tua, gaya pengasuhan yang dominan orang tua terhadap anak, serta manfaat gadget bagi anak.

Peran orang tua terhadap anak sangat besar diantaranya adalah memberikan kebutuhan-kebutuhan primer pada anak misalnya, pendidikan, sandang, pangan dan papan. Pendidikan diantaranya adalah fasilitas yang diberikan oleh orang tua meliputi pendidikan formal di Sekolah maupun pendidikan informal yang dilakukan di Rumah. Kebutuhan pangan misalnya memberikan makanan yang bergizi pada anak. Hasil yang didapat berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan melibatkan orang tua yang memiliki anak usia 5-6 Tahun menunjukkan bahwa pengasuhan yang diberikan lebih cenderung permisif yang berlebihan dengan memberikan gadget pada anak, kemudian para orang tua melakukan kegiatan yang lain.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu anak-anak lebih fokus terhadap gadget masing-masing dari pada melakukan kegiatan yang lain. Mereka bisa bermain gadget sampai berjam-jam bahkan sampai 3-4 jam. Kebiasaan ini dilakukan secara berulang-ulang oleh orang tua, sehingga mengakibatkan anak kecanduan gadget (Octaviana, 2022). Apabila gadget diminta oleh orang tua, maka anak akan meronta dan tantrum yang berlebihan.

Pola Asuh Orang Tua

Rumah adalah pendidikan pertama bagi anak (Putri, 2022). Hal ini berimplikasi bahwa orang tua merupakan guru pertama dalam memberikan pengetahuan-pengetahuan pada anak. Pengetahuan yang bersifat kebendaan serta pengetahuan yang bersifat arahan terhadap norma-norma perilaku yang berlaku di Masyarakat. Masa anak-anak sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar, karna anak-anak memiliki karakteristik imitasi. Melalui imitasi, mereka belajar tentang hal-hal yang baru. Proses imitasi yang dilakukan anak perlu didampingi oleh peran orang tua, guna mengantisipasi perilaku-perilaku yang tidak diharapkan yaitu perilaku yang menyimpang dari norma-norma sosial yang berlaku di Sekitar anak.

Orang tua bertanggung jawab atas pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik, psikis serta sosial. Perkembangan fisik pada anak-anak dipengaruhi oleh faktor nutrisi yang dikonsumsi serta faktor hereditas dari keluarga. perkembangan psikis dipengaruhi oleh pola pengasuhan serta pemberian kasih sayang cukup yang dilakukan orang tua atau orang terdekat anak serta lingkungan. Sedangkan perkembangan sosial dipengaruhi oleh lingkungan anak meliputi keluarga, teman sebaya, masyarakat, serta sekolah.

Kesadaran pengasuhan merupakan kesadaran terhadap pentingnya peran pengasuhan anak sebagai sarana untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak terutama dalam hal tingkah laku. Pola pengasuhan orang tua berbanding lurus dengan keberhasilan output anak pada bidang tertentu. Hal ini dibuktikan dengan banyak fakta-fakta, diantaranya adalah anak yang hafal Qur'an berawal dari pengasuhan orang tua untuk membiasakan membaca Qur'an. Anak sangat dekat dengan meniru apalagi pada usia sebelum Sekolah Dasar.

Kesadaran orang tua atas gaya pengasuhan pada anak (Ratnawatiningsih & Hastuti, 2022) perlu adanya ketrampilan-ketrampilan yang tepat sehingga anak dapat berkembang sesuai porsinya. Menurut Sunarty Ketrampilan tersebut diantaranya adalah (1) cara pandang orang tua dalam berkomunikasi; (2) bentuk-bentuk komunikasi; (3) jenis perasaan anak dan sikap/tindakan orang tua dalam berkomunikasi; (4) mendengarkan dalam berkomunikasi; (5) penggunaan pesan dalam berkomunikasi. Para orang tua sebaiknya memahami kemampuan serta pribadi masing-masing anak melalui komunikasi.

Macam pengasuhan orang tua

Metode pengasuhan orang tua atau sering disebut parenting lebih menekankan pada sikap positif dan menerapkan disiplin dengan kasih sayang. Intinya membuat anak tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggungjawab. Macam-macam pola asuh orang tua diantaranya adalah otoriter, demokratis dan permisif. (Mustaqim, 1991).

Pengasuhan orang tua pada era digital mengalami banyak perubahan jika dibandingkan dengan pengasuhan pada era sebelumnya, dimana segala kebutuhan masih menggunakan mesin manual. Orang tua dituntut memberikan pengasuhan pada anak yang sesuai dengan nilai-nilai serta tuntutan zaman serta diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman di era digital dengan tidak menghalangi potensi manfaat yang bisa ditawarkan. Ada beberapa strategi pengasuhan orang tua untuk mendampingi anak memanfaatkan era digitalisasi, diantaranya adalah: (1) Tambah pengetahuan anda dengan meluangkan waktu untuk melihat situs-situs yang pernah dikunjungi anak; (2) Mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan jelas; (3) Imbangi waktu antara penggunaan media gadget dengan interaksi di dunia nyata; (4) Pinjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan; (5) Pilihlah program/aplikasi positif; (6) Mendampingi dan meningkatkan interaksi; (7) Gunakan perangkat digital secara bijaksana; (8) Aktivitas Dunia Maya; (9) Telusuri aktivitas anak di Dunia maya.

Orang tua dan anak sebaiknya membuat kesepakatan terkait penggunaan media digital yang sewajarnya. Berikut beberapa solusi penggunaan media digital sesuai tahapan usia anak, diantaranya adalah:

a. Batita usia 1-3 Tahun

Anak usia 1-3 Tahun memiliki perkembangan sensori motor (Menurut Piaget) yang sangat pesat, yang meliputi semua indera diantaranya perasa, peraba, pendengaran, penglihatan, gerak, dan sentuhan. Sehingga pada usia ini anak memanfaatkan media digital hanya terbatas pada penglihatan dan pendengaran

yaitu pada visualisasi dan bunyi atau lagu. Berikut beberapa pengasuhan untuk anak usia 1-3 Tahun terkait dengan penggunaan media digital:

- 1) Memiliki batasan waktu tayangan pada media digital
 - 2) Memanfaatkan media digital dalam bentuk audio untuk menambah kosakata, angka, dan lagu.
 - 3) Memanfaatkan program/aplikasi untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak misalnya belajar empati.
 - 4) Memanfaatkan informasi tentang berbagai macam orang dengan latar belakang yang berbeda untuk belajar mengenal keanekaragaman.
 - 5) Menghindari tayangan program media digital yang mengandung unsur kekerasan dan seksualitas
 - 6) Menghindari tayangan program media digital yang menakutkan, misalnya hantu.
 - 7) Menghindari tayangan program media digital yang menggunakan bahasa yang tidak senonoh dan agresif karena anak dapat mengingat dan mengulanginya lagi.
 - 8) Menghindari tayangan iklan di media digital dengan konten yang tidak tepat untuk usia anak
 - 9) Mendampingi dan berinteraksi dengan orang tua/ pengasuh saat menggunakan media
 - 10) Menghindari perangkat digital sebagai pengganti peran orang tua.
- b. Usia 4-6 Tahun

Anak usia 4-6 Tahun mulai memasuki Sekolah Taman Kanak-Kanak, dimana mereka mulai bersosialisasi bersama orang-orang baru dengan berbagai latar belakang. Usia 4-6 Tahun memasuki tahap pra operasional (Menurut Piaget) yaitu anak-anak mulai merepresentasikan dunia dengan menggunakan kata-kata, bayangan, dan gambar. Berikut beberapa cara yang diterapkan pada anak usia 4-6 Tahun dalam menggunakan media digital:

- 1) Memiliki kesepakatan bersama yang dipahami dan dijalani anak, memonitor pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran.
- 2) Memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait dengan kesiapan Sekolah.
- 3) Memanfaatkan program/aplikasi yang mengajarkan perilaku berteman serta menghargai perbedaan dan keanekaragaman yang ada.
- 4) Membahas persamaan dan perbedaan anak dengan meningkatkan keterampilan membedakan hal yang buruk dengan hal yang baik.
- 5) Membimbing anak mengenal mana yang fakta dan yang fantasi.

Peran orang tua akan hal baru sangat dibutuhkan anak supaya tidak terjadi hal negatif yang dikonsumsi anak. Salah satu karakteristik anak adalah imitasi, maka perlu mendampingi secara bijak tentang hal-hal baru yang dilihat anak.

Nomophobia

Istilah yang baru terkait kecanduan gadget disebut Nomophobia yaitu *no mobile-phone Phobia* yang berarti suatu syndrome ketakutan jika tidak memiliki/membawa telepon genggam (wikipedia). Masyarakat sudah mengalami banyak perubahan di segala bidang termasuk bidang komunikasi, sehingga sangat ketergantungan terhadap gadget. Sifat ketergantungan sehingga sulit dipisahkan, maka perlu adanya gagasan-gagasan yang dapat mengantisipasi dampak-dampak negatif akibat kecanduan gadget.

Nomophobia merupakan istilah yang dikenalkan oleh peneliti yang berasal dari Britania Raya yang bernama You Gov pada Tahun 2010, yang meneliti tentang kegelisahan orang-orang tanpa gadget. Pada kalangan anak-anak, ketertarikan pada benda sangat tinggi untuk mereka bereksplorasi terhadap benda tersebut. Usia anak-anak akan merasa nyaman dan bertahan lama dengan benda-benda yang membuat mereka tertarik.

Salah satu karakteristik anak adalah imitasi, sedangkan para orang tua sering beraktivitas dengan menggunakan gadget sehingga anak-anak meniru. Gaya pengasuhan pada zaman milenial ini, para orang tua lebih memercayakan gadget pada anak dengan tujuan supaya anak tidak rewel. Tingginya aktivitas para orang tua, sehingga tidak ingin anak rewel supaya tidak mengganggu aktivitas orang tua maka anak-anak diberi Gadget untuk bermain. Kebanyakan anak ketika bermain gadget akan fokus dan tidak rewel.

Simpulan

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa mayoritas orang tua menerapkan gaya pengasuhan permisif yang berlebihan dari pada gaya pengasuhan otoriter dan demokratis. Alasan orang tua memberikan gaya pengasuhan tersebut dikarenakan lebih mementingkan kegiatan atau kesibukan yang lain dari pada mengasuh anak secara langsung, sehingga anak hanya diberi gadget. Anak ketika bermain gadget, memang langsung diam dan fokus pada gadget. Namun sekali gadget diminta oleh orang tua, anak-anak akan tantrum.

Daftar Pustaka

- Husna Nashihin. (2017). *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=UBWiDwAAQBAJ>
- Husna Nashihin. (2022). KONSTRUKSI PENDIDIKAN PESANTREN BERBASIS TASAWUF. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 1163-1176. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2794>
- Kholish, A., Hidayatullah, S., & Nashihin, H. (2020). Character Education of Elderly Students Based on Pasan Tradition at Sepuh Islamic Boarding Shool Magelang. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2061>
- Nashihin, H. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Formaci. <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nashihin, H. (2019). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131-149.
- Octaviana, E. (2022). *Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung Pendahuluan*. 1(1), 53-62.
- Putri, A. (2022). *Penerapan Pola Asuh Parenting Style dalam Membina Moral Remaja (Studi Kasus Panti Asuhan Tirtonugroho Tirtomoyo) Pendahuluan Keutuhan keluarga menjadi hal pokok dalam mengasuh anak , dari mulai mengajarkan kembangnya dikemudian hari . Peran orangtua san*. 1(1), 13-22.
- Ratnawatiningsih, E., & Hastuti, A. P. (2022). *Penanaman Karakter Anak Usia Dini Melalui Program Pembiasaan Pola Hidup Bersih dan Sehat di RA Miftahul Falah Gondosuli Pendahuluan Usia dini atau yang dikenal " golden period " merupakan periode (M . Mahbubi , 2012) karakter sejak dini . Pembiasaan yan*. 1(1), 44-52.
- Lexy J. Moleong. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mustaqim & Wahib, Abdul (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurul Zuriah. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

-
- Permendiknas. (2007). Standar perkembangan anak lahir-6 tahun. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Rahmawati, Ida Yeni. 2016. CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Berbahasa Anak usia Dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal. Vol.1. No.1.
- Sukardi. (2003). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Sunarty, Kustiah. (2015). Pola Asuh Orang Tua dan Kemandirian Anak. Makassar: Edukasi Mitra Grafika.
- Widoyoko, E.P. (2009). Evaluasi program pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.