

## PERAN POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGURANGI KETERGANTUNGAN GADGET DI MASA PANDEMIC

<sup>1</sup>Annisa Yuli Kartikasari\*, <sup>2</sup>Devina Ayuningtyas, <sup>3</sup>Totok Wahyudi,

<sup>4</sup> Endrat Kartiko Utomo

<sup>1</sup>Universitas Duta Bangsa Surakarta,

[yeonrioh14@gmail.com](mailto:yeonrioh14@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Duta Bangsa Surakarta,

[devneayuu057@gmail.com](mailto:devneayuu057@gmail.com)

<sup>3</sup>universitas duta bangsa Surakarta,

[totok\\_wahyudi@udb.ac.id](mailto:totok_wahyudi@udb.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Duta Bangsa Surakarta

[Endrat\\_kartiko@udb.ac.id](mailto:Endrat_kartiko@udb.ac.id)

\* penulis korespondensi

---

### ABSTRAK

Virus corona merupakan bagian dari keluarga virus yang menyerang makhluk hidup seperti manusia dan hewan. Selama pandemic covid-19 berlangsung, pemerintah gencar mensosialisasikan kebijakan 'work from home' guna mengurangi penyebaran virus. Hal ini menyebabkan pengguna sosial media pun menjadi meningkat sangat drastis. Anak-anak pun juga tak luput menggunakan sosial media sebagai sarana pembelajaran. Banyak kekhawatiran orang tua ketika sang anak terus berselancar di sosial media salah satunya adalah kecanduan gadget. Namun, itu semua dapat diatasi apabila orang tua terus melakukan pengawasan terhadap kegiatan anak selama menggunakan internet. Tujuan : untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam memantau kegiatan anak saat berselancar di sosial media dan juga mengurangi efek kecanduan pada anak. Metode penelitian : metode yang digunakan adalah metode kualitatif dimana penulis mengumpulkan data dari berbagai penelitian sebelumnya atau literatur review dari jurnal-jurnal yang telah terbit dalam berbagai platform. Kesimpulan : penggunaan sosial media saat pandemic covid-19 kian mengalami peningkatan yang signifikan. Sosial media digunakan oleh anak untuk berkomunikasi dengan rekannya. Dari situ peran orang tua sangat penting dalam membatasi dan mengawasi kegiatan anak saat menggunakan sosial media.

**Kata Kunci : covid-19, gadget, kecanduan**

### ABSTRACT

Corona virus is part of a family of viruses that attack living things such as humans and animals. During the COVID-19 pandemic, the government has intensively promoted work from home policies to reduce the spread of the virus. This causes social media users to increase drastically. Children also do not escape the use of social media as a means of learning. Parents are very worried when playing on social media, one of which is gadget addiction. However, all of this can be overcome if parents continue to supervise children's activities while using the internet. Objective: to find out how the role of parents in uniting children's activities while surfing on social media and also reducing addiction in children. Research method: the method used is a qualitative method where the author collects data from various previous studies or literature reviews from journals that have been published on various platforms. Conclusion: the use of social media during the covid-19 pandemic has increased significantly. Social media is used by children to communicate with their friends. From there, the role of parents is very important in limiting and supervising children's activities when using social media.

**Keyword : Covid-19, gadget, addiction**

### PENDAHULUAN

Virus corona pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019 dan mulai masuk di Indonesia pada awal tahun 2020 tepatnya pada tanggal 16 Maret 2020. Menurut data dari WHO per 5 Mei 2021, sejauh ini diseluruh dunia, jumlah kasus positif covid-19 terkonfirmasi sebanyak 172 juta orang, kemudian pasien sembuh tidak diketahui secara pasti, dan pasien meninggal sebanyak 3,7 juta jiwa. Sedangkan di Indonesia, total kasus positif terkonfirmasi sebanyak 1,84 juta jiwa, pasien sembuh sebanyak 1,69 juta jiwa dan pasien meninggal sebanyak 51.095 jiwa.

Virus corona menyerang sistem pernafasan mulai dari tingkat ringan hingga berat, hal ini dapat menyebabkan kematian namun dapat sembuh apa bila pasien terindikasi virus corona memiliki sistem kekebalan tubuh yang kuat serta diberikan perawatan yang tepat (kemenkes, 2020)

Tidak hanya di Indonesia, virus corona juga menyerang hampir seluruh Negara di belahan bumi. Hari kian hari jumlah kasus positif kian bertambah di Indonesia namun jumlah kesembuhan pasien juga terus bertambah, sedangkan presentase angka kematian sangat jauh tertinggal. Hal ini memberikan berita baik untuk masyarakat, karena angka kematian jauh dibawah angka kesembuhan. Berbagai upaya terus dilakukan pemerintah guna mengurangi persebaran virus, misalnya sosial distancing, physical distancing, pembatasan sosial berskala besar juga dilakukan untuk memutus rantai penyebaran covid-19.

Tanpa kita ketahui dengan adanya virus covid 19 ini merubah tatanan kehidupan sosial manusia serta kebiasaan dalam berinteraksi. Dimana semua kegiatan biasanya dilakukan tanpa adanya batasannya kini dalam satu tahun terakhir harus dilakukan berjauhan dan tidak berkenankan untuk saling bersentuhan. Namun dengan begitu kembali lagi dengan istilah manusia merupakan makhluk sosial dimana mereka harus melakukan adaptasi atau penyesuaian diri dengan kebijakan kebijakan yang diterapkan saat ini, banyak kebijakan yang diinstuksikan oleh pemerintah misalnya dengan melakukan aktifitas seperti pembelajaran untuk siswa/ mahasiswa dan work from home untuk para pekerja. Dengan begitu kebijakan tersebut secara langsung mengurangi kebijakan aktivitas sosial setiap individu

Banyak keluhan selama pemberlakuan “activity in home” karena sebagian individu tidak terbiasa untuk melakukan kegiatan secara terus menerus didalam rumah. Misalnya seperti anak anak yang rindu dengan gurunya atau rindu bermain dengan rekan sebayanya serta para orang tua yang kebingungan untuk mengatur keuangan dimasa pandemic seperti ini (sanjaya, 2020) .

Dengan berkembangnya teknologi yang begitu pesat mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat, misalnya media sosial untuk berkomunikasi dengan keluarga, rekan, tenaga pendidik dan lain lain baik di tempat kerja, selain untuk berkerja, media sosial juga mampu digunakan sebagai media edukasi. Hal tersebut menandakan bahwa selain untuk hiburan juga dapat digunakan untuk pembelajaran. Misalnya saja, google classroom facebook, whatsapp, instagram, tiktok, google meet dan zoom.

Namun menurut beberapa pengamat teknologi, dengan diadakannya kebijakan „belajar dari rumah“, meningkatkan intensitas pengguna gadget, dikhawatirkan jumlah anak yang kecanduan gadget kian meningkat. Akan ada beberapa akibat dari kecanduan gadget yaitu sukarnya hormone dopamine yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan pada Pre Frontal Cortex (paturel, 2014).

anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan akan melakukan aktivitas secara rutin dalam kehidupan sehari-harinya, tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini anak-anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. dan perkembangan sosial, ilmu saraf mengungkapkan pembelajaran yang kuat di semua domain perkembangan anak sejak bulan-bulan awal kehidupan. Dalam pengertian itu, media baru adalah alat budaya lain yang dapat digunakan secara strategis untuk mempengaruhi pemahaman anak tentang dunia. Selanjutnya, berdasarkan uraian di atas, tampaknya masalah utama saat ini adalah apakah gadget dan internet saat ini telah menjadi hambatan untuk pelaksanaan

Chen & Chang (2018) menyebutkan bahwa ada 4 aspek yang membuat perilaku kecanduan. Perilaku tersebut adalah:

1. Compulsion ( kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
2. Withdrawl ( Penarikan diri)

Jika disesuaikan dengan kasus, perilaku pengguna gadget merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal hal yang berkenaan dengan gadget.

3. Tolerance (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah menggunakan gadget.

4. Interpersonal and health related problem (masalah dengan hubungan interpersonal dan kesehatan)

Pecandu gadget cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang dimiliki karena mereka hanya terfokus saat menggunakan gadget saja.

Lebih dari 1,5 milyar anak-anak dan remaja menjadikan sosial media sebagai pelampiasan karena ditutupnya semua sekolah diseluruh dunia. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu di platform virtual untuk mencari kesenangannya, namun para orang tua sadar platform virtual dapat membuat anak-anak rentan terhadap eksploitasi dan perawatan seksual online. Karena banyak sekali predator yang ingin mengeksploitasi pandemi covid-19. Kurangnya interaksi tatap muka dengan teman dan mitra dapat meningkatkan pengambilan resiko seperti mengirim gambar seksual. Dengan semakin berkembangnya teknologi membuat anak-anak berpotensi mengalami kekerasan secara cyber.

Penggunaan teknologi menjadi pilihan yang tepat dalam dunia pendidikan. Baik tenaga pendidik atau orang tua dari siswa juga terus memantau apa saja yang dilakukan anaknya ketika diberikan kepercayaan memegang telepon genggam. Adanya fenomena negative penggunaan media sosial pada anak ditengah pandemi seperti ini membuat anak harus memiliki pendampingan khusus dari orang tua pada saat menggunakan media sosial. Dengan adanya pembatasan tersebut dapat meminimalisir dampak negative yang terjadi pada anak ketika ia mengakses media sosial. Dengan adanya peran orang tua didalamnya anak kemungkinan besar merasa bahwa ia terlindungi.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dimana data diperoleh melalui studi pustaka

dan wawancara. Menurut Narbuko (2003) metode wawancara mendalam adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara verbal dimana 2 orang atau lebih tatap muka mendengarkan langsung informasi yang diberikan oleh informan yang diwawancarai. Menurut Moleong (1989), informan adalah orang-orang yang terbiasa memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian, sehingga mereka harus memiliki segudang pengalaman dalam setting penelitian dan harus secara sukarela menjadi anggota tim peneliti sekalipun hanya informal. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini adalah purposive sampling dimana pemilihan informan sengaja dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang telah ditentukan berdasarkan tujuan penelitian. Penulis memilih 10 orang yang diwawancarai secara acak yaitu ibu-ibu yang berusia di bawah 35 tahun. Format pertanyaan berdasarkan Sundus (2018) untuk melihat dampak penggunaan gadget pada anak. Proses wawancara dilakukan secara tatap muka langsung untuk mengamati sampel dan interaksinya dengan anak-anaknya.

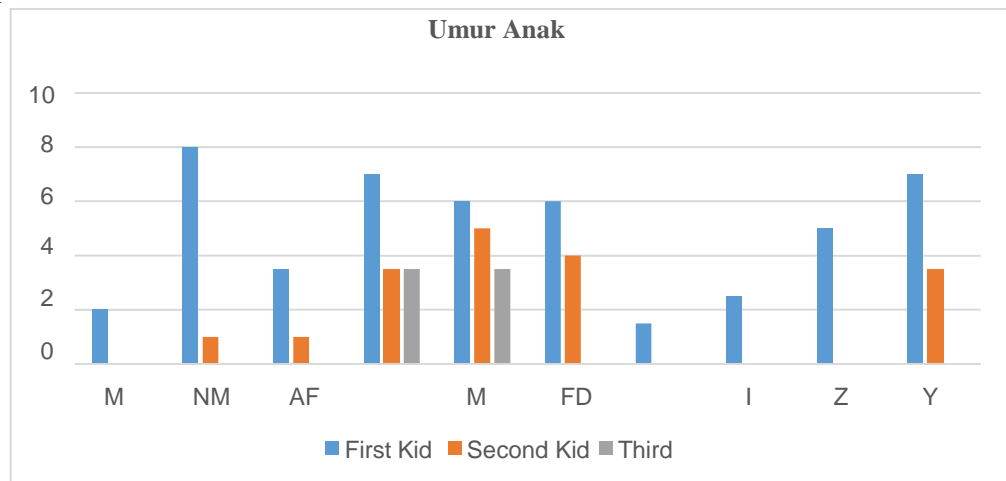
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini berfokus pada dampak positif dan negatif gadget dan internet pada anak usia dini terhadap karakter mereka. Sebagai permulaan, penulis ingin menunjukkan latar belakang orang tua yang secara tidak langsung dapat berkontribusi dalam metode pengasuhan dalam keluarga. Penulis hanya fokus pada ibu karena ibu memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak. Ibu biasanya adalah pengasuh utama, menjaga dan memperhatikan kebutuhan anak-anak. Hasil berikut pada Tabel 1 menunjukkan data responden yang merupakan ibu dari anak kecil yang menggunakan gadget dan akses internet dalam kehidupan sehari-hari. Data tersebut menggambarkan tentang usia, latar belakang pendidikan, profesi dan usia anak-anaknya.

Table.1 Latar belakang orang tua

No	Inisial	Umur	Pekerjaan	Pendidikan terakhir
1	MY	29	Dosen	S2
2	NM	30	Dosen	S2
3	AF	29	Ibu rumah tangga	S1
4	DW	35	Guru	S1
5	MK	29	Guru	S1
6	FD	29	Dosen	S2
7	TZ	29	Ibu rumah tangga	S1
8	IP	31	Ibu rumah tangga	S1
9	ZP	29	Dosen	S2
10	YN	35	Dosen	S2

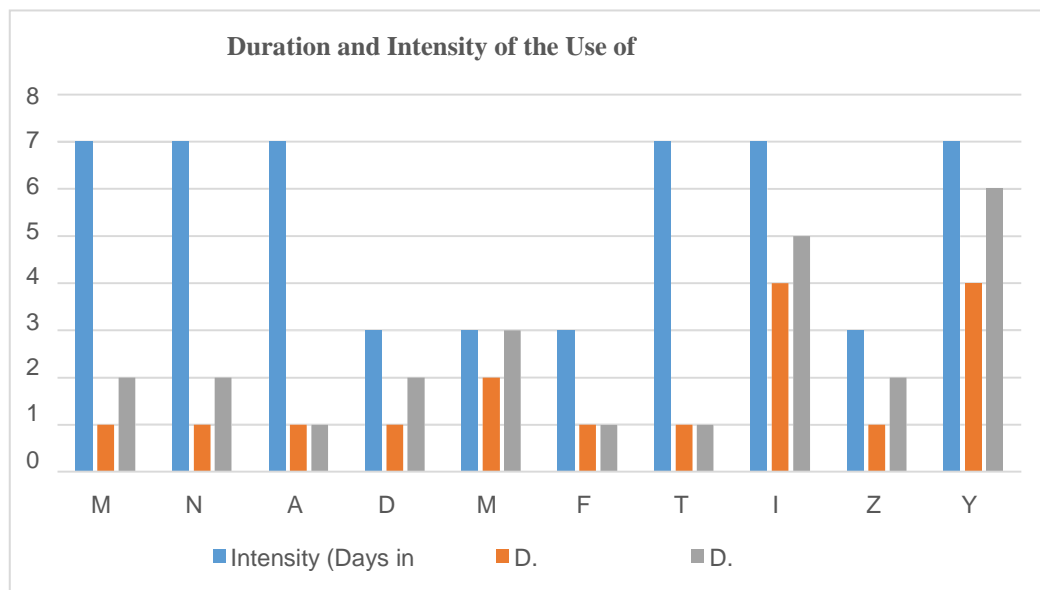
Lima dari sepuluh ibu yang berprofesi sebagai dosen, tiga diantaranya adalah ibu rumah tangga sedangkan sisanya adalah guru yang bergelar sarjana. Hal ini menunjukkan bahwa latar belakang pendidikan dan profesi ibu sangat beragam. Selain itu, data tentang anak-anak mereka dijelaskan pada Gambar 1 berikut :



Gambar. 1 data dari umur anak

Gambar 1 menunjukkan bahwa sebagian besar anak berusia di bawah 6 tahun. Dapat disebutkan bahwa ada dua bayi berusia di bawah dua tahun, satu bayi berusia dua tahun, dua anak kecil di bawah 3 tahun, lima anak kecil berusia di bawah 4 tahun, dua anak kecil berusia di bawah 5 tahun, dua anak kecil di bawah 6 tahun, dua anak di bawah tujuh tahun dan satu berusia 8 tahun. Sehingga terdapat variasi usia anak yang berarti mereka mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam pengenalan teknologi. Dari hasil wawancara, orang tua yang memiliki anak lebih dari satu cenderung lebih memiliki pengalaman dibandingkan dengan orang tua yang memiliki anak lebih dari satu. Hal ini terlihat ketika beberapa ibu menggambarkan pola asuh yang kebanyakan anak kedua atau ketiga adalah hasil evaluasi dari anak pertama.

Alasan orang tua memperkenalkan gadget kepada anak usia dini berbeda-beda satu sama lain. Beberapa orang tua melihat bahwa anak kecil harus diperkenalkan dengan gadget karena mereka melihat anak-anak lain telah aktif menggunakannya. Hal ini karena mereka beranggapan bahwa kemajuan teknologi harus sejalan dengan pola asuh mereka.



Gambar 2. Durasi dan intensitas penggunaan gadget

Gambar 2 menunjukkan bahwa 6 dari 10 orang tua mengizinkan anak-anak mereka menggunakan gadget setiap hari tetapi dalam durasi yang berbeda. Dua ibu memberi akses hanya satu jam dalam sehari, dua di antaranya hanya mengizinkan maksimal 2 jam, sedangkan sisanya membiarkan anak-anak menggunakan gadget selama 5 hingga 6 jam per hari. Sisanya orang tua hanya mengizinkan setiap 3 hari per minggu dan 1 sampai 3 jam per penggunaan. Menurut Al-Ayouby (2017), seperti terlihat pada Tabel 3, kategori durasi dan intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini tergolong tinggi jika digunakan lebih dari tiga kali sehari atau sekitar 75-120 menit, sedang jika 2-3 kali sehari 40-60 menit, dan rendah jika maksimal gunakan hanya 1-2 kali sehari 5-30 menit per penggunaan.

Tabel 2. Durasi dan intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini

Category	Duration	Intensity
High	75-120 minute	More than 3 times a day
Medium	40-60 minute	2-3 times a day
Low	5-30 minute	Max: 1-2 times a day

Senada dengan hal tersebut, Ferliana (2016) menyatakan bahwa anak di bawah usia 5 tahun boleh diberikan gadget tetapi harus diperhatikan lama pemakaiannya, misalnya boleh bermain game di gadget tetapi hanya setengah jam dan hanya setengah jam. di waktu senggang, atau hanya mengenalkan gadget seminggu sekali, misalnya Sabtu atau Minggu. Selebihnya, mereka harus terus berinteraksi dengan orang lain. Ia juga menambahkan bahwa anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam sehari dapat mempengaruhi kondisi psikologis anak, misalnya anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada melakukan aktivitas yang seharusnya belajar langsung melalui buku atau permainan interaktif dengan orang tua, teman, pengasuh dan anggota keluarga lainnya. Orang tua yang terdiri atas ibu dan ayah merupakan orang yang memiliki peran besar bagi sang anak dalam proses membimbing dan mendampingi anak baik dalam dunia pendidikan maupun non pendidikan. Peran orang tua dapat dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Lestari (2012:153) peran orang tua merupakan cara yang tepat untuk memberikan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak. Berikut merupakan peranan orang tua terhadap anak

(Amin : 2017) :

- a. Orang tua sebagai pendidik  
Orang tua bertugas menyiapkan pendidikan bagi anak anaknya sejak dini, dimulai dari pendidikan yang paling simple yaitu pendidikan verbal, dan toileting. Masa pertumbuhan anak adalah masa yang paling penting untuk membentuk pribadi dan garis – garis besar untuk kepribadiannya kelak (wahidin, 2012). Orang tua mengambil peran sebagai tenaga pendidik ketika dirumah bukan seluruh pendidikan anak dilimpahkan semua ke guru disekolah.
- b. Orang tua sebagai pelindung  
Orang tua merupakan sosok pelindung yang paling aman untuk dirinya (ardiansyah, 2020) diibaratkan orang tua merupakan tameng atau rumah yang senantiasa terbuka ketika diperlukan. Jadi jika disesuaikan dengan kasus diatas orang tua berhak memberikan perlindungan kepada anaknya ketika sang anak mengalami kejahatan cyber di sosial media. Jaminan perlindungan ini mulai dari perlindungan kesehatan, keamanan dan jaminan kesejahteraan bagi anak anaknya.
- c. Orang tua sebagai pengarah  
Peran ini sama halnya dengan peran pendidik. Dimana tugasnya saat ini mengarahkan anak anak pada hal yang baik yang dapat berguna bagi dirinya kelak. Kemudian jika dikaitkan dengan kasus diatas tugas orang tua mengarahkan hal apa saja yang dapat diakses ketika menggunakan sosial media. Dapat juga memberikan pembatasan waktu kepada anak untuk bermain media sosial dengan demikian akan memperkecil peluang anak menjadi ketergantungan kepada hp.
- d. Peran orang tua sebagai penasehat  
Orang tua sebagai penasehat juga dituntut pintar ketika akan memberikan nasehat, pastikan dilakukan dengan cara yang berbeda agar tidak terkesan memarahi atau menggurui untuk anak anaknya.
- e. Orang tua sebagai penanggung jawab  
Orang tua sangat berperan penting dalam kehidupan anaknya. Dalam kehidupan pasti akan ada saja hal yang tidak diharapkan terjadi. Misalnya seperti kasus di atas, orang tua memiliki tanggung jawab penuh apabila sang anak melakukan kesalahan dalam sosial media, maka orang tualah yang bertanggung jawab.

Jadi menurut penjelasan diatas kita sebagai orang tua harus memahami apa yang inginkan sang anak dan bagaimana cara mengajarkan anak untuk berperilaku baik dalam kehidupannya dan melindungi melindungi anak dari kejahatan kejahatan yang tidak diinginkan. Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua atau keluarga untuk menjalankan tugas dalam mengau mendidik, melindungi, mengarahkan dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat yang lebih baik.

### **Dampak Media Sosial Bagi Anak Di Masa Pandemic**

Menurut John Locke (dalam Gunarsa, 1992) anak merupakan pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. Merujuk pada teori diatas, dalam situasi pandemic covid-19 anak anak dihadapkan dengan godaan media sosial yang sangat berpotensi untuk melakukan atau mendapatkan informasi yang negative. Anak anak yang tidak memiliki niat untuk melakukan hal negative justru lebih banyak iklan iklan yang tak seharusnya ia lihat. Maka dari itu sangatlah dibutuhkan peran keluarga untuk memantau kegiatan berselancar disosial media. Agar anak dihindarkan oleh konten negative di media sosial, orang tua harus mampu membuat akritis belajar menjadi lebih menyenangkan dalam membantu mengajarkan anak anak dalam menyelesaikan tugas belajarnya.

Tantangan terbesar bagi orang tua adalah harus bisa mengajarkan anak untuk mengerti materi yang diajarkan oleh gurunya. Selain itu, tugas orang tua juga harus bisa membantu mengerjakan tugasnya dan mengalihkan perhatian sang anak agar tidak senantiasa bermain gadget.

Media sosial merupakan sebuah produk kemajuan teknologi dan informasi yang memudahkan kita berkomunikasi dengan orang lain serta memberikan manfaat lainnya jika berada ditangan yang tepat.

Manfaat media sosial tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari selama pandemi. Intensitas penggunaan media sosial di seluruh dunia, termasuk Indonesia begitu meningkat di masa pandemi COVID-19. Media sosial menjadi komoditas penting untuk membantu para pekerja yang harus bekerja dari rumah dan juga anak-anak yang mengikuti program Belajar Di Rumah (BdR).

Di era pandemic seperti ini orang tua harus sangat waspada dengan ketergantungan anak dengan internet. Orang tua harus lebih pandai memutar otak agar dapat menjalankan komunikasi positif dengan anak agar sedikit mengalihkan perhatiannya dari gadget.

Banyak hal yang ditakutkan ketika anak menggunakan gadget untuk membuka sosial media. Seperti yang dikatakan oleh nahar “penggunaan internet memiliki manfaat dan juga dampak negative, seperti konte pornografi, kejahatan seksual, eksploitasi kepada anak dan gromung alian pencabulan melalui media sosial” sedangkan menurut Astrid Gonzaa Dionsio (2020) sebagai perwakilan Unicef Indonesia mengatakan tentang dampak negative dari penggunaan internet di media sosial ditengah pandemic Covid-19 antara lain :

- a. Self abuse atau penyalahgunaan diri
- b. Terpapar dengan kekerasan, termasuk kekerasan seksual dan cyberbullying
- c. Eksploitasi pada anak

Cara yang tepat dalam mendampingi anak untuk mengakses media sosial yaitu adanya komunikasi terbuka antara orang tua dan anaknya, sebagai orang tua, mereka harus bisa menempatkan diri yang tepat untuk anaknya. Mereka harus bisa menjadi orang tua, menjadi teman bagi sang anak serta pendekatan lainnya yang dinilai mampu digunakan sebagai pendekatan diri pada anaknya. Dengan begitu anak akan merasa nyaman, lebih terbuka dan tidak takut untuk bercerita tentang permasalahan di media sosial yang ia hadapi.

Agar lebih efektif dan bijak lagi dalam menggunakan internet, maka sebagai orang tua membuat kesepakatan waktu bermain internet dan situs apa aja yang boleh diakses.

### **Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Saat Menggunakan Media Sosial Ditengah Pandemic Covid -19**

Orangtua yang baik di masa lampau berperan mengenalkan anak dengan budaya yang lebih luas. Akan tetapi di era globalisasi ini, orangtua berperan juga untuk melindungi anak dari budaya konsumtif, hidup bebas, egosentris yang merupakan efek negatif dari globalisasi. Orangtua dapat melindungi anaknya dari budaya-budaya negatif tersebut dengan mengajarkan nilai-nilai yang dianggap baik menurut orangtua (Pipher, 1996 dalam Victoriana, 2012).

Ditengah pandemic seperti ini media sosial memiliki pengaruh positif dan tentunya membawa pengaruh negative pada anak anak. Untuk meminimalisir dampak negative tentunya di perlukan peran orang tua sebagai figure, monitor dan pengendali media sosial secara bijak dan tanggung jawab.

Terdapat indicator indicator penting yang dapat dijadikan patokan oleh orang tua untuk mendidik anak dalam sosial media. Diantaranya :

- a. Indicator pertama, orang tua seharusnya mengajarkan bagaimana anak bersikap baik dengan orang lain dan dapat mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan orang lain
- b. Indicator kedua, orang tua mendampingi anak dalam menggunakan media sosial, dan



orang tuapun harus senantiasa melindungi anaknya, seperti mengontrol media sosial anaknya dan tentunya orang tua meluangkan waktu bersama anaknya untuk berdiskusi terkait media sosial sang anak

- c. Indikator ketiga, orang tua mengarahkan anak dalam bertutur kata yang baik di media sosial, menjaga nama baik keluarga di media sosial dan mengarahkan sang anak untuk tidak mengikuti tren yang tidak baik di media sosial
- d. Indikator keempat, orang tua memberikan nasehat dan motivasi dari keagamaan ataupun ilmu pengetahuan, orang tua yang baik akan memberikan saran postingan yang baik
- e. Indikator kelima, orang tua bertanggung jawab untuk memastikan anak tidak melanggar norma-norma dalam penggunaan media sosial

## KESIMPULAN

Penggunaan media sosial saat pandemi Covid-19 saat ini memiliki peningkatan yang signifikan dikarenakan kebiasaan baru masyarakat yang lebih sering berada di dalam rumah, tentunya hal ini merupakan bentuk upaya dari pencegahan penyebaran virus Covid-19 yang semakin meluas. Saat ini media sosial adalah salah satu cara yang dilakukan anak untuk berkomunikasi dengan teman-nya. Oleh karena itu, Orang tua harus mampu berperan dalam segala kondisi, harus bisa menjadi penasihat, menjadi pendidik, menjadi teman dll. Hal tersebut merupakan upaya pendekatan diri kepada sang anak, dengan begitu anak akan lebih mudah dekat dengan orang tuanya disbanding dengan orang lain yang lebih dipercayainya. Kalau saja orangtua lengah dalam mendampingi anak saat menggunakan media sosial salah satunya kecemasan yang didapat anak mengenai berita yang tidak akurat di media sosial, peningkatan perilaku cyberbullying, cybersex, eksploitasi membuka situs pornografi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Haerul. (2017). Peran Orang Tua Remaja (Studi Kasus Di Lorong Jambu Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kenakalan (Studi Kasus Di Lorong Jambu Kelurahan Anggoeya Ya Kecamatan Poasia Kota Kendari Kenakalan Kelurahan Kota Kendari). Thesis, IAIN KENDARI. Melalui <http://digilib.iainkendari.ac.id/id/eprint/762>
- Ardiansyah & Arda. (2020). Peran Orang Tua dalam Proses Belajar Anak di Masa Pandemi Covid-19 dalam Menumbuhkan Sikap Ilmiah (Studi Kasus Pada Siswa Usia 10-12 Tahun pada Mata Pelajaran IPA). Musawa: Journal for Gender Studies, Vol 12 (1)
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2018). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. Asian Journal of Health and Information Sciences, 3(4), 38–51.
- Gunarsa, Singgih D. (1992). Psikologi Perkembangan, Jakarta: BPK-Gunung Mulia.
- kemenkes. (2020). Antibodi dan Kekebalan Corona Bisa Hilang Setelah Pasien Sembuh.
4. Lestari, Sri. (2012). Psikologi Keluarga. Jakarta: Kencana Preanada Media Group
- Paturel, A. K. (2014). Game theory: how do video games affect the developing brains of children and teens? Educational Forum, 36(4), 514–514. <https://doi.org/10.1080/00131727209339022>
- sanjaya, r. (2020). reflesi pembelajaran daring dimasa darurat. 29.
- Victoriana, Evany. (2012). Peran Orangtua dalam Pengembangan Kepribadian Anak di Era Globalisasi. Melalui <http://repository.maranatha.edu/id/eprint/4> 465 . Diakses tanggal 25 Mei 2021.
- Wahidin, Unang. (2012). Peran Strategis Keluarga Dalam Pendidikan Anak. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam Vol 1 (2).
- WHO. (2020). Coronavirus disease (Covid-19, April 28) advice for the public. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus2019/advice-for-public>