

## STUDI PENDAHULUAN CARA PENGASUHAN ORANG TUA DALAM PENGUNAAN GAWAI PADA ANAK

Widya Risnawaty<sup>1</sup>, Monika<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumangara Jakarta  
Email: [widyar@fpsi.untar.ac.id](mailto:widyar@fpsi.untar.ac.id)

<sup>2</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumangara Jakarta  
Email: [monika@fpsi.untar.ac.id](mailto:monika@fpsi.untar.ac.id)

Masuk: 29-03-2022, revisi: 28-04-2022, diterima untuk diterbitkan: 30-05-2022

### ABSTRAK

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, diketahui bahwa jumlah pengguna internet pada anak usia 5-12 tahun adalah 64,43%. Besarnya penggunaan internet ini tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan anak dalam mengakses informasi dan belajar, melainkan juga sebagai media hiburan dan juga sebagai sarana sosialisasi bagi anak. Namun demikian, tingginya interaksi dengan media digital ini juga berpotensi untuk membuat anak terpapar dengan konten-konten negatif di internet. Hal ini menimbulkan tantangan tersendiri bagi orang tua terkait cara pengasuhan orang tua dalam penggunaan media digital pada anak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan metode pengambilan data adalah dengan *Focus Group Discussion*. Partisipan dari penelitian ini adalah 6 orang ibu yang berdomisili di Jabodetabek. Hasil dari penelitian ini menunjukkan beberapa temuan antara lain: a) orang tua (ayah/ibu) adalah pihak yang mengenalkan gawai pertama kalinya pada anak; b) sebagian besar orang tua memiliki persepsi bahwa anak mereka sudah memiliki ketergantungan terhadap gawai; c) orang tua berpendapat bahwa penyebab ketergantungan anak terhadap gawai adalah adanya kebutuhan yang semakin tinggi terkait dengan pembelajaran jarak jauh, serta tuntutan pertemanan atau sosialisasi bagi anak; d) nilai/ajaran yang ingin ditanamkan orang tua pada anak mereka antara lain kejujuran, tanggungjawab, kepercayaan, komunikasi, keterbukaan dan religiusitas; e) aturan yang dibuat orang tua terkait penggunaan gawai antara lain adalah adanya pembatasan waktu dan konten, adanya diskusi terhadap konten yang dilihat anak, serta pemberian konsekuensi jika anak melanggar aturan yang telah disepakati bersama.

**Kata Kunci:** Pengasuhan; Media Digital; Gawai

### ABSTRACT

Based on data from the Association of Indonesian Internet Service Providers (APJII) for 2022, it is known that the number of internet users among children aged 5-12 years is 64.43%. The large use of the internet is not only to meet children's needs in accessing information and learning, but also as a medium of entertainment and also as a means of socialization for children. However, this high interaction with digital media also has the potential to expose children to negative content on the internet. This raises its own challenges for parents regarding parenting methods in the use of digital media in children. This study used a qualitative research design with data collection methods using *Focus Group Discussions*. The participants of this study were 6 mothers who live in Jabodetabek. The results of this study show several findings, including: 1) parents (father/mother) are the ones who introduce gadgets for the first time to children; 2) most parents have the perception that their children are addicted to gadgets; 3) parents are of the opinion that the cause of children's dependence on gadgets is that there is a higher need related to distance learning, as well as demands for friendship or socialization for children; 4) the values/teachings that parents want to instill in their children include honesty, responsibility, trust, communication, openness and religiosity; 5) the rules made by parents regarding the use of devices include time and content restrictions, discussions on content that children see, and the provision of consequences if children violate the rules that have been mutually agreed upon.

**Keywords:** Parenting; Digital Media; Gadgets

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Sejak diperkenalkannya era revolusi industri 4.0 pada tahun 2011 di *Hannover Trade Fair* dimulailah era informasi dan otomatisasi dengan berbasis internet (Pereira et al., 2020; Lutfu, 2021). Berdasarkan survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diketahui bahwa pada tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 64,8% (APJII, 2019), kemudian meningkat menjadi 73,7% pada tahun 2019 (APJII, 2020), dan hasil survei terbaru menunjukkan kenaikan sebesar 77,02% (APJII, 2022). Survei tersebut memberikan gambaran bahwa pengguna internet dari tahun ke tahun terus meningkat di berbagai kalangan masyarakat, termasuk kelompok anak-anak. Berdasarkan data terakhir dari APJII (2022), jumlah penetrasi pengguna internet pada anak usia 5-12 tahun sebesar 62,432%. Bila ditinjau lebih jauh, kebutuhan anak mengakses media digital tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan belajar dan mencari informasi, tapi juga sebagai media hiburan dan sosialisasi. Data KPAI pada tahun 2020 menunjukkan ragam aktivitas anak saat mengakses media digital, antara lain: menonton tayangan dalam *Youtube* (52%), melakukan percakapan dengan teman (52%), aktivitas bersosial media (42%), bermain *game* (31%), dan menonton film secara *online* (22%) (Maimunah, 2021).

Hasil survei APJII dan KPAI mengindikasikan bahwa interaksi anak dengan media digital semakin tinggi dan potensi untuk terpapar konten-konten negatif dalam internet pun semakin besar. Di satu sisi, kebutuhan yang semakin tinggi untuk penggunaan media digital dan mengakses internet tidak dapat diabaikan. Orang tua dihadapkan pada dilema, antara mengizinkan anak menggunakan perangkat digital, membatasi atau melarang mereka menggunakannya. Pada era digital ini orang tua tidak hanya dituntut untuk mengawasi aktivitas anak dalam interaksinya di dunia nyata, namun juga interaksinya dalam dunia maya (Saputra et al., 2021).

Menilik lebih jauh karakteristik pengguna internet anak yang berusia 5-12 tahun maka kategori usia tersebut dapat digolongkan pada kelompok generasi *alpha*. Generasi *alpha* adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010. Istilah generasi *alpha* ini dikemukakan oleh Mc-Crindle (Purnama et al., 2018) dan dapat dimaknai sebagai generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan merupakan generasi yang diklaim paling cerdas dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Teknologi telah menjadi bagian dari hidup mereka, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka merupakan generasi digital.

Mengacu pada salah satu buku “Seri Pendidikan Orang tua” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016), generasi *digital native* memiliki ciri sebagai berikut: mementingkan identitas pribadi, menunjukkan kelonggaran dalam privasi, memiliki kebebasan dalam berekspresi dan memiliki kemampuan belajar yang cepat karena segala informasi dapat diakses dengan mudah melalui mesin pencari seperti *google*, *yahoo* dan sebagainya. Namun di satu sisi, generasi *digital native* ini menunjukkan kemampuan literasi digital yang belum komprehensif. Kemampuan literasi digital adalah kemampuan individu dalam memahami, mengolah dan memproses informasi yang diperoleh dari media digital (Chan & Chiu, 2017 dalam Saputra, 2021). Dalam penelitian Shariman et al (2012, dalam Saputra, 2021) dinyatakan bahwa keterampilan teknis yang tinggi untuk mengakses informasi digital belum diimbangi dengan kemampuan kognitif dan regulasi emosi dalam memahami konten informasi secara utuh. Ey dan Cupit (2011) dari penelitiannya pada anak-anak usia 5-8 tahun, menemukan bahwa sekalipun anak-anak dapat menyebutkan konten-konten yang dianggap berbahaya, namun sebenarnya mereka belum dapat mengidentifikasi konten seperti apa yang dikategorikan berbahaya dan belum mampu memahami mengapa konten tersebut berbahaya serta dilarang untuk ditonton.

Kemampuan yang belum komprehensif dalam hal literasi digital kerap kali menyebabkan kesalahan dalam menyikapi informasi yang pada akhirnya mengarahkan pada perilaku yang tidak tepat. Kemudahan dalam mengakses internet membawa generasi *alpha* ini pada kemungkinan risiko terpapar konten negatif. Konten negatif yang bersifat mengancam dapat direpresentasi dalam bentuk ujaran kebencian, berita bohong, perundungan siber, ataupun pornografi (Maimunah, 2021). Dalam penelitiannya, Siegle (2010) menyatakan bahwa mereka yang teridentifikasi sebagai korban ataupun pelaku dalam tindak *cyberbullying* mengatakan bahwa orang tua mereka kurang menyadari aktivitas anak-anaknya di internet.

Pada era digital ini orang tua tidak hanya dituntut untuk mengawasi aktivitas anak dalam interaksinya di dunia nyata, namun juga interaksinya dalam dunia maya (Saputra et al., 2021). Oleh karena itu pengasuhan orang tua memainkan peran yang penting menyiapkan anak berinteraksi langsung dengan dunia teknologi. Pengasuhan dapat dipahami sebagai suatu aktivitas yang dilakukan oleh orang tua atau pengasuh, yaitu orang-orang yang bertanggung jawab dalam memberikan rasa aman bagi anak (Baumrind, 1967 dalam Sarwah, 2016). Pengasuhan adalah media bagi orang tua untuk mengenalkan lingkungan, termasuk aspek fisik dan sosial, kepada anak-anak mereka (Brofenbrenner, 1994 dalam Riany et al., 2016).

Pertanyaannya kemudian adalah pengasuhan seperti apa yang dibutuhkan oleh anak dalam era digital ini agar anak tetap aman dari segala risiko negatif, namun tetap dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi digital untuk meningkatkan kesejahteraan mereka. Penelitian ini merupakan studi pendahuluan untuk menemukan cara pengasuhan yang dilakukan orang tua dalam mengasuh anak-anaknya terkait dengan penggunaan perangkat digital dan akses internet. Studi pendahuluan ini melibatkan 6 orang ibu yang masih memiliki anak berusia 6-12 tahun yang tinggal di Jabodetabek. Pengambilan data menggunakan metode FGD (*Focus Group Discussion*).

### **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menemukan cara pengasuhan orang tua dalam mengatur penggunaan gawai pada anak.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **Karakteristik partisipan penelitian**

Partisipan penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 6 orang ibu, yang berdomisili di sekitar Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi). Adapun karakteristik subyek penelitian sebagai berikut: (a) seorang Ibu dan masih terikat dalam pernikahan, (b) semua anggota keluarga tinggal bersama dalam satu rumah, (c) memiliki anak yang masih berusia antara 6-12 tahun, (d) anak-anak aktif menggunakan gawai dan mengakses internet, (e) anak-anak dapat menggunakan perangkat digital sendiri (*smartphone, laptop, tablet, komputer PC/personal computer*), (e) tidak dibatasi oleh usia pernikahan, agama, suku bangsa maupun tingkat pendidikan.

### **Desain penelitian dan teknik sampling**

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode pengambilan data menggunakan Diskusi Kelompok Terfokus (*Focus Group Discussion/FGD*). Teknik pemilihan sampel yang akan digunakan adalah *purposive random sampling*. Teknik *sampling* dipilih karena partisipan yang akan dilibatkan dalam penelitian dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan agar representatif dan selaras dengan tujuan penelitian.

### **Lokasi penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi) dan pelaksanaan FGD dilakukan dengan menggunakan media daring. Adapun *platform* yang dipilih untuk pelaksanaan penelitian adalah aplikasi zoom.

### **Instrumen penelitian dan pengolahan data**

Instrumen atau peralatan yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) panduan pertanyaan kuesioner yang diberikan dalam survei pendahuluan; (b) prosedur pelaksanaan FGD; (c) panduan pertanyaan dalam FGD, (d) media *platform zoom*; (e) *informed consent* untuk partisipan; (f) sarana perekam lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan metode FGD. Pengolahan data dilakukan dengan metode analisis konten yang umumnya digunakan dalam penelitian kualitatif.

### **Prosedur penelitian**

Tahapan penelitian dengan metode FGD, pertama dengan melakukan membuat panduan pertanyaan untuk didiskusikan dalam FGD. Kedua, melakukan transkripsi dari hasil FGD. Ketiga, melakukan analisis hasil FGD, diawali dengan analisis konten, tematisasi, melakukan kategorisasi dan/atau komparasi. Analisis data dari FGD dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tematik dimana tema-tema yang terpola dalam suatu fenomena kemudian diidentifikasi, dikodekan secara induktif dan deduktif berdasarkan penelitian terdahulu. Adapun tahapan dalam pelaksanaan FGD itu sendiri, adalah: (1) mencari calon partisipan yang sesuai dengan kriteria penelitian, (2) memberikan form *inform consent* atau pernyataan kesediaan subyek untuk berpartisipasi dalam penelitian, (3) fasilitator memimpin jalannya diskusi, mulai dari: pengenalan partisipan, dilanjutkan dengan pembahasan pertanyaan melalui diskusi.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran partisipan FGD**

#### **Partisipan 1 – Ibu A**

Ibu A berdomisili di daerah Jakarta Selatan. Ia berusia 47 tahun dan bersuku bangsa Jawa. Pendidikan terakhir Ibu A adalah S1. Ibu A menikah pada tahun 2004. Dalam usia pernikahan 17 tahun, Ibu A dan suami telah dikaruniai 3 orang anak dan masing-masing berusia 15, 11 dan 8 tahun. Selain menjadi ibu rumah tangga, saat ini Ibu A juga berkerja sebagai karyawan swasta di suatu perusahaan komestik di daerah Jakarta. Selama masa pandemi, Ibu A lebih banyak bekerja dari rumah (WFH). Selama bekerja di rumah, Ibu A dapat selalu memantau kegiatan anak-anaknya yang banyak melakukan aktifitas secara daring baik selama pelajaran di sekolah, mengerjakan tugas sekolah ataupun dalam hal pertemanan anak.

#### **Partisipan 2 – Ibu B**

Partisipan kedua berinisial B. Ibu B saat ini berusia 51 tahun dan tinggal di daerah Jakarta. Ibu B menempuh pendidikan terakhir hingga tingkat D3. Saat ini Ibu B bekerja sebagai karyawan swasta dan sekaligus menjadi ibu rumah tangga. Sebagai karyawan swasta, Ibu B bekerja penuh waktu dari pagi hingga sore hari. Ia berasal dari suku bangsa Flores/Jawa. Saat ini, Ibu B dan suami telah memasuki usia pernikahan 15 tahun, dan telah dikaruniai 3 orang anak yang masing-masing berusia 15, 13 dan 11 tahun.

#### **Partisipan 3 – Ibu C**

Ibu C dan suami menikah pada tahun 2008. Pada tahun ini mereka berdua telah memasuki usia pernikahan 13 tahun. Saat ini Ibu C berusia 35 tahun dan berdomisili di Jakarta. Ibu C bersuku

bangsa Melayu dan mencapai pendidikan terakhir pada jenjang pendidikan SMA. Sebelum menikah, Ibu C pernah bekerja di suatu perusahaan. Namun setelah menikah ia memutuskan untuk keluar dari pekerjaan agar dapat menjalankan peran sebagai ibu rumah tangga seutuhnya. Keputusan Ibu C untuk keluar dari pekerjaan didasarkan pada keinginan untuk dapat fokus mengurus kehidupan keluarga dan merawat anak-anak. Saat ini Ibu C mendedikasikan seluruh waktunya untuk mendampingi secara khusus anak-anaknya dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Ibu C dan suami memiliki 3 orang anak yang berusia 12, 11 dan 5 tahun.

#### **Partisipan 4 – Ibu D**

Ibu D berusia 47 tahun dan tinggal di area Jakarta. Ia bersuku bangsa Jawa. Pendidikan terakhir yang ia tempuh adalah jenjang sarjana (S1). Ibu D dan suami menikah pada tahun 2002 dan telah mencapai usia pernikahan 19 tahun. Keluarga mereka telah dikaruniai 2 orang anak yang berusia 18 dan 11 tahun. Ibu D berprofesi sebagai wiraswasta yang mengelola bisnisnya dari rumah. Ia memilih bekerja di rumah agar waktu kerja lebih fleksibel. Keputusan untuk bekerja dari rumah pada waktu itu didasarkan pada keinginan untuk memenuhi kebutuhan anak pertama yang didiagnosa memiliki kebutuhan khusus. Anak pertama dari Ibu D didiagnosa mengalami kesulitan belajar sehingga disarankan oleh Psikolog untuk menggunakan metode belajar *home schooling* agar lebih optimal. Oleh karena itu Ibu D dan suami perlu secara khusus mendampingi proses belajar anak pertama mereka di rumah.

#### **Partisipan 5 – Ibu E**

Ibu E berusia 41 tahun dan menempuh pendidikan hingga jenjang Pascasarjana (S2). Ibu E bersuku bangsa Jawa. Ia merupakan karyawan swasta yang bekerja penuh waktu dari pagi hingga sore. Ibu E tinggal di area Jakarta. Ia menikah pada tahun 2007 dan saat ini telah mencapai usia pernikahan 14 tahun. Ibu E dan suami telah dikaruniai 2 orang anak dan masing-masing berusia 14 dan 8 tahun.

#### **Partisipan 6 – Ibu F**

Ibu F saat ini berusia 46 tahun. Pendidikan terakhir yang telah ia tempuh sampai saat ini adalah jenjang D3. Ia berdomisili di area Tangerang. Ibu F berprofesi sebagai karyawan swasta dan bekerja penuh waktu dari pagi hingga sore. Ibu F menikah pada tahun 2005 dan hingga tahun ini telah mencapai usia pernikahan 16 tahun. Ibu F dan suami telah dikaruniai 3 orang anak dan masing-masing berusia 14, 12 dan 7 tahun.

#### **Pengalaman pertama anak dalam menggunakan gawai**

Berdasarkan pernyataan partisipan, anak-anak mereka pertama kali mengenal gawai pada usia antara 4-8 tahun. Sedangkan orang yang pertama kali memperkenalkan gawai adalah ibu atau ayah. Pengalaman pertama mengenal gawai pada masing-masing anak partisipan memiliki cerita yang berbeda-beda. Seperti salah satu contoh yang disampaikan oleh partisipan Ibu A yang mulai memperkenalkan gawai pada anak sekitar usia mereka 4-5 tahun. Ibu A memutar tayangan di Youtube dengan tujuan agar anak teralihkan perhatiannya dari makanan ke tayangan di channel Youtube. Seperti dinyatakan Ibu A dalam kutipan berikut ini:

“Dari saya ya kalau dari waktu anak pertama itu anak pertama mungkin umur berapa ya sekitar 4-5 tahun gitu ya itu jadi pakai *gadgenya* sih memang belum rutin tuh karena dia susah makan kan susah makan apalagi anak cewek jadi kadang-kadang saya pas nyuapin dia sambil nonton TV atau setelah YouTube tapi itu hanya untuk pas makan aja gitu supaya dia yang gampang disuapin gitu-gitu terus kalau anak yang kedua ketiga itu ya pada saat biar anak yang

kedua itu kan susah apa ya banyak gerak gitu cowok sama cowok yang kedua ketiga cowok banyak geraknya gitu jadi kalau disuruh makan juga susah anteng biar anteng duduk di kursi, ya dikasih nonton YouTube”

Selama diberi tontonan tayangan film dari Youtube, anak Ibu A dapat duduk tenang sehingga menjadi mudah ketika disuapi makan. Cara ini digunakan oleh Ibu A pada anak pertama, kedua dan ketiga. Anak kedua dan ketiga dari Ibu A menirukan apa yang dilakukan oleh kakaknya. Hal yang serupa juga terjadi pada Ibu E. Ibu E juga menggunakan tayangan Youtube untuk membuat anak-anaknya dapat duduk tenang saat makan dan disuapi. Seperti yang dinyatakan oleh Ibu E berikut ini, “...agak mirip kaya Ibu A kayaknya ya, jadi ya kadang-kadang anak-anak kalau makan gitu ya suka susah, lari atau jalan-jalan gitu nah jadi eee...pada saat itu eee... anak pertama ya udah biar *anteng* kita nonton duduk lihat YouTube lah gitu...”. Menurut Ibu E, anak keduanya pun melakukan hal serupa setelah mencontoh dari kakaknya. Sedangkan pada Ibu E, memperkenalkan penggunaan gawai pada anak ketika anak berusia 5 tahun. Saat itu anak Ibu E senang menonton film *Disney*.

Cerita yang berbeda diperoleh dari 2 partisipan lain. Anak dari partisipan D dan F menggunakan gawai pertama kali untuk bermain *game*. Anak pertama dari Ibu D pertama kali menggunakan gawai yaitu *smartphone* karena dipinjamkan oleh ayahnya. Mulai dari digunakan untuk bermain *games* sampai anak bereksplorasi sendiri hingga mengetahui bagaimana cara mengakses *Youtube*. Setelah itu adiknya pun mengikuti apa yang dilakukan oleh kakaknya.

Cerita dari Ibu D serupa dengan pengalaman dari Ibu F. Anak pertama Ibu F mengenal gawai saat duduk di bangku 4 atau 5 SD dan awalnya *smartphone* digunakan untuk bermain *games*. Sedangkan anak kedua Ibu F akhirnya juga meminta *smartphone* karena ingin bermain *games* seperti kakaknya. Seperti yang disampaikan Ibu F dalam kutipan berikut, “...mulai-mulai kelasnya pun sekitar kelas 4, kelas 5 lah dia mulai main *game* di *handphone* saya... Begitu dia beli *handphone*, biasa adik-adiknya langsung komplain ‘Kakak udah di kasih saya nggak’, akhirnya adiknya mulai pakai *handphone* papanya...”

Hasil penelitian ini sedikit berbeda dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sucipto dan Huda (2016) pada anak-anak PAUD di daerah Sidoarjo. Dalam penelitiannya, Sucipto dan Huda (2016) menemukan bahwa partisipan anak-anak tersebut telah mengenal gawai pada usia yang lebih muda, yaitu sekitar 3-4 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa usia anak-anak partisipan saat mengenal gawai pun tidak jauh berbeda, yaitu sekitar usia 4-5 tahun.

Berdasarkan paparan narasi cerita para partisipan, diperoleh gambaran bahwa secara umum anak mengenal gawai pertama kali dari ibu atau ayah mereka. Pola seperti ini umumnya terjadi pada anak pertama, dimana orang tua yang pertama kali mengenalkan gawai pada anak. Namun pada anak kedua dan ketiga, mereka tidak lagi mengenal gawai untuk pertama kalinya dari orang tua melainkan dari melihat dan mencontoh kakak-kakaknya. Pada akhirnya mereka menginginkan kesempatan yang sama dengan kakak, yaitu diijinkan untuk menggunakan gawai sendiri. Pada anak kedua dan ketiga dari seluruh partisipan terpapar gawai lebih dini dibandingkan dengan usia kakaknya pertama kali menggunakan gawai.

Terdapat pola yang sama ditemukan terkait proses anak mengenal gawai pertama kali, yaitu sebagai sarana untuk menarik perhatian anak agar dapat duduk tenang ataupun sebagai kegiatan mengisi waktu luang agar anak tidak bosan. Dua program yang umumnya dikenal anak pertama kali adalah menonton tayangan di Youtube dan *games*.

### **Persepsi orang tua terhadap perilaku penggunaan gawai pada anak**

Terkait dengan perilaku ketergantungan anak pada gawai, 4 dari 6 partisipan menilai bahwa anak mereka sudah menunjukkan perilaku ketergantungan. Seperti yang disampaikan oleh Ibu A dalam kutipan berikut, “Sudah kalau menurut saya (tertawa...). Kalau aku ketergantungannya tuh aduh udah kayanya sih buat aku udah di level yang udah susah di *stop* ya...jadi mereka tuh selalu pinter gitu jawabnya ini kita larang-larang alasannya ada aja”. Perilaku anak yang sulit lepas dari aktivitas menggunakan gawai ini dialami oleh seluruh anak dari Ibu A, B, C dan D. Sedangkan pada Ibu F, perilaku ketergantungan pada penggunaan gawai hanya ditunjukkan oleh anak bungsunya. Menurut Ibu F, sulit sekali meminta anaknya lepas dari *smartphone*. Bahkan menangis dan tantrum saat Ibu F melarang main dan meminta *smartphone* dari si bungsu dengan paksa. Sedangkan anak pertama dan kedua sudah dapat mengatur penggunaan gawai secara proporsional.

Berbeda dengan kelima partisipan tersebut, Ibu E menilai bahwa kedua anaknya tidak terlalu tergantung pada penggunaan gawai. Orang tua memang memberi aturan waktu dalam penggunaan gawai. Bila anak dinilai sudah terlalu lama untuk menggunakan gawai, Ibu E dan suami akan meminta anak-anak untuk menghentikan dan biasanya kedua anaknya akan langsung menurut tanpa menolak ataupun meminta tambahan waktu. Berikut kutipan yang disampaikan oleh Ibu E, “Ya, kalau dari saya melihat anak saya tidak terlalu tergantung...eee... kita kasih jadwal jadi dia hanya boleh main *gadget* itu di jam tertentu selain itu silahkan tutup *gadget* dan lakukan kegiatan lain selain *gadget*...”

Berdasarkan hasil FGD, diperoleh informasi bahwa sebagian besar orang tua menganggap anak mereka mengalami ketergantungan terhadap gawai. Ketergantungan ini disebabkan karena adanya perubahan metode belajar, yaitu pembelajaran jarak jauh (PJJ /daring). Oleh karena pembelajaran harus dilakukan secara daring (masa pandemi), maka kebutuhan untuk menggunakan gawai semakin tinggi. Selain digunakan sebagai saran belajar, penggunaan perangkat digital digunakan juga sebagai media pertemanan atau relasi sosial mereka.

Hal ini yang membuat para orang tua mengalami konflik di dalam diri mereka, karena adanya kesenjangan antara harapan mereka terhadap perilaku anak dalam menggunakan gawai, dengan kebutuhan anak tersebut serta tugas-tugas dari sekolah. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Haddon dan Holloway (Mascheroni et al., 2018), yang menyatakan bahwa seringkali orang tua mengalami perasaan yang campur aduk, ketika anak mereka terlalu sibuk dengan gawai mereka, hingga tidak dapat diganggu atau tidak dapat mengerjakan tugas yang lain.

Berdasarkan cerita dari kelima partisipan, apa yang dilakukan oleh anak-anak mereka sudah dapat dikatakan sebagai bentuk perilaku ketergantungan terhadap gawai khususnya *smartphone*. Penilaian tersebut didasarkan pada tanda-tanda perilaku yang menurut mereka sudah melewati batas kepatutan, antara lain: (a) menggunakan gawai, khususnya *smartphone* di luar kepentingan sekolah atau belajar dalam durasi waktu yang lama yaitu lebih dari 2 jam, dan durasi ini terus bertambah selama pandemi; (b) sulit untuk diminta berhenti ketika ditegur; (c) tidak menjawab ketika dipanggil karena terlalu fokus pada gawainya; (d) terus menerus memegang dan melihat ke arah gawai; (e) menunjukkan reaksi marah, menangis ataupun tantrum saat diminta berhenti menggunakan gawai. Sedangkan Ibu E melihat kondisi yang berbeda pada anak-anaknya dan menilai bahwa anak-anaknya tidak menunjukkan perilaku ketergantungan pada gawai. Penilaian Ibu E didasarkan pada beberapa perilaku berikut: (a) anak masih taat mengikuti batasan waktu yang ditetapkan orang tua; (b) anak masih mau melakukan kegiatan lain terlepas dari gawai; (c) orang tua tidak pernah mengalami kesulitan untuk meminta anak menghentikan penggunaan gawai bila dilihat sudah melebihi batas yang ditentukan.

Pada hasil penelitian dari Sucipto dan Huda (2016), penggunaan gawai yang dilakukan partisipan dalam penelitian tersebut (3-4 tahun) tergolong dalam kategori kadang-kadang karena kurang dari 1 jam/hari. Sedangkan dalam penelitian ini, anak-anak partisipan yang rata-rata berusia 6-12 tahun menggunakan waktu yang lebih banyak dalam penggunaan gawai, terlebih selama masa pandemi berlangsung. Selama masa pandemi, penggunaan gawai oleh anak dimulai sejak pagi sejak sekolah daring dimulai hingga malam hari menjelang mereka tidur. Oleh karenanya, orang tua menilai bahwa anak-anak mereka sudah sangat tergantung pada gawai.

### **Penyebab ketergantungan**

Hal yang menarik untuk diketahui lebih jauh adalah penyebab mengapa anak menjadi tergantung pada gawai dan sulit untuk lepas dari penggunaan gawai? Mengacu pada cerita dari para partisipan, kondisi pandemi yang kemudian mendorong munculnya kebijakan sekolah daring ternyata justru semakin mengkondisikan anak untuk terpaku pada penggunaan gawai. Baik frekuensi dan durasi penggunaan gawai yang terjadi selama sekolah daring dinilai oleh partisipan semakin meningkat. Seperti pendapat yang disampaikan oleh Ibu B, “apalagi sekarang eee... *online* nah itu jadinya kita kaya apa sih melarang anak tapi sekolah mewajibkan anak punya *gadget*, disisi lain itu”. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Ibu C, “Eee... sebenarnya sih masalahnya sama ya Pak, semua anak-anak karena di rumah karena tuntutan mereka sekarang kan sudah hampir 2 tahun mereka bergulat sama itu *gadget* mau nggak mau jadi ketergantungan.”

Selama masa pandemi, anak banyak kehilangan kegiatan non-formal yang dulu biasa mereka lakukan, seperti kegiatan ekstrakurikuler ataupun kegiatan kursus lainnya. Oleh karenanya kegiatan bermain *games*, mengakses media hiburan melalui internet ataupun *chatting* dengan teman-teman dalam media sosial menjadi kegiatan pengalihan yang paling sering dilakukan oleh anak-anak partisipan. Seperti salah satu contoh yang diceritakan oleh Ibu F berikut ini, “Nah kemudian kan Pandemi...sekolah *online* mau nggak mau ya saya berikan dia *handphone*...nah eee... cuma dengan pandemi ini kan tetep main tetap ada...di sekolah biasa ketemu banyak orang sementara di rumah kan dia laki sendiri ya jadi kadang pelariannya ya hanya *handphone*.”

Kebijakan sekolah daring telah mengubah metode belajar anak-anak. Pada masa sebelum pandemi dan kebijakan sekolah daring, para partisipan masih dapat membatasi penggunaan gawai pada anak-anak mereka. Setelah kebijakan sekolah daring dilaksanakan, proses belajar baik di kelas ataupun mandiri sangat membutuhkan akses internet sehingga anak tidak lagi dapat dibatasi dalam penggunaan gawainya. Anak-anak partisipan juga menggunakan gawai untuk mengerjakan tugas sekolah, membaca materi dari *e-book* dan berkomunikasi dengan teman melalui media sosial seperti *Whatsapp*, *Direct Message Instagram*, *Line* ataupun *Telegram*.

Terkait dengan kegiatan pertemanan melalui media daring, tampak juga dapat menjadi salah satu penyebab anak-anak dari partisipan ini terus menggunakan gawai. Berikut kutipan dari Ibu D yang menceritakan anaknya,

“...ketika dia ketemu dengan teman-temannya tuh ternyata teman-teman di sekolahnya tuh banyak yang main *games* juga kaya *Roblox* kaya gitu kan, itu rupanya mereka suka pada janjiin gitu, mereka bikin *Whatsapp Group* entah gimana mereka janjiin jadi main *Roblox* bareng. Itu juga mau ngelarang ngelarang, tapi ketika dia ga saya ijinin main dia jadi kaya kehilangan temannya gitu kaya sama temen-temennya jadi kaya tidak dianggap kaya ‘aaah si itu ga main itu gausah mainan sama dia’ kasarnya gitu, gitu...”

Cerita tersebut menunjukkan bahwa pertemanan dapat terjalin melalui bermain *game* bersama, dan ketika anak tidak dapat mengikuti secara kontinyu permainan tersebut maka ia akan ditinggalkan oleh teman-temannya. Hal ini menimbulkan kekhawatiran pada putri ibu D bahwa ia akan kehilangan teman karena tidak dapat menjadi bagian dari kelompok mereka. Oleh karena itu putri Ibu D berusaha mengikuti apa yang menjadi *trend* dalam percakapan teman-temannya sehingga tidak tertinggal oleh mereka. Kondisi tersebut membawa dampak durasi dan frekuensi penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat.

Gambaran dari Ibu D tersebut juga dialami anak-anak dari Ibu B dan Ibu A. Pada Ibu B, kebutuhan anak untuk berkomunikasi dengan teman-temannya dalam grup percakapan membuat anak sulit lepas dari *smartphone* bahkan hingga waktunya untuk tidur. Cerita Ibu B terekam dalam kutipan berikut, "...sampai mau tidur pamit sama temennya *chatting group* itu tetep jalan jadi karena itu sarana mereka berkomunikasi dengan sesama temennya, jadi kita juga gabisa ngelarang kan...". Oleh karena kebutuhan ini, Ibu B jadi sulit melarang anaknya untuk berhenti menggunakan gawai, sebab di satu sisi Ibu B menyadari bahwa anaknya butuh berkomunikasi dengan teman. Hal serupa yang dialami juga oleh Ibu A dengan anak-anaknya, seperti kutipan berikut ini: "komunikasinya juga lewat WA jadi anak-anak tuh mau nggak mau ya harus pakai *handphonenya* gitu dia memang udah satu ya kebutuhan gitu eee... kan dibilang nggak ya karena itu salah satu media komunikasi mereka juga gitu sih...". Selama masa pandemi ini, salah satu cara komunikasi yang masih dapat dilakukan adalah menggunakan *platform Whatsapp*, baik terkait kepentingan sekolah ataupun untuk memenuhi kebutuhan berteman.

Dalam era digital ini, media sosial menjadi salah satu sarana untuk berkomunikasi bagi anak-anak dari partisipan. Bentuk komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai macam aplikasi seperti *Whatsaap*, *Line*, *Telegram* ataupun *game online*. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian dari Prihayanti et al (2021). Dalam penelitian Prihayanti et al (2021), menemukan bahwa media sosial seperti *Whatsapp*, *Twitter*, *Tiktok*, dan *Line* digunakan sebagai sarana untuk menghibur diri, berbagi cerita dengan teman, dan menjadi kegiatan menyenangkan setelah selesai sekolah.

### **Nilai atau ajaran yang ditanamkan pada anak terkait penggunaan media digital**

Dalam menerapkan pola pengasuhan yang tepat bagi anak-anak, para orang tua menggunakan berbagai strategi seperti yang telah disampaikan di atas, namun secara esensial, terdapat nilai atau ajaran yang disampaikan dan ditanamkan orang tua kepada anak-anak mereka terkait kebiasaan dalam penggunaan gawai ini. Secara umum, para orang tua sepakat, bahwa nilai yang ingin ditanamkan pada putra putri mereka adalah kejujuran, tanggungjawab, keterbukaan dan kepercayaan. Selain itu, ada beberapa nilai lain seperti: mengajak anak untuk melihat konten yang positif dan bertanggung jawab terhadap kepercayaan yang diberikan. Hal ini tampak dalam kutipan-kutipan berikut ini:

"Kejujuran sih pak karena kalau memberikan mereka kepercayaan dan bertanggung jawab mereka akan jujur dan terbuka dan puji Tuhan, anak-anak saya dengan kebebasan yang saya kasih itu mereka itu tidak ada yang ditutupi begitu.." (Ibu B).

"... jadi e *basically* sih kejujuran yah sama kepercayaan. Jadi kita tunjukkan ke anak-anak bahwa eee.. kami itu sebagai orang tua itu sudah mempercayakan ee.. ini ke kalian gitu, jadi kalian harus belajar tanggung jawab dan kalian juga harus belajar untuk jujur.." (Ibu D).

Selain itu, Ibu E juga menambahkan bahwa bagi dirinya komunikasi dan keterbukaan antara orang tua dan anak merupakan nilai penting yang ia terapkan dalam mengasuh anak-anaknya. Ibu E juga menerapkan kesetaraan antara orang tua dan anak. Anak dapat menyampaikan keluhan kepada orang tua, jika orang tua tidak komit pada kesepakatan yang telah disepakati bersama. Hal ini tampak dalam kutipan berikut ini:

“Kalo di saya, itu saya menerapkan lebih ke komunikasi dan keterbukaan itu tadi ya. Jadi, em kita lebih sering jadi diskusi gitu. Jadi kadang-kadang ee.. saya suka nanya ‘Kamu nonton apa? Apa yang kamu nonton hari ini? Coba cerita dong’...Jadi lebih ke sering komunikasi ke anak dan karena keterbukaan itu juga ya.. Ya kita pun komit dengan hal itu. Jadi lebih seperti itu sih. Jadi em.. saya bilang, ‘Kamu kalo ada yang ga suka sama mama ya gapapa ngomong aja. Ya gapapa.’ Mereka pun sering kok misalnya ga suka...” (Ibu E).

Berdasarkan dari pemaparan partisipan tersebut, terdapat 5 nilai yang coba ditanamkan oleh mereka sebagai orang tua terkait penggunaan gawai pada anak, antara lain nilai kejujuran, tanggungjawab, keterbukaan, komunikasi dan kepercayaan. Partisipan orang tua berpendapat bahwa bila nilai-nilai diyakini dapat membentuk perilaku bijak pada anak terkait penggunaan gawai, dengan pengawasan minimal dari orang tua. Perilaku bijak yang dimaksud di sini adalah anak dapat membedakan tayangan mana yang berkonten negatif dan tidak boleh ditonton, dan tayangan mana yang bermuatan informasi positif dan aman untuk ditonton. Penekanan terhadap pentingnya penanaman nilai kehidupan untuk membentuk perilaku bijak dalam menggunakan gawai sejalan dengan temuan dari Purnama et al (2018) bahwa penanaman nilai moral dan agama penting bagi anak untuk mencegah perilaku negatif selama menggunakan gawai dan mengakses internet.

### **Aktivitas alternatif selain bermain gawai**

Banyaknya kuantitas waktu anak dalam bermain gawai selama pandemi, membuat orang tua memikirkan berbagai alternatif kegiatan lain yang dapat menggantikan waktu anak untuk bermain gawai. Mencari alternatif aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak ini bukanlah yang yang mudah, karena orang tua harus mencari kegiatan yang sesuai dengan minat anak, orang tua juga harus menyediakan waktu dalam menemani anak-anak mereka melakukan aktivitas-aktivitas tersebut (misalnya pada saat akhir minggu atau hari libur), bahkan tidak jarang aktivitas-aktivitas tersebut juga merupakan tugas yang diberikan oleh sekolah kepada anak-anak, yang akhirnya dapat membuat anak-anak (dan orang tua) tertarik untuk melanjutkan kegiatan tersebut sebagai hobi. Selain itu, orang tua juga mengenalkan berbagai permainan orang tua di masa kecil mereka, yang tidak menggunakan gawai, dan tidak banyak diketahui anak-anak mereka saat ini, seperti bermain catur, congklak, gundu, dan juga monopoli. Selain kegiatan berupa permainan alternatif, bentuk kegiatan lain yang juga digunakan orang tua untuk mengurangi penggunaan gawai adalah dengan merawat binatang peliharaan, berolahraga, jalan-jalan bersama keluarga, menanam dalam bentuk aquaponik, Berbagai aktivitas tersebut tampak dalam kutipan-kutipan berikut ini: “... Ternyata memang susah ya mencari kegiatan eee karena apa adopsi anjing lagi awalnya oke, pelihara ikan akhirnya bosen (tertawa), akhirnya kalau mau nonton yauda mama ikut...” (Ibu E)

Tindakan orang tua untuk mengurangi penggunaan gawai dengan mencari kegiatan alternatif seperti olahraga, jalan-jalan keluarga, melakukan hobi ataupun menggunakan permainan tradisional sebagai pengalih sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardiyani et al (2021). Dalam artikelnya Ardiyani memaparkan bahwa penggunaan permainan alternatif seperti menyusun puzzle, menyusun balok, domino, bermain boneka, menggambar, bermain dengan

media *clay* atau lilin. Permainan alternatif ini dapat meningkatkan perkembangan fungsi kognitif, pengaturan emosi dan keterampilan akademis.

### **Aturan penggunaan gawai**

Terkait penerapan strategi pemantauan dari orang tua terkait aktivitas penggunaan gawai pada anak-anak mereka, terdapat beberapa aturan yang disepakati oleh orang tua bersama anak-anak mereka, diantaranya adalah adanya batasan waktu dalam penggunaan gawai.

“...Jadi misalnya *Tiktok*, *Tiktok* hanya boleh satu jam kemudian eee... kalau *Whatsapp* oke boleh lama terus kemudian aplikasi lain yang ga penting hanya boleh 2 jam gitu jadi atau 1 jam juga jadi dia bisa mengukur sendiri tuh dalam 1 hari aku punya berapa lama ya dan hal apa saja yang mesti dilakukan terkait itu, itu untuk yang besar kalau untuk yang kecil...” (Ibu E)

Selain batasan waktu penggunaan gawai, orang tua juga membuat batasan mengenai konten yang ditonton oleh anak. Orang tua mengkhawatirkan tentang konten-konten pornografi diunggah tanpa kontrol dalam beberapa sosial media. Hal ini menjadi dasar pertimbangan orang tua dalam membuat aturan dengan membatasi konten-konten yang boleh diakses oleh anak. Hal ini tampak pada beberapa kutipan berikut:

“... Untuk anak yang kedua kan anak laki ya jadi (tertawa) suka main *game* gitu ya kadang kan mungkin, pernah beberapa kali dia ke saya pernah melihat eeee di *Tiktok* ee kaya cewe pakai baju seksi itu dia cerita satu hal saya senang dia terbuka dengan saya dan bapaknya. Jadi kita berdua lebih gampang mengarahkan dia gitu misal ini kamu sebaiknya ga nonton karena bisa ini ini jadi kalau ada ini kamu langsung *block*... Kita juga mengingatkan untuk tidak membuka situs situs yang porno karena itu akan terekam dalam pikiran mu dan itu pasti akan mengganggu kamu selanjutnya...” (Ibu F).

Narasi tersebut menunjukkan bahwa orang tua menggunakan strategi pembatasan (Livingstone dalam Afiatin, 2018), dimana orang tua melakukan pembatasan dalam waktu dengan cara membatasi penggunaan dari masing-masing *platform* dan membatasi konten yang boleh ditonton anak. Selain strategi mediasi dengan melakukan pembatasan (*Co-restriction*), salah satu orang tua ada yang melakukan strategi pendampingan. Strategi pendampingan atau *Co-viewing* ini dilakukan dengan cara menemani anak menonton bersama tanyangan yang ditonton anak dan mendiskusikan isi tayangan. Seperti kutipan berikut ini:

“... Selain tadi kita nonton bareng gitu yah, kadang-kadang kita ‘Yaudah yuk kita nobar yuk. Mau nobar apa?’ Gitu. Misalnya, e malem-malem mereka ke kamar saya, kita nonton *YouTube* bareng. Gitu... jadi.. atau ya... nonton.. nonton e.. *Tiktok* bareng gitu ya, jadi ketawa-ketawa bareng. Terus ee... mengenai.. kekendu.. komunikasi juga em...” (Ibu E)

Selain membuat kesepakatan bersama anak serta membuka komunikasi dan diskusi dengan anak-anak mereka, orang tua juga memberikan konsekuensi yang berupa hukuman pada anak-anak mereka, jika anak-anak melanggar aturan yang disepakati bersama. Konsekuensi yang diberikan orang tua beragam, ada yang diberikan konsekuensi berupa menyita HP, ada juga yang melarang penggunaan HP selama beberapa waktu tertentu bila ada nilai pelajaran yang di bawah KKM, seperti diungkapkan sebagai berikut:

“... Kalau untuk pembatasan saya berusaha membatasi tapi kadang kadang karena punya kesibukan sendiri suka kecolongan, tapi untuk anak kedua ini saya melarang dia main *handphone* kalau nilai dia jelek, jadi misalnya ulangan dia harus remedial eee... entah nilainya 6 atau 7 gitu kan remedial tuh di sekolah eh itu berarti dia ga boleh pegang *handphone* selama 1 minggu, kalau ada ulangannya 2 yang harus remedial berarti 2 minggu kamu tidak boleh pegang *handphone*, terus nanti sekolah gimana, sekolah pake *handphone* mamah pokoknya kamu ga boleh buka *YouTube* ga boleh buka *Tiktok* apa apa segala macam, dan puji tuhan sih dia nurut maksudnya tanpa harus kita ingetin dia tahu selesai sekolah *handphone* langsung dibalikin terus ...” (Ibu D)

Dengan adanya kondisi pembelajaran daring, sebagian orang tua membuka akses untuk *platform* yang mendukung pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar orang tua juga menggunakan aplikasi *family link*, untuk membatasi waktu dan konten yang dapat dibuka oleh anak-anak mereka. Selain itu, mereka juga sering mengecek “*history*” atau rekam jejak penelusuran anak-anak mereka di youtube atau sosial media lainnya. Hal ini tampak dalam kutipan-kutipan berikut:

“... tapi karena kebutuhan kan dan itu pun saya setel eh saya *set* untuk eee.. *Link* ke *family* itu ya jadi *YouTub*nya pun cuman bisanya *YouTube kids* gitu tapi ternyata kalau ada tugas sekolah ini harus belajar lagu ini belajar tarian ini, itu ternyata *link-link* yang dikasih sama gurunya itu gabisa dibuka gitu di *link* apa di *YouTube kids* gitu, jadi mau gamau dia harus pake laptop atau pinjam *handphone* saya...” (Ibu D)

“...saya larang karena akun saya sendiri pun saya kunci gitu loh, gimana dengan orang dewasa saja masih saya kunci apalagi anak-anak kalau dibuka kan berarti akan lebih *lost lagi* kita apalagi *Tiktok* ya sekarang ga bisa kunci kan agak susah *Tiktok*, kalau sudah konten apa susah kita kontrolnya, apalagi kita juga ga bisa tau apa yang dibuka, jadi kalau saya sih lebih penggunaan *gadget* lebih sekolah seperti itu sih tetep apa yang sosmed-sosmed lain tetep saya kunci mau apa segala macam tapi itu kaya yang saya bilang ada di *Tiktok* aja, selebihnya ya udah karena mengikuti aturan sekolah ya tetap saya ikuti, itu aja sih.” (Ibu B)

Tindakan orang tua untuk menetapkan aturan dalam penggunaan gawai agar anak dapat menggunakan gawai secara proporsional dapat dilihat sebagai bentuk implementasi dari strategi mediasi digital dalam bentuk mediasi pembatasan atau *co-restriction* (Livingstone dalam Afiatin, 2018). Pembatasan dilakukan terhadap konten dan durasi waktu penggunaan gawai. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian dari Novianti et.al (2019) di Pekanbaru yang melibatkan 250 partisipan orang tua yang memiliki anak usia 0-9 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 86% orang tua masih memantau anak mereka dalam penggunaan gawai. Sebanyak 81% orang tua memberikan batasan waktu dan durasi penggunaan gawai dalam satu hari.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan beberapa temuan. Pertama, orang tua (ayah/ibu) merupakan pihak yang pertama kali mengenalkan gawai pada anak dan umumnya ini terjadi pada anak pertama. Anak pertama ini kemudian menjadi model contoh bagi adik-adiknya. Anak kedua, ketiga dan seterusnya biasanya mengenal dan belajar menggunakan gawai dengan cara melihat dan meniru dari aktivitas kakak saat menggunakan gawai. Kedua, 5 dari 6 partisipan menilai bahwa anak-anak mereka sudah menunjukkan perilaku ketergantungan terhadap penggunaan

gawai. Hal ini ditandai dengan beberapa perilaku seperti: (a) durasi penggunaan gawai lebih dari 2 jam di luar kepentingan sekolah dan durasi penggunaan ini terlihat bertambah selama masa pandemi lalu; (b) sulit menghentikan aktivitas penggunaan gawai meskipun telah diberi teguran; (c) terlalu fokus pada gawai sehingga tidak menjawab ketika dipanggil; (d) terus menerus terpaku pada gawai; (e) menunjukkan reaksi emosi seperti marah, menangis ataupun tantrum saat diminta berhenti menggunakan gawai.

Temuan ketiga, orang tua berpendapat bahwa penyebab semakin tingginya durasi penggunaan gawai pada anak turut dipicu oleh adanya kebutuhan dan tuntutan yang semakin banyak terkait dengan pembelajaran di sekolah, khususnya yang terjadi selama masa pandemi lalu. Selama penerapan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (daring) dari sekolah menyebabkan aktivitas penggunaan gawai semakin tinggi, mulai dari tahap pengajaran hingga pemenuhan tugas-tugas. Selain itu, kebutuhan untuk bersosialisasi dengan teman dan kebutuhan untuk dapat terus berhubungan dengan teman tanpa tertinggal informasi, mengkondisikan anak sulit melepaskan gawainya.

Keempat, para partisipan sepakat bahwa penanaman nilai moral dan agama sangat penting untuk mencegah anak agar terhindar dari paparan konten negatif. Adapun nilai-nilai yang telah dicoba untuk ditanamkan oleh para orang tua adalah kejujuran, tanggungjawab, kepercayaan, komunikasi, keterbukaan dan religiusitas. Partisipan orang tua berharap bahwa dengan penanaman nilai tersebut, anak dapat memilah antara konten negatif dan positif sehingga dapat lebih bijak dalam menggunakan gawainya. Kelima, terkait dengan penggunaan gawai, para partisipan sepakat bahwa menetapkan aturan seperti menentukan batas waktu penggunaan, membatasi durasi dan konten tayangan, saat ini merupakan cara yang digunakan untuk mencegah anak terpapar konten negatif dan kecanduan terhadap penggunaan gawai. Selain itu, terdapat beberapa partisipan yang juga menggunakan strategi pengasuhan mediasi seperti mendampingi anak selama menonton tayangan di internet dan mendiskusikan secara kritis dengan anak sehingga anak memahami apa yang ditontonnya. Dalam rangka mengupayakan terbentuknya perilaku disiplin pada anak terkait penggunaan gawai, maka orang tua juga menetapkan konsekuensi bila anak melanggar aturan yang telah ditetapkan orang tua.

Mencermati dari hasil temuan dalam studi pendahuluan ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat dirumuskan untuk mengkaji lebih jauh temuan-temuan tersebut, antara lain: (a) melakukan wawancara yang lebih mendalam terkait dengan upaya orang tua dalam mengasuh anaknya terutama dalam penggunaan media digital; (b) menggali lebih jauh nilai-nilai kejujuran, tanggungjawab, kepercayaan, komunikasi, keterbukaan dan religiusitas yang dinilai partisipan menjadi nilai penting untuk ditanamkan pada anak; (d) memetakan nilai-nilai kearifan lokal apa saja yang mendasari pengasuhan khususnya terkait dengan penggunaan media digital pada anak; (e) merumuskan dan mengembangkan instrumen pengukuran yang dapat digunakan untuk menguji bentuk pengasuhan anak di era digital. Penggunaan instrumen pengukuran tersebut diharapkan dapat menjangkau data yang lebih luas dan general. Penelitian dengan metode kuantitatif survei tersebut diharapkan dapat memberikan pemetaan yang lebih jelas terkait gambaran pengasuhan di lapangan penelitian.

#### **Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)**

Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara Jakarta yang telah memberikan dukungan baik dalam rupa dana maupun dukungan dalam pemenuhan proses administrasi. Terima kasih kepada partisipan yang telah berkenan terlibat dalam penelitian ini.

## REFERENSI

- APJII (2019). Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia tahun 2018. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>
- APJII (2020). Laporan survey internet APJII 2019-2020 (Q2). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://apjii.or.id/content/read/39/521/Laporan-Survei-Internet-APJII-2019-2020-Q2>
- APJII (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://apjii.or.id/content/read/39/559/Hasil-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022>
- Afiatin, T. (2018). *Psikologi perkawinan dan keluarga: Penguatan keluarga di era digital berbasis kearifan lokal*. Penerbit PT Kanisius.
- Ardiyani, I. D., Setiawati, Y., & Hsieh, Y. T. (2021). Education for Parents of Children with Gadget Addiction. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 9(3), 221-230.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Seri Pendidikan Orang tua: Mendidik Anak di Era Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://dp3a.semarangkota.go.id/storage/app/media/E-book/Buku-Saku-Mendidik-Anak-D-Era-Digital.pdf>
- Lutfi, A. (2021). Pendidikan keluarga untuk menyiapkan era society 5.0. *Prosiding Mukhtamar Pemikiran Dosen PMII*, 1(1), 845–856.
- Mascheroni G., Ponte C., & Jorge A. (2018). Digital Parenting: the challenges for families in the digital age. Nordicom University of Gothenburg.
- Maimunah, M.A. (2021). Pengasuhan Anak di Era Digital pada Masa Pandemi. <https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/pengasuhan-anak-di-era-digital-pada-masa-pandemi>
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019, November). The role of parents in assisting the use of gadget in alpha generation. In *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences* (pp. 258-262).
- Prihayanti, N. K. T., Swedarma, K. E., & Nurhesti, P. O. Y. (2021). Hubungan Kecanduan Internet Dengan Gejala Depresi Pada Remaja Di SMAN 2 Denpasar.
- Purnama, S., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 493-502.
- Pereira, A. G., Lima, T. M., & Santos, F. C. (2020). Industry 4.0 and Society 5.0: opportunities and threats. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(5), 3305-3308.
- Riany, Y. E., Meredith, P., & Cuskelly, M. (2017). Understanding the influence of traditional cultural values on Indonesian parenting. *Marriage & Family Review*, 53(3), 207-226.
- Sucipto, S., & Huda, N. (2017). Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa Paud Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(6).
- Saputra, N. E., & Annisa, V. (2021). Pengaruh Pemberian Psikoedukasi “Piawai Bergawai” untuk Mengurangi Perilaku Berisiko pada Generasi Digital Natives. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 30-37.
- Sarwah, S. (2016). Influence of parenting style on children's behaviour. *Journal of Education and Educational Development*, 3(2), 222-249
- Siegle, D. (2010). Cyberbullying and sexting: Technology abuses of the 21st century. *Gifted child today*, 33(2), 14-65.