



Surabaya, 6 April 2022

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



# Pengaruh Kurangnya Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Pada Masa Pembelajaran Daring

Etie Rahayu Ningsih\*, Halimatush Sholihah Tri Utari, Laeli Fauziyah Hasna

<sup>1</sup> Pendidikan Fisika, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

\*Email: [etierahayuningsih@student.uns.ac.id](mailto:etierahayuningsih@student.uns.ac.id)

### Abstrak

Pandemi Covid-19 berimbas kepada dunia pendidikan yakni diberlakukannya pembelajaran daring untuk anak. Penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua saat pembelajaran daring mengakibatkan konsentrasi anak menjadi berkurang. Tujuan penelitian ini guna mengetahui pengaruh kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak ketika pembelajaran daring. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode pendekatan kajian pustaka atau *literature review*. Dari hasil pembahasan menunjukkan bahwa pengawasan orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget saat pembelajaran daring sangat diperlukan. Pengawasan tersebut berfungsi untuk meminimalisasi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget, seperti kecanduan dan memiliki sikap pemberontak dengan meningkatnya emosional pada anak.

**Kata kunci:** pembelajaran daring; *gadget*; perilaku anak

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berbagai kebijakan yang dibuat untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19, sistem pembelajaran juga menerapkan adaptasi baru. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah pembelajaran dari rumah atau yang biasa dikenal dengan istilah pembelajaran daring (Ningsih, 2020). Pembelajaran daring memerlukan penggunaan teknologi informasi untuk membantu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi salah satu faktor pendukung terlaksananya pembelajaran daring. Hampir dari seluruh proses pembelajaran daring menggunakan berbagai macam aplikasi, berupa *video conference*, LMS (*Learning, Management System*), serta media sosial, seperti grup WhatsApp maupun Telegram. Saniyyah et al. (2021) menyebutkan bahwa dahulu penggunaan *gadget* oleh anak dimaksudkan untuk membantu pengerjaan tugas, namun kini hampir seluruh kegiatan pembelajaran tidak dapat terlepas dari *gadget*.

Kelekatan antara anak dengan *gadget* pada masa pembelajaran daring bukanlah hal yang mudah untuk dikontrol. Alih-alih menggunakan *gadget* untuk mendukung pembelajaran, tidak jarang anak malah melakukan hal lain dengan *gadget* tersebut. Hal yang paling sering dilakukan oleh anak dengan menggunakan *gadget* adalah bermain *game* dan menonton film atau animasi (Ariston & Frahasini, 2018). Hal ini menjadikan lingkungan keluarga sangat penting untuk pengawasan anak ketika pembelajaran daring.

Pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 menyebabkan pengalihan peran pengawasan yang dahulu dipegang oleh satuan pendidikan, kini beralih ke satuan keluarga. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran menjadi fokus seluruh anggota keluarga. Oleh karena itu, setiap anggota keluarga memiliki tanggung jawab untuk membantu menyelesaikan pembelajaran daring. Mendampingi anak dalam kegiatan pembelajaran daring bukanlah hal yang mudah bagi orang tua. Dalam situasi ini, orang tua dituntut untuk menggantikan peran guru di sekolah dalam hal mengawasi dan membimbing anak-anaknya selama belajar di rumah (Wardani & Ayriza, 2020). Dengan demikian, orang tua turut berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada masa pembelajaran daring merupakan sebuah urgensi. Hal tersebut dikarenakan penggunaan *gadget* tidak hanya memberikan dampak positif, melainkan juga dampak negatif. Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika seorang anak memiliki afinitas yang tinggi terhadap *gadget* adalah perilaku sosial dan tata krama (Saniyyah et al., 2021).

Berdasarkan paparan tersebut, kajian yang dilakukan dalam penelitian merupakan topik yang penting untuk mengetahui pengaruh kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak pada masa pembelajaran daring.

## **METODE**

Artikel ini ditulis dengan metode pendekatan kajian pustaka atau *literature review*. Kajian pustaka dilakukan dengan bentuk penelusuran teori dan data dari berbagai penelitian, terkait pengaruh kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* oleh anak. Penelusuran artikel relevan yang digunakan untuk kajian pustaka dilakukan dengan bantuan mesin pencari *Google* dan bersumber dari *database Google Scholar, Scopus, dan Elsevier*. Strategi yang digunakan untuk mengumpulkan artikel relevan adalah dengan menggunakan beberapa kata kunci seperti, “pengaruh *gadget* pada anak”, “peran orang tua dalam penggunaan *gadget* anak”, “dampak *gadget* untuk anak”, dan “pembelajaran daring dengan *gadget*”. Metode analisis data yang digunakan dalam menulis artikel ini adalah metode eksposisi. metode ini dilakukan dengan cara memaparkan data dan fakta dari artikel relevan yang kemudian dicari hubungan antara keduanya sehingga diperoleh suatu kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Gadget* merupakan alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktis serta digunakan oleh berbagai rentang usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Beragam fitur pada *gadget* menyediakan berbagai kemudahan seperti mencari informasi, mengakses video, bahkan bermain games, sehingga menyebabkan anak-anak mudah terdistraksi. Fitur yang bervariasi tersebut, meningkatkan ketertarikan anak untuk melakukan segala sesuatu menggunakan *gadget* (Zuli Dwi, 2020). Pemanfaatan fitur pada *gadget* juga memberikan berbagai macam kemudahan untuk membantu keberlangsungan kegiatan sehari-hari, termasuk kegiatan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring membuat semua aktivitas pembelajaran beralih menggunakan *gadget*, baik dari penyampaian bahan ajar, diskusi kelas, mengerjakan tugas, evaluasi, serta mencari informasi tambahan terkait pembelajaran. Akan tetapi, kemudahan tersebut menjadikan anak memiliki pribadi yang cepat puas dan malas untuk menghadapi kesulitan (Anggraeni & Hendrizal, 2018). Hal tersebut merupakan problematika yang pasti akan dialami oleh anak.

Problematika pembelajaran daring yang dialami oleh anak, salah satunya terjadi akibat intensitas penggunaan *gadget*. Hampir semua aktivitas pembelajaran dilakukan dengan *gadget*,

sehingga intensitas penggunaannya semakin meningkat. Anak-anak tanpa pengawasan orang tua dapat dengan bebas memanfaatkan kesempatan dalam menggunakan gadget. Oleh karena itu, orang tua perlu menyadari bahwa menggunakan gadget berlebihan akan menimbulkan dampak negatif (Rohayani, 2020).

Orang tua merupakan tokoh utama yang berperan dalam pembentukan perilaku anak (Najwa, 2021). Tugas orang tua adalah memberikan contoh yang baik agar mampu menjadi panutan bagi anak. Selain itu, orang tua juga melakukan pengawasan terhadap kegiatan anak salah satunya pembelajaran daring. Namun, beberapa kendala yang dialami orang tua saat pelaksanaan pembelajaran daring yaitu: (1) orang tua kurang memahami materi, (2) kesulitan memotivasi anak untuk belajar, (3) pengetahuan dalam pengoperasian gadget masih kurang, (4) harus bekerja, dan (5) tidak sabar saat mendampingi anak (Wardani & Ayriza, 2020).

Kurangnya pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* saat pembelajaran daring dapat menimbulkan dampak negatif yang semakin melekat pada anak (Adinda et al., 2021). Beberapa indikator timbul akibat kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* adalah *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal and health-related problems* (Maria & Novianti, 2020).

### **Compulsion**

*Compulsion* atau paksaan adalah suatu dorongan atau perilaku yang dilakukan karena paksaan atau dorongan dari dalam diri seorang anak untuk selalu menggunakan *gadget* secara terus-menerus. Tidak semua anak yang menggunakan *gadget* mengalami dampak ini. Maria & Novianti (2020), menjelaskan bahwa beberapa kemungkinan mengisyaratkan bahwa penyebab munculnya perilaku *compulsion* pada diri anak berakar dari kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua. Kecenderungan seorang anak adalah meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Dengan demikian, ketika seorang anak melihat orang tuanya selalu lekat dengan *gadget*, ia tak enggan untuk melakukan hal yang sama sehingga muncul perilaku *compulsion*. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan contoh yang baik kepada anak, misalnya dengan menyibukkan diri dengan kegiatan lain.

### **Withdrawal**

*Withdrawal* merupakan perilaku yang dilakukan untuk menarik diri atau menjauh dari hal-hal tertentu. Dalam hal ini, perilaku yang dimaksud adalah perilaku seorang anak yang tidak bisa menjauhkan diri dari segala hal yang berkaitan dengan *gadget*. Ia akan merasa resah ketika ia menarik diri dari hal-hal yang disukai selama menggunakan *gadget*. Menurut Maria & Novianti (2020), tidak banyak efek penggunaan *gadget* pada anak yang berkaitan dengan

indikator *withdrawal*. Meskipun demikian, tetap diperlukan peranan orang tua untuk meminimalisasi kebiasaan anak yang tidak bisa lepas dari *gadget*. Salah satu contoh yang bisa dilakukan orang tua adalah mengajak anak untuk melakukan hal-hal menarik lain seperti olahraga atau melakukan hobi lain.

### **Tolerance**

Dalam hal ini, *tolerance* atau toleransi didefinisikan sebagai sikap untuk menerima segala kondisi ketika melakukan suatu hal. Sikap toleransi yang ditunjukkan dalam penggunaan *gadget* oleh seorang anak berkaitan dengan banyaknya waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan *gadget*. Seorang anak yang telah mengalami kecanduan *gadget* tidak akan berhenti mengoperasikan *gadget*-nya hingga ia menemukan rasa puas. Penelitian yang dilakukan oleh Maria & Novianti (2020) menunjukkan bahwa sebanyak 3 dari 37 anak menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi, yaitu penggunaan *gadget* dengan durasi lebih dari 75 menit dalam sekali pakai dan hal tersebut diulang sebanyak lebih dari tiga kali. Selanjutnya, sebanyak 11 anak masuk dalam kategori sedang dengan durasi penggunaan *gadget* selama 30 hingga 40 menit dan hal tersebut diulang sebanyak 2 atau 3 kali dalam sehari. Sementara itu, sebanyak 23 anak lainnya masuk ke dalam kategori sedikit. Dengan adanya perilaku yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut diperlukan peran aktif orang tua untuk memberikan batasan waktu kepada anak untuk mengoperasikan *gadget*.

### **Interpersonal and health-related problems**

Aspek *interpersonal and health-related problems* adalah perilaku yang terkait masalah interaksi seseorang dengan orang lain dan kesehatan. Seorang anak yang mengalami kecanduan *gadget* cenderung mengabaikan hubungan interpersonal dengan orang lain. Tidak dipungkiri juga mereka dapat kehilangan hubungan interpersonal dengan orang tuanya. Hal tersebut dikarenakan mereka hanya fokus terhadap *gadget* yang digunakannya. Selain itu, kecanduan *gadget* dapat mengakibatkan masalah kesehatan. Masalah kesehatan dapat timbul karena ketika seseorang hanya fokus kepada *gadget* mereka akan mengabaikan waktu tidur, jadwal makan, dan kebersihan diri maupun lingkungannya. Adanya dampak-dampak tersebut peran orang tua sangat diperlukan untuk mengurangi dan mengatasi dampak yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* oleh anak.

Ariston & Frahasini (2018) menyampaikan indikator yang tidak jauh berbeda untuk mengetahui perilaku anak akibat kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget*, dimana penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak pada tingkat emosional anak.

Selain itu, dampak lain yang timbul adalah munculnya sikap pemberontak dari dalam diri anak. Hal tersebut dikarenakan anak merasa terganggu ketika mereka bermain *gadget* tetapi orang lain bahkan orang tuanya sendiri mengajak berinteraksi. Saat seorang anak asyik bermain *gadget*-nya, muncul kelalaian terhadap beberapa hal, seperti beribadah, makan, dan belajar. Perilaku berlebihan atau yang biasa dikenal dengan istilah kecanduan merupakan salah satu dampak negatif yang akan timbul (Adinda et al., 2021). Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk meminimalisir dampak yang terjadi akibat penggunaan *gadget*.

Terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget* yang dialami anak. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu (1) mendampingi anak saat mereka menggunakan *gadget*, (2) berkompromi dengan anak mengenai waktu dan lamanya penggunaan *gadget* sehari-hari, (3) membatasi apa saja yang boleh diakses oleh anak melalui *gadget* yang digunakan, (4) memberikan teladan yang baik untuk anaknya, dan (5) mengajak anak untuk belajar bersama (Warisyah, 2015).

## KESIMPULAN

Dari uraian di atas, pengawasan orang tua terhadap anak dalam menggunakan *gadget* saat pembelajaran daring sangat diperlukan. Hal tersebut dikarenakan adanya dampak negatif yang ditimbulkan. Munculnya dampak negatif berawal dari intensitas penggunaan *gadget* berlebihan yang menyebabkan kecanduan dan memiliki sikap pemberontak dengan meningkatnya emosional pada anak. Berdasarkan kesimpulan, saran yang menjadi tindak lanjut untuk permasalahan tersebut adalah memperhatikan sekecil apapun tindakan yang dilakukan oleh anak. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu memperluas pembahasan aspek yang diteliti lebih detail.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(28), 1–17. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(1), 64–76.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>
- Najwa, N. (2021). Pola Asuh Orangtua dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget di

- Masa Pandemi Covid-19. *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 5(1), 79. <https://doi.org/10.29240/jbk.v5i1.2466>
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 7(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 29–50. <https://doi.org/10.20414/Qawwam.v14i1.2310>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November 2015*, 130–138. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/download/212/213>
- Zuli Dwi, R. (2020). PENGGUNAAN MEDIA GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU ANAK. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.