

---

Diterima: 07-05-2022

Disetujui: 07-06-2022

Dipublikasi: 11-06-2022

---

## **PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI SELAMA MASA PANDEMI COVID-19**

**Cau Kim Jiu\***

STIK Muhammadiyah Pontianak  
ckj@stikmuhptk.ac.id

**Kharisma Pratama**

STIK Muhammadiyah Pontianak  
kharisma@stikmuhptk.ac.id

**Jaka Pradika**

STIK Muhammadiyah Pontianak  
jakapradika@stikmuhptk.ac.id

**Hartono**

STIK Muhammadiyah Pontianak  
4rtono@stikmuhptk.ac.id

**Indri Erwhani**

STIK Muhammadiyah Pontianak  
indri@stikmuhptk.ac.id

\* Penulis Koresponden

---

**Abstrak:** Perubahan proses pembelajaran selama masa pandemi dari pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran secara daring tentunya tidak dapat terlepas dari peran gadget namun bagi anak usia dini proses pembelajaran secara daring dengan menggunakan gadget perlu mendapatkan pengawasan dari orang tua untuk meminimalisir dampak negatif. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi cara orang tua dalam melakukan pengawasan penggunaan *gadget* selama masa pandemi Covid-19 pada anak usia dini yang berusia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Kota Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data diperoleh melalui *in-depth interview* dan *Focus Grup Discussion*. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 10 orang ibu yang memiliki anak usia dini. Ada 4 tema yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu 1) mengatur waktu penggunaan gadget, 2) membatasi akses 3) memberikan password pada *gadget* dan 4) memberikan reward dan punishment. Penelitian ini menyimpulkan bahwa untuk mengurangi dampak negatif dan kecanduan *gadget* perlu pengawasan dari orang tua dalam penggunaan *gadget*.

**Kata kunci:** pengawasan orang tua; gadget; pandemic Covid-19; anak usia dini

## **PARENT SUPERVISION OF GADGET USE IN EARLY CHILDHOOD DURING THE COVID-19 PANDEMIC**

**Abstract:** Changes in the learning process during the pandemic from classroom learning to online learning certainly cannot be separated from the role of gadgets, but for early childhood the online learning process using gadgets needs to get supervision from parents to minimize negative impacts. This study aims to explore the way parents monitor the use of gadgets during the Covid-19 pandemic in early childhood aged 4-6 years at Aisyiyah Kindergarten Bustanul Athfal 6 Pontianak City. This research is a qualitative research. Data were obtained through in-depth interviews and Focus Group Discussions. Participants in this study consisted of 10 mothers who had early childhood. There are 4 themes found in this study, namely 1) managing the time of using gadgets, 2) limiting

access, 3) giving passwords to gadgets and 4) giving rewards and punishments. This study concludes that to reduce the negative impact and addiction to gadgets, parental supervision is needed in the use of gadgets.

**Keywords:** parental supervision; gadgets; the Covid-19 pandemic; early childhood

---

## Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah mengharuskan sebagian besar siswa untuk belajar dari rumah melalui pembelajaran secara daring ini berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Dampak dari kebijakan ini beberapa aktivitas pembelajaran seperti mengajar, diskusi kelompok, tugas sekolah dilakukan secara online. Situasi ini juga terjadi pada semua level pendidikan termasuk juga pendidikan anak usia dini dan taman kanak-kanak. Pembelajaran secara online telah dipromosikan secara luas untuk menggantikan pembelajaran tatap muka selama pandemi COVID-19 sehingga anak-anak tetap dapat belajar dan bermain dari rumah (Azizah & Dewi, 2021; Rahiem & Novi, 2022). Beberapa hasil penelitian seperti di Cina menyebutkan bahwa sebagian besar orang tua di Cina dari 3.275 orang tua melaporkan bahwa 92,7% anak-anak mereka memiliki pengalaman belajar online selama pandemi dan sekitar 84,6% menghabiskan waktu kurang dari setengah jam setiap kalinya. Orang tua umumnya memiliki keyakinan negatif tentang nilai dan manfaat pembelajaran online dan lebih menyukai pembelajaran tradisional secara tatap muka di lingkungan anak usia dini (Dong et al., 2020). Hasil penelitian Sari dan Maningtyas (2020) menunjukkan sekitar 83% orang tua berada di kategori baik dalam keterlibatannya dalam mendampingi anak selama pembelajaran jarak jauh (Sari & Maningtyas, 2020).

Pembelajaran secara online perlu di dukung oleh media dan teknologi sebagai sumber dan akses belajar agar dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Amaliah et al., 2022; Imroatun et al., 2021). Saat pandemi seperti ini, *gadget* dianggap sebagai suatu media dan sumber belajar yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya yang dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya dimana *gadget* memiliki unsur kebaruan dari waktu ke waktu gadget yang disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan sehingga menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Guru dan orang tua memiliki perspektif positif tentang penggunaan *tablet* untuk anak-anak dan memandangnya sebagai sesuatu yang bernilai pendidikan. Guru dan orang tua tidak ingin anak-anak ketinggalan dalam belajar tentang hal baru terutama dalam pemanfaatan teknologi untuk belajar namun diperlukan bimbingan dari orang tua agar anak tidak menggunakan *tablet* secara berlebihan dan untuk menghindari dari penyalahgunaan *tablet* di rumah (Neumann et al., 2018). Orang tua perlu mendidik dan mengawasi aktivitas anak dalam

penggunaan gadget dan membatasi akses penggunaan gadget untuk mengurangi dampak negative yang terjadi pada anak (Qutoshi et al., 2021).

Selama masa pandemi penggunaan *gadget* saat diperlukan untuk kebutuhan belajar dan media komunikasi anak dengan guru dan teman di sekolah. Meskipun penggunaan *gadget* dirasakan memberikan manfaat positif namun perlu pengawasan orang tua untuk memastikan anak tidak menyalahgunakan *gadget* untuk pemanfaatan lainnya. Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif maupun negatif pada anak (Sundus, 2018; Agung et al., 2019; Srinahyanti et al., 2019; Qutoshi, et al., 2020;). Dampak positif penggunaan *gadget* pada anak diantaranya meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif pada anak, resiko terluka atau cedera secara fisik minimal, menimbulkan rasa senang pada anak, sebagai media dan sumber mencari akses informasi untuk pembelajaran serta untuk kompetisi keahlian tertentu. Sedangkan dampak negative dari penggunaan *gadget* pada anak dapat mengakibatkan keterlambatan bicara, resiko terjadinya *Attention Deficit Hyperactive Disorder* (ADHD) pada anak, masalah belajar, gangguan kecemasan, depresi pada anak, permasalahan karakter yang mempengaruhi nilai dan moral anak akibat tontonan yang tidak sesuai seperti mengakses konten dewasa daripada konten pendidikan (Sundus, 2018; Srinahyanti et al., 2019). Efek samping penggunaan *gadget* meningkat selama masa pandemi seperti kemauan belajar yang menurun, penurunan minat dan suasana hati, gangguan tidur, gangguan pada penglihatan, serta masalah musculoskeletal (Serra et al., 2021). Namun, efek positif dan negatif dari teknologi bergantung pada tujuan penggunaan, waktu yang dihabiskan, manfaat yang di dapatkan dari sebuah peralatan teknologi (Qutoshi et al., 2021).

Orang tua harus dapat mengontrol waktu dan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah. Waktu dan frekuensi yang disarankan bagi anak sekolah dasar dalam bermain *gadget* harus kurang dari 40 menit/hari dan frekuensi < 3 kali/hari dan 1-3 hari/minggu (Wahyuni et al., 2019) namun menurut Quthosi dkk (2020) mayoritas sekitar 60% anak-anak menghabiskan 1-2 jam dengan *gadget* sementara 22% menghabiskan 3-4 jam dan 18% menghabiskan waktu sekitar 4 jam ke atas sedangkan menurut Susilowati dkk (2021) anak-anak prasekolah telah menggunakan media digital sejak awal dan waktu yang mereka habiskan di layar lebih dari 1 jam per hari. Media digital yang paling banyak digunakan adalah telepon genggam (91,6%), disusul televisi (86,1%) dan komputer (61%) (Susilowati et al., 2021). Frekuensi penggunaan *gadget* saat pandemi Covid-19 terjadi peningkatan dibandingkan dengan sebelum pandemi. Sebelum masa pandemi Covid-19 frekuensi penggunaan *smartphone* pada anak dan remaja di Italian paling lama penggunaannya hanya  $\geq 1$  jam < 2 jam sehari yaitu 41,3%. namun selama masa pandemi terjadi peningkatan frekuensi penggunaan *smartphone* menjadi  $\geq 4$  jam sekitar 66.3% (Serra et al., 2021). Sebanyak 45% anak-anak memiliki akses ke televisi sementara 35% memiliki komputer atau laptop. Sisanya sebesar 20% anak-anak menggunakan

ponsel atau *tablet*. Mayoritas 65% anak-anak tersebut menggunakan *gadget* untuk menonton kartun sedangkan sekitar 15% anak-anak yang bermain *game* di *gadget* tersebut dan 20% anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai tujuan (Quthosi et al., 2020).

Penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dengan lingkungannya. Semakin sering intensitas anak dalam bermain *gadget* maka semakin berkurang interaksi sosial yang anak lakukan sehingga berdampak pada masalah perkembangan sosial, emosional dan perilaku anak jika *gadget* di gunakan dalam jangka waktu yang panjang (Setiani, 2020; Wahyuni et al., 2019; Qutoshi et al., 2021). Akhirnya *gadget* sebagai sebuah teknologi merupakan alat informasi yang efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan akademik jika dikelola dengan baik. Orang tua harus mengarahkan anak-anak untuk fokus pada kegiatan akademik selama beberapa waktu untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan dan kegiatan positif lainnya dengan menggunakan teknologi. Orang tua juga harus mengizinkan anak-anak menggunakan teknologi sebagai cara menghibur diri mereka sendiri dan untuk menghilangkan stres mental, fisik dan psikologis (Qutoshi et al., 2021).

Orang tua berperan penting dalam melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan *gadget*. Sikap orang tua terhadap penggunaan *smartphone* tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik, selama dan sebelum pandemi COVID-19, dalam hal melakukan “pengawasan”, “pembatasan”, “hukuman” dan “penjelasan”. Sebaliknya, sikap orang tua secara signifikan lebih “permissif” selama pandemi Covid-19 (Serra et al., 2021). Orang tua tahu bahwa menggunakan media digital selain berdampak pada postur tubuh juga berdampak pada masalah tidur (60,2%), penglihatan (60,1%), kurang melakukan aktivitas olahraga dan bermain (62,5%), membuka konten yang tidak pantas (62,2%), kecanduan (64,4%), dan kurangnya interaksi antara anak dan orang tua (62,5%). Selain itu, sebagian besar orang tua yaitu 56,6% membatasi penggunaan media digital pada anak, membatasi waktu 55,6% dan memperkenalkan konten yang berkualitas tinggi dan tepat (58,9%), serta mendampingi anak dalam penggunaan media digital sebesar 58,3%. Meskipun orang tua sudah mengetahui dampak penggunaan media digital dan menyadari dampaknya terhadap anak, namun hanya sekitar setengah dari orang tua yang mempraktekkan aturan tersebut (Susilowati et al., 2021). Para orang tua menyadari dampak dan pentingnya membatasi waktu penggunaan media layar, namun sulit untuk mencegah anak-anak mereka menggunakannya, terutama ketika belajar dari rumah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran dari rumah, terutama untuk mengatur durasi penggunaan media digital pada anak prasekolah.

Berbagai persoalan muncul dari orang tua setelah adanya proses pembelajaran yang dilakukan secara daring di rumah. Peran orang tua lebih besar karena mereka harus mengambil alih peran guru sebagai pendidik. Ini sendiri

menjadi masalah mengingat orang tua memiliki kapasitas yang berbeda-beda dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya selama kegiatan belajar dari rumah. Latar belakang keluarga menjadi faktor yang mempengaruhi kegiatan sehari-hari anak, khususnya dalam belajar. Anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan dan memiliki orang tua yang berpendidikan tinggi umumnya memiliki cara yang lebih baik dalam mengatur keseimbangan waktu antara belajar dan bermain. Sebaliknya, anak-anak dengan orang tua berpendidikan rendah dan tinggal di daerah pedesaan lebih cenderung menghabiskan waktu bermain dan jadwal belajar yang kurang jelas (Alifia et al., 2020). Beberapa tantangan orang tua yang mengajar anak dari rumah secara online yaitu kuota internet, kesulitan dalam jaringan internet, dan merasa terganggu dalam melakukan pekerjaan (Siahaan, 2021). Hal senada juga dikemukakan oleh Garbe dkk (2020) selama masa pandemi orang tua mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan tanggung jawab antara pekerjaan dan kebutuhan belajar anak dan beberapa orang tua merasa terbebani dengan kebijakan belajar dari rumah. selama pandemi. Selain itu masalah kurangnya akses ke perangkat keras teknologi atau kualitas internet, dan kurangnya online organisasi sumber daya menjadi salah satu hambatan dalam pembelajaran secara online (Garbe et al., 2020). Tantangan lain bagi orang tua saat anak belajar online di rumah selama pandemic Covid-19 di Indonesia yaitu orang tua melihat kurangnya disiplin anak dalam belajar, lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk membantu anak-anak belajar di rumah terutama untuk anak-anak di bawah kelas 4 di Sekolah Dasar, kurangnya keterampilan teknologi, dan tagihan internet yang lebih tinggi (Putri et al., 2020).

Tujuan penelitian ini adalah untuk meng-*explore* cara orang tua dalam melakukan pengawasan penggunaan gadget selama masa pandemi Covid-19 pada anak usia dini yang berusia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Kota Pontianak. Hasil penelitian ini penting bagi orang tua agar dapat mengontrol anak selama menggunakan *gadget* saat belajar dari rumah selama masa pandemi Covid-19 untuk memastikan anak menggunakan *gadget* sesuai dengan waktu dan tujuannya sehingga dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget. Edukasi pada orang tua perlu dilakukan agar orang tua dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* mengingat tidak semua orang tua memiliki pengetahuan dan pandangan yang sama terhadap pemanfaatan gadget untuk kebutuhan belajar anak mengingat tidak selamanya orang tua mampu menemani dan membimbing anak selama belajar dari rumah. Ada orang tua yang aktif dalam membimbing anak, ada yang pasif namun ada juga yang tidak membimbing anaknya (Alifia et al., 2020).

## Metode

Ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Studi deskriptif kualitatif merupakan metode yang di pilih untuk mendeskripsikan secara langsung suatu fenomena yang diinginkan. Tujuan dari studi deskriptif kualitatif ini adalah untuk

menggambarkan ringkasan peristiwa yang komprehensif dalam kehidupan sehari-hari (Sandelowski, 2000).

Penelitian ini dilakukan pada 10 orang tua murid TK “Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Kota Pontianak Provinsi Kalimantan Barat Indonesia”. Teknik pengambilan partisipan melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi meliputi mampu membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia dan bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian, memiliki anak usia dini yang berusia 4-6 tahun, serta memiliki *gadget* di rumah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara tatap muka dan *focused group discussion* (FGD)

Sebelum memulai observasi, *in-depth interview* dan FGD peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang tujuan penelitian, manfaat dan dampak penelitian, serta hak-hak dari partisipan. Partisipan kapan saja dapat mengundurkan diri jika mereka keberatan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Setelah memberikan penjelasan, peneliti juga meminta partisipan untuk menandatangani *inform consent* sebagai bukti kesediaan mereka untuk berpartisipasi secara sukarela dalam penelitian ini

Instrumen yang digunakan dalam melakukan wawancara adalah pedoman wawancara yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Beberapa contoh pertanyaan utama berdasarkan pedoman wawancara antara lain 1) bagaimana cara ibu mengawasi anak saudara dalam bermain *gadget*? 2) berapa lama anak ibu bermain *gadget*? 3) bagaimana ibu mengatur waktu bermain *gadget* pada anak? 4) upaya apa yang ibu lakukan pada anak untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan *gadget* selama belajar dari rumah?

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *tape recorder* dan catatan lapangan. Peneliti telah melakukan uji validitas kuesioner dengan terlebih dahulu melakukan uji kredibilitas. Teknik yang dilakukan untuk membangun kredibilitas adalah *member checking* dan triangulasi. Tujuan dari *member check* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Selain partisipan, peneliti juga melakukan *peer checking*. Sedangkan triangulation yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik yaitu dengan melakukan pengecekan data dengan sumber yang sama dengan teknik berbeda melalui *indepth interview*, observasi dan FGD. Semua data didokumentasikan secara baik dan melibatkan *external auditor* untuk mereview hasil penelitian yang dilakukan sebagai upaya menciptakan *dependability*. Data dalam penelitian ini diinterpretasikan berdasarkan data nyata dari seluruh partisipan yang meliputi observasi, *focus group discussion* dan wawancara mendalam untuk mencapai *confirmability*.

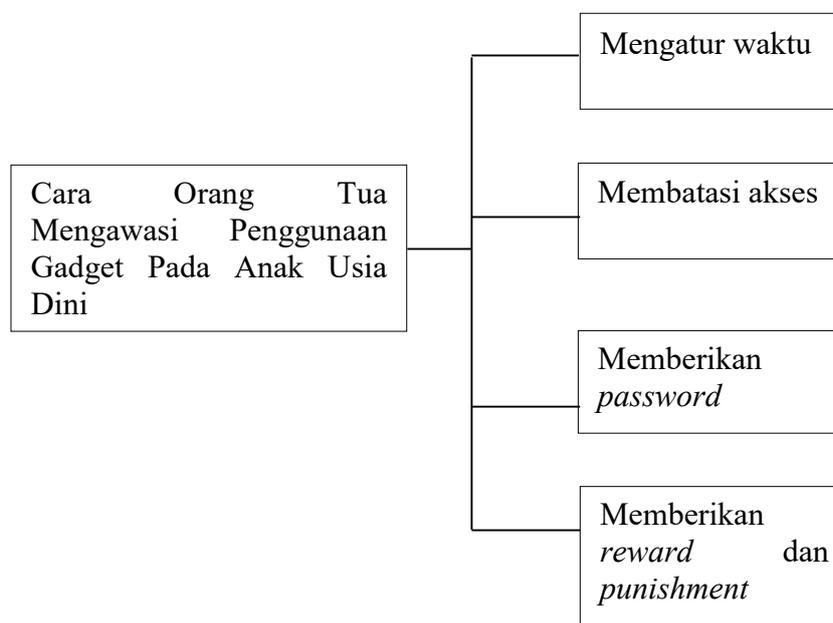
Data dianalisis menggunakan teknik tematik analisis. Menurut Braun dan Clarke (2006) analisis tematik terdiri dari enam tahapan yang meliputi verbatim yaitu melakukan transkripsi semua rekaman audio data wawancara, pengkodean, pencarian tema, peninjauan tema, pendefinisian dan penamaan tema, dan proses

terakhir adalah menulis (Braun & Clarke, 2006). Pada tahap pertama peneliti pertama-tama menulis atau mencatat semua audio yang direkam dalam bahasa Indonesia selanjutnya peneliti membaca kembali dan memeriksa hasil rekaman dan tulisan yang sudah diketik. Tahap kedua peneliti melakukan pengkodean untuk hasil transkripsi. Hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi data yang dianggap terkait dengan pertanyaan penelitian dan kemudian mengkodekan semua item data baris demi baris. Pada tahap ketiga, setelah melakukan koding peneliti kemudian membuat subtema yang dikelompokkan menjadi tema. Tema-tema tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori yang berasal dari masing-masing kelompok kode. Terakhir, pada tahap terakhir, peneliti melakukan penulisan seluruh temuan penelitian.

### Hasil Penelitian

Ada 4 (empat) tema yang ditemukan dalam penelitian ini, meliputi: 1) mengatur waktu menggunakan gadget, 2) membatasi akses penggunaan *gadget* untuk kebutuhan belajar, hiburan, dan tontonan film anak-anak, 3) *gadget* diberikan password khusus agar anak tidak bisa membuka, dan 4) memberikan *reward* dan *punishment* pada anak.

Skema 1.  
 Tema Penelitian



Tabel 1.  
 Karakteristik Partisipan

Participant	Umur (tahun)	Pekerjaan	Pendidikan	Usia Anak
1	34	Ibu Rumah Tangga	SMA	5 tahun
2	34	Dosen	S2	6 tahun
3	32	Ibu Rumah Tangga	S1	6 tahun
4	28	Swasta	Diploma	4 tahun
5	32	Ibu Rumah Tangga	SMP	5 tahun

6	24	Ibu Rumah Tangga	SMA	4 tahun
7	41	Ibu Rumah Tangga	SMA	5 tahun
8	28	Wirasaha	SMA	5 tahun
9	36	Ibu Rumah Tangga	SMA	6 tahun
10	37	Swasta	SMA	5 tahun

### Tema 1: Mengatur Waktu Menggunakan Gadget

3 dari 10 ibu mengakui bahwa saat pandemic Covid-19 sulit mencegah anak untuk tidak menggunakan *gadget* karena beberapa tugas sekolah di kerjakan secara online. Hasil wawancara dan FGD diketahui bahwa beberapa ibu mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini selama masa pandemic Covid-19 dengan cara mengatur waktu penggunaan gadget antara 30 menit sampai 3 jam untuk kebutuhan pengerjaan tugas sekolah sebagaimana hasil wawancara berikut ini:

“mau apa lagi dengan situasi pandemi seperti ini, jadi mau tidak mau saya hanya bisa mengontrol waktu main handphone anak saya saja, paling saya batasi hanya untuk mengerjakan PR dan maksimal 3 jam sudah saya ambi hp nya” (Partisipan 4)

“saya batasi hanya untuk mengerjakan tugas sekolah, setelah itu saya kasi waktu dia main sekitar 30 menit sampai 1 jam saja untuk main game habis itu hpnya saya simpan lagi” (Partisipan 2)

“saya tegas dengan anak saya hanya 2 jam saja boleh main HP setelah tugas sekolah dikerjakan, setelah 2 jam harus berhenti”(Partisipan 3)

### Tema 2: Membatasi akses penggunaan Gadget

Beberapa ibu-ibu mengawasi anaknya bermain gadget dengan cara membatasi akses penggunaan *gadget* hanya untuk kebutuhan belajar setelah selesai anaknya belajar anak harus berhenti dalam menggunakan gadget. Umumnya mereka adalah ibu-ibu yang memiliki pendidikan tinggi seperti beberapa ungkapan berikut ini:

“...Kalau ada PR dari sekolah baru saya ijin anak saya gunakan Hp, setelah itu harus berhenti main HP” (Partisipan 2)

“anak saya gunakan Hp hanya untuk mengerjakan tugas sekolah saja, di luar itu tidak boleh demi kebaikan dia” (Partisipan 3)

“hp hanya boleh untuk mengerjakan tugas sekolah saja, habis itu saya simpan lagi, biar tidak main yang lain-lain (Partisipan 4)

Selain untuk kebutuhan belajar, beberapa ibu memerikan kesempatan anak menggunakan gadget untuk kebutuhan hiburan seperti main game dan tontonan film anak-anak agar anak-anak tidak merasa bosan seperti ungkapan ibu-ibu berikut ini:

“...biar ndak bosan biasanya setelah belajar saya ijin anak saya main game sekitar 1 jam sampai 1 jam setengah, setelah itu saya ambil hpnya kembali...” (Partisipan 1)

“saya dan anak saya sudah buat kesepakatan di awal, boleh hpnya dipakai untuk nonton film atau main game tapi setelah selesai

ngerjakan tugas sekolah dan itupun hanya boleh satu jam jak setelah itu stop” (Partisipan 5)

“...kadang-kadang ada tugas yang mana tugas tersebut gurunya buat model video yang bisa di buka di youtube, jadi saya awasi anak saya agar tidak buka yang lain...” (Partisipan 8)

#### Tema 3: Memberikan *Password*

Dalam penelitian ini di temukan bahwa beberapa orang tua yang terlibat dalam penelitian ini memberikan *password* pada *gadget* dalam mengawasi anak bermain *handphone* seperti ungkapan beberapa partisipan berikut ini:

“...akhirnya hpnya saya buat password agar anak saya tidak bisa menggunakan hp tanpa seijin dan pengawasan dari saya...” (Partisipan 9)

“Hp saya berikan password dan hanya saya dan suami saja yang bisa buka passwordnya untuk menghindari anak saya membuka atau hp tanpa sepengetahuan kami orang tua” (Partisipan 4)

“saya buat password jadi ketika anak saya mau main paling tidak dia akan minta saya buka passwordnya jadi saya bisa ngawasi dan control dia main hp termasuk aplikasi yang di aksesnya (Partisipan 3)

#### Tema 4: Memberikan *Reward* dan *Punishment* pada Anak

Cara orang tua selanjutnya mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* yaitu dengan memberikan *reward* ketika anak berhasil dalam mengerjakan tugas sekolah seperti ungkapan partisipan berikut ini:

“sebelum tugasnya selesai saya tidak akan memberikannya Hp tapi kalau sudah selesai ngerjakan PR baru bisa main sekitar 1 sampai 2 jamlah” (Partisipan 10)

“...kalau mengerjakan tugas sekolah tanpa di bantu oleh saya dan kakaknya baru saya ijin main tapi kalau belum bisa mandiri mengerjakan tugasnya tidak saya ijin sampai dia bisa sendiri ngerjakannya...” (Partisipan 8)

“...biasanya saya ijin anak saya menggunakan HP setelah semua tugas sekolah dikerjakannya, jadi semacam hadiahlah untuk dia karena sudah ngerjakan tugasnya...” (Partisipan 7)

Selain *reward* beberapa partisipan dalam penelitian ini juga memberikan *punishment* pada anak yang menggunakan *handphone* tidak sesuai dengan waktu dan ketentuan yang disepakati bersama orang tua seperti ungkapan beberapa partisipan berikut ini:

“...pernah anak saya diam-diam ambil hp dan main game saat saya tidur, begitu ketahuan hpnya langsung saya ambil dan saya stopkan main hp sampai anak saya minta maaf dan berjanji tidak main hp tanpa ijin saya (Partisipan 9)

“...kalau anak saya main hp sampai lupa belajar maka besoknya saya tidak ijin dia main hp, biar dia belajar disiplin dari awal” (Partisipan 2)

“Hpnya langsung saya ambil dan saya suruh dia ngerjakan tugas sekolah atau belajar dulu...(Partisipan 3)

## Pembahasan

Waktu penggunaan *gadget* berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa setiap orang tua berbeda-beda dalam mengatur waktu bermain *gadget* pada anak. Berdasarkan hasil penelitian ini beberapa orang tua mengatur waktu anak bermain *gadget* antara 30 menit sampai 3 jam untuk kebutuhan pengerjaan tugas sekolah. Hasil penelitian ini senada dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa waktu dan frekuensi yang disarankan bagi anak sekolah dasar dalam bermain *gadget* harus kurang dari 40 menit/hari dan frekuensi < 3 kali/hari dan 1-3 hari/minggu (Wahyuni et al., 2019) sedangkan menurut Susilowati dkk (2021) anak-anak prasekolah telah menggunakan media digital lebih dari 1 jam per hari. Saat pandemi Covid-19 frekuensi penggunaan *gadget* pada anak usia dini cenderung meningkat bila dibandingkan dengan sebelum pandemi. Situasi ini terjadi karena saat pandemi Covid-19 melanda Indonesia, pemerintah membuat kebijakan bahwa pembelajaran dilakukan secara online. Dampak dari kebijakan ini membuat anak harus belajar dari rumah serta memanfaatkan *gadget* terutama *smartphone* dalam mengerjakan tugas dan berkomunikasi dengan guru di sekolah. Sebelum masa pandemi Covid-19 frekuensi penggunaan *smartphone* pada anak dan remaja di Italian paling lama penggunaannya hanya  $\geq 1$  jam < 2 jam sehari yaitu 41,3% namun selama masa pandemi terjadi peningkatan frekuensi penggunaan *smartphone* menjadi  $\geq 4$  jam sekitar 66.3% (Serra et al., 2021). Menurut peneliti orang tua harus mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi anak akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Beberapa efek penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama seperti gangguan pada penglihatan akibat radiasi cahaya ke mata, hambatan dalam interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Namun *gadget* jika penggunaannya dilakukan untuk kebutuhan belajar dan dalam pengawasan orang tua, menurut peneliti justru dapat memberikan dampak positif bagi anak seperti meningkatnya kemampuan kognitif, psikomotor dan keterampilan anak dalam memanfaatkan teknologi di era revolusi industri 4.0.

Beberapa orang tua dalam penelitian ini membatasi akses penggunaan *gadget* pada anak hanya untuk kebutuhan belajar seperti mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru. Namun beberapa ibu dalam penelitian ini mengizinkan anak bermain *game* di *smartphone*, menonton *film* atau belajar dari video yang ada di youtube. Youtube merupakan salah satu media alternatif yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang kegiatan belajar anak usia dini (Maqsudah & Setyowati, 2020). Selain itu pembelajaran dengan menggunakan media youtube tentunya akan membuat anak semakin tertarik karena anak dapat belajar melalui media audiovisual sehingga lebih mudah dalam memahami tugas atau materi yang diberikan oleh guru. Menurut peneliti anak usia dini juga turut merasakan dampak dari pandemi ini sehingga untuk mengurangi perasaan stress pada anak orang tua di rumah perlu memelihara suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan di rumah dengan memilih aktivitas yang dapat menumbuhkan

semangat positif bagi anak untuk belajar sehingga dapat menumbuhkan minat dan kreatifitas anak. Menurut Mulyati (2019) melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, akan menstimulasi daya pikir anak sehingga perkembangan emosi, sosial dan perkembangan fisik anak dapat berkembang secara baik. (Mulyati, 2019).

Cara orang tua membatasi akses agar anak-anak tidak menggunakan *gadget* untuk hal-hal negatif beberapa orang tua memberikan *password* pada *smartphone* mereka. Hal ini dilakukan untuk keamanan dan melindungi anak dari konten yang tidak layak di konsumsi atau di lihat oleh anak-anak. Hasil penelitian Rachmaniar dkk (2018) menunjukkan bahwa *smartphone* berpotensi membuka akses terhadap konten pornografi (Rachmaniar et al., 2018). Menurut peneliti orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak dalam penggunaan *gadget* dan sedapat mungkin melakukan pemblokiran terhadap konten-konten dewasa yang tidak pantas di tonton oleh anak sehingga anak dapat terhindar dari dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Memberikan *reward* dan *punishment* pada anak setelah anak menyelesaikan tugas sekolah merupakan salah satu cara orang tua dalam memberikan motivasi bagi anak. Anak akan dilatih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dalam penelitian ini orang tua memberikan penghargaan bagi anak dengan mengizinkan anak untuk bermain *gadget* jika anak mampu menyelesaikan tugas sekolah secara baik dan mandiri sebaliknya orang tua akan memberikan *sanksi* berupa larangan bermain *gadget* jika anak belum menyelesaikan tugas sekolah. *Reward* berfungsi sebagai penguatan yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, keaktifan, dan motivasi pada anak. *Reward* dapat diberikan dengan cara-cara berbeda berdasarkan situasi dan kondisi yang terjadi sedangkan pemberian *punishment* harus dilakukan dengan tujuan mendidik siswa atau anak untuk lebih berdisiplin, agar mereka termotivasi untuk tekun belajar atau mengerjakan tugas yang diberikan (Febianti, 2018). Menurut peneliti adanya keseimbangan dalam pemberian *reward* dan *punishment* akan membantu orang tua dalam mengontrol perilaku anak dalam penggunaan *gadget*. Anak akan belajar bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan karena anak menyadari bahwa akan ada penghargaan atau hadiah yang di dapat dan memahami akan ada sanksi yang diterima jika tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.

## Simpulan

Penggunaan *gadget* sebagai salah satu media pembelajaran selama pandemic Covid-19 akan menimbulkan dampak positif maupun negatif bagi anak usia dini. Tugas orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak selama pembelajaran dilakukan di rumah secara online merupakan salah satu faktor yang paling untuk di lakukan dalam rangka meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi pada anak. Berdasarkan hasil penelitian ini tereksplere 4 cara orang tua dalam melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan *gadget*

yaitu: 1) mengatur waktu menggunakan gadget, 2) membatasi akses penggunaan gadget 3) memberikan *password* khusus agar anak tidak bisa membuka, dan 4) memberikan *reward* dan *punishment* pada anak. Sebagai saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini yaitu pentingnya orang tua menyediakan waktu khusus mendampingi anak dalam belajar selama masa pandemi Covid-19 dan mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* selama di rumah sedangkan saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan populasi yang lebih luas dengan berbagai macam pendekatan metodologi penelitian.

### Daftar Pustaka

- Agung, I., Widiputera, F., & Widodo, W. (2019). The Effect of The use of Gadget on Psychosocial, Socio- Emotional, Self-Reliance, Responsibility, and Students Learning Results in Elementary School. *Education Quarterly Reviews*, 2(2), 276–291. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.02.60>
- Alifia, U., Barasa, A. R., Bima, L., Pramana, R. P., Revina, S., & Tresnatri, F. A. (2020). Learning from Home: Portrait of Teaching and Learning Inequalities in Times of The Covid-19 Pandemic. *Smeru Research Institute*, 1(1), 1–8.
- Amaliah, S., Maryani, K., & Khosiah, S. (2022). Hubungan Menonton Video Youtube Dengan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 5 -6 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 121–132.
- Azizah, N., & Dewi, A. C. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Semantik Dan Sintaksis Anak Dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–146.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children ' s online learning during COVID-19 pandemic : Chinese parents ' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105440>
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Reward and Punishment yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102.
- Garbe, A., ogurlu, U., Logan, N., & Cook, P. (2020). Parents' Experiences with Remote Education during COVID-19 School Closures. *American Journal of Qualitative Research*, 4(3), 45–65. <https://doi.org/10.29333/ajqr/8471>
- Imroatun, I., Widat, F., Fauziddin, M., Farida, S., Maryam, S., & Zulaiha. (2021). Youtube as a Media for Strengthening Character Education in Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012064. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012064>
- Maqsudah, N., & Setyowati, rina isnani. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini di Masa Covid-19 Berbasis Merdeka Belajar. *Prosiding Webinar Jurusan KSDP FIP-UM*, 95–101.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294.

- Neumann, M. M., Merchant, G., & Burnett, C. (2018). Young children and tablets: the views of parents and teachers. *Early Child Development and Care*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1550083>
- Putri, R. S., Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Wijayanti, L. M., & Hyun, C. C. (2020). Impact of the COVID-19 pandemic on online home learning: An explorative study of primary schools in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 4809–4818.
- Quthosi, S. B., Deeba, F., & Khan, S. (2020). The Impact of Technological Gadgets on the Socialization of Children at Early Childhood Developmental Stage. *Journal of Development and Social Sciences*, 1(3), 55–66. [https://doi.org/10.47205/jdss.2020\(1-iii\)6](https://doi.org/10.47205/jdss.2020(1-iii)6)
- Qutoshi, S. B., Ali, S., & Khan, S. (2021). Use of Technological Gadget and its Effects on Children at Agah Walidain Program and Beyond during Covid-19 Pandemic Lockdown. *International Review of Social Sciences*, 9(2), 22–32.
- Rachmaniar, R., Prihandini, P., & Janitra, P. A. (2018). Perilaku Penggunaan Smartphone dan Akses Pornografi di Kalangan Remaja Perempuan. *Jurnal Komunikasi Global*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.24815/jkg.v7i1.10890>
- Rahiem, M. D. H., & Novi, A. (2022). Home Visit Sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa COVID-19. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 83–102.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Sandelowski, M. (2000). Whatever Happened to Qualitative Description? *Res Nurs Health*, 23(4), 334–340. [https://doi.org/doi:10.1002/1098-240x\(200008\)23:4<334::aid-nur9>3.0.co;2-g](https://doi.org/doi:10.1002/1098-240x(200008)23:4<334::aid-nur9>3.0.co;2-g)
- Sari & Maningtyas. (2020). Parents' Involvement in Distance Learning During the Covid-19 Pandemic. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Proceedings of the 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020)*, 487, 94–97.
- Serra, G., Lo Scalzo, L., Giuffrè, M., Ferrara, P., & Corsello, G. (2021). Smartphone use and addiction during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic: cohort study on 184 Italian children and adolescents. *Italian Journal of Pediatrics*, 47(150), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s13052-021-01102-8>
- Setiani, D. (2020). The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732–1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>
- Siahaan, C. (2021). The Challenge of Parents as Guide in Online Learning of Elementary School. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on blended learning, educational technology and Innovation (ACBLETI 2020)*, 560, 78–83.
- Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. *ACEIVE*. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>
- Sundus, M. (2018). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of*

- Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Susilowati, I. H., Nugraha, S., Alimoeso, S., & Hasiholan, B. P. (2021). Screen Time for Preschool Children: Learning from Home during the COVID-19 Pandemic. *Global Pediatric Health*, 8. <https://doi.org/10.1177/2333794X211017836>
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The relationship between the duration of playing gadget and mental emotional state of elementary school students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), 148–151. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.037>