

Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial	ISSN: 2620-3367	Vol. 2 No: 2	Hal: 213 – 226	Desember 2019
-----------------------------------	-----------------	--------------	----------------	---------------

## **PROSES PARENTAL MEDIATION TERHADAP ANAK USIA PRASEKOLAH DALAM MENGGUNAKAN GADGET**

Oleh:

**Herni Wulandari dan Meilanny Budiarti Santoso**

*herniwulandari50@gmail.com dan meilannybudiarti13@gmail.com*

### **ABSTRAK**

*Gadget* merupakan salah satu media yang digunakan oleh masyarakat Indonesia sebagai sumber informasi, hiburan dan pendidikan sehingga *gadget* dapat memberikan dampak yang positif dan negatif. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Persepsi efek positif anak terhadap gadget sangat penting untuk dikembangkan karena dapat membantu anak sebagai khalayak aktif untuk membedakan antara tontonan yang positif dan negative bagi anak. Dalam menggunakan *gadget* tentunya anak memerlukan dukungan dengan dilakukannya pendampingan dari orang tua untuk mengarahkan serta memberikan pemahaman-pemahaman mengenai media yang ditonton sehingga dapat meminimalisir dampak negatif. Pendampingan penggunaan media dan teknologi serta perangkatnya dikenal dengan istilah *parental mediation*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengawasan orangtua (*parental mediation*) terhadap anak usia dini dalam menggunakan *gadget*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kajian pustaka dan literatur yang berisi teori. Untuk menjawab permasalahan tersebut digunakan Teori Parental Mediation. Hasil dari kajian yang telah dilakukan terdapat tipe mediasi yang dilakukan orangtua untuk melakukan pengawasan terhadap anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu mediasi restriktif (*restrictive mediation*), mediasi aktif (*active mediation*), mediasi penggunaan bersama (*co-use*).

**Kata kunci:** *Gadget, Anak Usia Prsekolah, Parental Mediation*

### **ABSTRACT**

*The gadget is one of the media used by Indonesian people as a source of information, education and education so that gadgets can have positive and negative impacts. The use of gadgets at this time has been used starting from early childhood to adults. Perception of positive effects of children on gadgets is very important to be developed because it can help children as active audiences to distinguish between positive and negative shows for children. In using gadgets, make sure children support by supporting the assistance of parents to support providing media supports watched so that it can minimize negative impacts. Assistance in the use of media and technology known as parental mediation. The purpose of this study is to learn how to supervise parents of early childhood using gadgets. The research method used in the research is literature review and literature which contains theory. To answer these questions use the Parental Mediation Theory. Restrictive mediation (restrictive mediation), active mediation (active mediation), co-use mediation.*

**Key words:** *Gadget, Pre-school age children, Parental Mediation*

## I. PENDAHULUAN

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) pada tahun 2018, Indonesia merupakan negara pemakai *gadget* terbesar ke-4 di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat terutama *smartphone*. Jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* untuk media sosial, komunikasi, mengakses internet dan memperoleh segala informasi bagi pengguna. (APJII, 2014).

Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya dari kalangan pekerja. *Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja baik yang tua maupun yang muda, begitu pula dengan anak dan balita yang sudah mulai diperkenalkan dengan *gadget* dalam aktifitas sehari-hari, karena *gadget* memiliki fitur yang menarik, sehingga membuat anak-anak lebih cepat akrab dengan *gadget*.

Menurut *The Asian Parent*, pakar psikologi mengatakan waktu yang ideal untuk memberikan *gadget* pada anak yaitu umur dua belas tahun. Namun ironisnya, saat ini *gadget* telah dikenali oleh anak usia 0-8 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016). Memang di satu sisi, terdapat manfaat bagi anak yang sejak dini sudah mengenal *gadget*. Sejak awal anak usia dini sudah familiar dengan teknologi, sehingga merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak. Namun disisi lain, pemakaian *gadget* pada usia dini secara terus menerus juga dapat memberikan dampak negatif bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya dan akan menjadi ketergantungan (Chusna, 2017).

Riana (2011:7) menambahkan bagi orang tua, masa awal kanak-kanak merupakan masa usia yang sulit, karena anak-anak berada dalam proses pengembangan kepribadian. Proses ini berlangsung dengan disertai perilaku-perilaku yang kurang menarik untuk orang tua, marah tanpa alasan, takut yang tidak rasional dan juga sering merasa cemburu. Oleh sebab itu kecakapan emosional memang lebih tepat diajarkan sejak dini pada masa anak-anak karena beberapa alasan. Goleman (2000) menegaskan, masa anak-anak merupakan saat yang paling tepat dalam memberikan pelajaran-pelajaran. Crowl, Kaminsky & Podell (1997: 215) menegaskan, masa ini merupakan tahap yang krusial bagi pengembangan konsep diri anak. Artinya pada

masa inilah saat yang paling tepat dalam mengajarkan berbagai hal karena ditinjau dari sudut pandang perkembangan, anak sedang berada dalam fase pembentukan awal, jiwanya masih "lentur" untuk ditumbuh kembangkan lebih lanjut.

Gardner (1997 : 33) mencatat pada usia ini anak-anak seharusnya lebih intensif membangun relasi pertemanan dengan sejawat. Teman sejawat dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial. Pengalaman berinteraksi dengan banyak orang dalam masyarakat, orangtua, keluarga, guru, teman sebaya, juga media akan sangat menentukan nilai, moral, sikap, perilaku dan konsep diri anak. Dengan adanya *gadget* membuat sebagian anak cenderung merasa asik dan menikmati menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari mereka dibandingkan dengan bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya di lingkungannya. Hilangnya aktifitas bermain akan membuat mereka lebih bersifat individualis serta dengan berkurangnya interaksi dengan lingkungannya berdampak pada psikologis terutama krisis kepercayaan diri (Chusna, 2017).

Oleh karena itu penelitian ini peneliti akan berfokus kepada anak dengan rentang usia 3-6 tahun yang berada pada masa pra sekolah. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010: 7), anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Alasan pemilihan anak dengan rentang usia dini adalah karena pada usia ini anak berada dalam proses pengembangan kepribadian dan dianggap sebagai usia bermain. Pada masa-masa ini anak menghabiskan banyak waktu bermain untuk menunjukkan kreativitasnya dalam bermain. Hurlock (1993), menyebut usia dini sebagai masa kanak-kanak sebagai usia bermain dengan mainan. Menurut (Chusna, 2017) tidak dapat dipungkiri anak yang sudah bermain *gadget* sejak usia dini akan sering lupa waktu ketika asyik bermain *gadget*. Padahal seharusnya waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan serta berbagai aspek perkembangan pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa

Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial	ISSN: 2620-3367	Vol. 2 No: 2	Hal: 213 – 226	Desember 2019
--------------------------------	-----------------	--------------	----------------	---------------

komputer, smartphone, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orangtua membolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra-putri mereka menggunakan gadget / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game (Unantenne, 2014).

Melihat hasil survey diatas , secara umum menunjukkan bahwa orang tua tidak merasakan dampak yang baik, *gadget* yang seharusnya sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan anak agar lebih kreatif tetapi praktiknya menimbulkan kekhawatiran orang tua. Orang tua beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain sehingga orang tua dengan mudahnya memberikan *gadget* kepada anak usia dini tanpa pengawasan yang baik sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* yang seharusnya menjadi teman bermain (Chusna, 2017)

Melihat dampak yang ditimbulkan dapat disimpulkan betapa pentingnya peran orang tua terhadap anaknya harus terus selalu dilakukan. Anak sebagai pihak yang belum memiliki kedewasaan yang masih memadai masih cukup rentan terhadap dampak buruk media, sehingga peran orang tua dalam membimbing anak ketika menggunakan media menjadi sesuatu yang krusial (Mutmainnah, 2011)

Orang tua yang mengatur hubungan antara media dengan anaknya disebut sebagai "*parental mediation*". Para ahli ini menggunakan istilah tersebut untuk menggambarkan bagaimana orang tua mengambil peran aktif dalam mengatur dan meregulasi penggunaan media dari anaknya. Studi-studi yang dilakukan di Barat tentang mediasi orang tua, dimulai dalam konteks media televisi, yaitu bagaimana peran orang tua menerapkan mediasi terhadap aktivitas menonton televisi dari anaknya (Bybee, Robinson, & Turow, 1982; Desmond, Singer, Singer, Calam, & Colimore, 1985; Lin & Aktin, 1989; Abelman & Pettey, 1989; Nathason A. I., 1999; Valkenburg P.m., Kremar, Peeters, & Marseille, 1999).

Mengontrol setiap konten serta mengawasi anak dalam bermain *gadget* suatu hal yang perlu dilakukan. Prasanti

(2016) mengungkapkan bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mendidik setiap kegiatan yang diterima anak serta ikut berinteraksi kepada anak dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Pengalaman masa kanak-kanak dapat mempengaruhi perkembangan otak. Tentunya pendidikan tidak di lakukan begitu saja atau di paksakan secara cepat kepada anak, tetapi harus disampaikan dengan penuh kasih sayang, menyenangkan, penuh kesabaran, ketekunan serta penuh keuletan. Selain itu disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak (Yumnah, 2019).

Dalam hal ini, meskipun anak-anak usia dini sudah relatif kompeten dalam penggunaan teknologi, idealnya orang tua tetap berfungsi sebagai fasilitator, guru, dan penjaga dalam pemanfaatan teknologi pada anak-anak mereka (Chiong dan Shuler dalam Nikken dan Schols, 2015). Oleh karena itu dalam menggunakan *gadget* tentunya anak memerlukan dukungan dengan dilakukannya pendampingan dari orang tua untuk mengarahkan serta memberikan pemahaman-pemahaman mengenai media yang ditonton untuk menunjang pengetahuan serta persepsi-persepsi positif bagi anak maupun persepsi yang bersifat negatif, serta dapat meminimalisir anak untuk dapat mengadaptasi hal-hal negatif pada *gadget*. Pendampingan penggunaan media dan teknologi serta perangkatnya dikenal dengan istilah *parental mediation*.

## II. METODE

Metode dalam menuliskan artikel ini menggunakan metode literature. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melakukan penggalian informasi dengan pencarian terhadap sumber-sumber tertulis seperti buk-buku, artikel, jurnal, majalah, arsip-arsip serta dokumen sesuai dengan permasalahan yang dikaji, sehingga dengan adanya sumber tersebut dapat memperkuat argumentasi pada artikel ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana peran orangtua dalam melakukan pengawasan terhadap anak usia dini dalam menggunakan *gadget*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Anak Usia Prasekolah

Menurut Biechler dan Snowman (1993), sebagaimana dikutip oleh Soemiarti Patmonodewo, mengatakan bahwa : Anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan – 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada usia ini berada pada usia ini berada pada periode *preoperasional*, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional, atau "*symbolic function*", yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk mempresentasikan (mewakili) sesuatu yang lain dengan menggunakan symbol (kata-kata, *gesture*/bahasa gerak, dan benda). Dapat juga dikatakan sebagai "*semiotic function*", kemampuan untuk menggunakan symbol-simbol (bahasa, gambar, tanda/isyarat, benda, *gesture*, atau peristiwa) untuk melambangkan suatu kegiatan, benda yang nyata, atau peristiwa. Keterbatasan yang menandai, atau yang menjadi karakteristik periode preoperasional ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu berfikir dengan menggunakan simbol (*symbolic function*).
- 2) Berpikirkannya masih dibatasi oleh persepsinya. Mereka mayakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus kepada satu atribut/dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat (*centering*).
- 3) Berpikirkannya masih kaku tidak fleksibel. Cara berpikirnya terfokus kepada keadaan awal atau akhir dari suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri yang mengantarai keadaan tersebut. Contohnya: Anak sudah mungkin memahami bahwa dia lebih tua dari adiknya tetapi mungkin tidak memahaminya, bahwa adiknya lebih muda darinya.

- 4) Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atau dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.

Perkembangan Emosi Anak sudah menyadari akunya, bahwa akunya (dirinya) berbeda dengan bukan Aku (orang lain atau benda). Keasadaran ini diperoleh dari pengalaman bahwa tidak setiap keinginannya dipenuhi oleh orang lain atau benda lain. Anak sudah menyadari bahwa keinginannya berhadapan dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya. Bersamaan dengan itu, berkembang pula perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. Jika lingkungannya (terutama orangtuanya) tidak mengakui harga diri anak, seperti memperlakukan anak secara keras, atau kurang menyayangnya, maka pada diri anak akan berkembang sikap-sikap : (a) keras kepala/menentang, atau (b) menyerah menjadi penurut yang diliputi rasa harga diri kurang sifat pemalu (Karso, dkk. (ed), 1982). Beberapa jenis emosi yang berkembang pada masa anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Takut, yaitu perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan. Rasa takut terhadap sesuatu berlangsung melalui tahapan: (1) mula-mula tidak takut, karena anak belum sanggup melihat kemungkinan bahaya yang terdapat dalam objek, (2) timbul rasa takut setelah mengenal adanya bahaya, dan (3) rasa takut bisa hilang kembali setelah mengetahui cara-cara menghindar dari bahaya.
- 2) Cemas, yaitu perasaan takut yang bersifat khayalan, yang tidak ada objeknya. Kecemasan ini muncul mungkin dari situasi-situasi yang dikhayalkan, berdasarkan pengalaman yang diperoleh, baik perlakuan orangtua, buku-buku bacaan/ komik, radio, atau film. Contoh perasaan cemas : anak takut berada di dalam kamar yang gelap, takut hantu dan sebagainya.
- 3) Marah, yaitu perasaan tidak senang, atau benci, baik terhadap orang lain, diri sendiri, atau objek tertentu yang diwujudkan dalam

- bentuk verbal (kata-kata), atau nonverbal (seperti mencubit, memukul, menendang, dan merusak). Perasaan marah ini merupakan reaksi terhadap situasi frustrasi yang dialaminya, yaitu perasaan kecewa atau perasaan tidak senang karena adanya hambatan terhadap pemenuhan keinginannya. Pada masa ini rasa marah sering terjadi karena : (1) banyak stimulus yang menimbulkan rasa marah, dan (2) banyak anak yang menemukan bahwa marah merupakan cara baik untuk mendapatkan perhatian atau memuaskan keinginannya, diantaranya rintangan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, rintangan terhadap keinginan-keinginannya dan rintangan atas kebutuhan jasmaniah.
- 4) Cemburu, yaitu perasaan tidak senang terhadap orang lain yang dipandang telah merebut kasih sayang dari seseorang yang telah mencurahkan kasih sayang kepadanya. Sumber yang menimbulkan rasa cemburu selalu bersifat situasi sosial, hubungan dengan orang lain. Perasaan cemburu ini diikuti dengan ketegangan, yang biasanya dapat diredakan dengan reaksi-reaksi: (1) agresif atau permusuhan terhadap saingan; (2) regresif, yaitu perilaku kekanak-kanakan, seperti ngompol, atau mengisap jempol; (3) sikap tidak peduli; dan (4) menjantuhkan diri dari saingan.
  - 5) Kegembiraan, kesenangan, kenikmatan, yaitu perasaan positif, nyaman, karena terpenuhi keinginannya. Kondisi yang melahirkan perasaan gembira pada anak, diantaranya terpenuhi kebutuhan jasmaniah (makan dan minum), keadaan jasmaniah yang sehat, diperolehnya kasih sayang, ada kesempatan untuk bergerak (bermain secara leluasa), dan memiliki mainan yang disenanginya.
  - 6) Kasih sayang, yaitu perasaan senang untuk memberikan perhatian, atau perlindungan terhadap orang lain, hewan atau benda. Perasaan ini berkembang berdasarkan pengalamannya yang menyenangkan dalam berhubungan dengan orang lain (orangtua, saudara, dan teman), hewan atau benda (seperti mainan). Kasih sayang anak kepada orangtua atau saudaranya, amat dipengaruhi oleh iklim emosional dalam keluarganya. Apabila orangtua dan saudaranya menaruh kasih sayang kepada anak, maka dia pun akan menaruh kasih sayang kepada mereka.
  - 7) Phobia, yaitu perasaan takut terhadap objek yang tidak patut ditakutinya (takut yang abnormal). Perasaan ini muncul akibat orangtua yang suka menakut-nakuti anak, sebagai cara orangtua untuk menghukum, atau menghentikan perilaku anak yang tidak disenanginya.
  - 8) Ingin tahu (*curiosity*), yaitu perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik bersifat fisik ataupun nonfisik. Perasaan ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak. Masa bertanya ini dimulai pada usia 3 tahun dan mencapai puncaknya pada usia sekitar 6 tahun.
- Perkembangan emosi yang sehat sangat membantu bagi keberhasilan anak belajar. Oleh karena itu, diperlukannya kemampuan untuk mengenal, menerima, dan berbicara tentang perasaan-perasaannya serta menyalurkan keinginannya dengan melihat kebutuhan anak tersebut.
- Perkembangan Kepribadian. Pada masa ini, berkembang kesadaran dan kemampuan untuk memenuhi tuntutan dan tanggung jawab Ambron (dalam buku Dahlan 2007). Oleh karena itu, agar tidak berkembang sikap membandel anak yang kurang terkontrol, pihak orangtua perlu menghadapinya secara bijaksana, penuh kasih sayang, dan tidak bersikap keras. Meskipun mereka mulai menampakkan keinginan untuk bebas (*independen*) dari tuntutan orangtua, namun pada dasarnya mereka masih sangat membutuhkan perawatan, asuhan, bimbingan,

atau curahan kasih sayang (orangtua dependen). Aspek-aspek perkembangan kepribadian anak meliputi hal hal berikut:

1) *Dependency & Self – Image*

Konsep anak prasekolah tentang dirinya sulit dipahami dan dianalisis, karena keterampilan bahasanya belum jelas, dan pandangannya terhadap orang lain masih egosentris. Anak usia prasekolah memiliki sistem pandangan dan persepsi yang kompleks, tetapi belum dapat menyatakan. Perkembangan sikap independensi dan kepercayaan diri anak sangat terkait dengan cara perlakuan orangtuanya. Gaya perlakuan orangtua kepada anak, ternyata sangat beragam, ada yang memanjakan, bersikap keras, penerimaan kasih sayang. Apabila perlindungan (terlalu memanjakan) maka anak cenderung kurang bertanggung jawab dan kurang mandiri. Salah satu penelitian Braumrind, menemukan bahwa anak yang orangtuanya memberikan pengasuhan dan pemahaman serta memberikan arahan dan tuntunan, maka anak akan memiliki rasa percaya diri, bersikap ramah, mempunyai tujuan yang jelas, dan mampu mengontrol diri. Sementara anak yang dikembangkan dalam keluarga yang memperturutkan semua keinginan anak dan bersikap permisif, cenderung mengembangkan pribadi anak yang kurang memiliki arah hidup yang jelas dan kurang percaya diri.

2) *Initiative vs Guilt*

Erik Erikson mengemukakan teori bahwa anak prasekolah mengalami satu krisis perkembangan, karena mengalami konflik "initiative dan guilt". Pada tahap ini, anak sudah siap dan berkeinginan untuk belajar dan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuannya. Yang berbahaya pada tahap ini, adalah tersalurkannya energi yang mendorong anak untuk aktif (dalam rangka memenuhi

keinginannya), karena mengalami hambatan dan kegagalan, sehingga anak mengalami *guilt* (rasa rsalah). Fakyor eksternal yang dapat menghambat perkembangan inisiatif anak, diantaranya: (1) tuntutan kepada anak di luar kemampuannya, (2) sikap keras orangtua dalam memperlakukan anak, (3) terlalu banyak larangan, dan (4) anak kurang mendapat dorongan atau peluang untuk berani mengungkapkan perasaannya, pendapatnya atau keinginannya.

## 2. Bentuk Penggunaan *Gadget*

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Syahra (2006) mengatakan penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1 – 4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali – kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*nya untuk *browsing, chatting, sosial media, dll*. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

### 3. Intensitas Pemakaian *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mepedulikan *gadget*nya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

Laporan dari Ofcom pada bulan November 2016 menemukan, anak-anak berusia 3-4 tahun menghabiskan dua jam sehari, sedangkan anak berusia 5-15 tahun di bawah 4 jam secara reguler menggunakan *gadget*.

Feliana (2016) mengatakan anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Berdasarkan uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria

tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar antara 40 - 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

### 4. Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*

*Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

- 1) Dampak positif penggunaan *gadget*
  - a. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
  - b. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
  - c. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
  - d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika,

- dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
- 2) Dampak negatif dari *gadget* adalah:
- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut).
  - b. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
  - c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya).
  - d. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
  - e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
  - f. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
  - g. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang

terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang di dengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).

- h. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak sudah banyak dibahas dan ditelusuri melalui penelitian-penelitian berbagai disiplin ilmu. Misalkan dalam Neurosains atau Ilmu mengenai Otak, menyarankan pada tahun awal pertumbuhan, otak sedang berkembang pesat, dan kondisi itu memerlukan interaksi yang intens dengan manusia lainnya, bukan dengan layar *gadget*. Maka, jika terdapat kondisi malah anak sering menunduk dan tidak ada kontak mata dengan orang lain, itu sangat beresiko terhadap perkembangan otaknya.

Dan Siegel dari Mindful Awareness Research Center menambahkan, bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan menghambat perkembangan bahasa, sosial dan emosional anak. Kemudian berdampak pada perkembangan indera penglihatan, empati, memahami dirinya sendiri dan menghubungkan ikatan pertemanan.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya *filterisasi* dari dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*.

Akibat yang ditimbulkan dari dampak *gadget* ini adalah anak sulit dipisahkan dengan perangkat teknologi atau dapat dikatakan

Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial	ISSN: 2620-3367	Vol. 2 No: 2	Hal: 213 – 226	Desember 2019
--------------------------------	-----------------	--------------	----------------	---------------

menjadi ketergantungan. Namun dari pantauan orang tua dan lingkungan anak-anak dapat diarahkan ke hal-hal positif dan meminimalisir dampak-dampak negatifnya.

### 5. Ciri-ciri anak ketergantungan *Gadget*

Akibat yang ditimbulkan dari dampak *gadget* ini adalah anak sulit dipisahkan dengan perangkat teknologi atau dapat dikatakan menjadi ketergantungan. Namun dari pantauan orang tua dan lingkungan anak-anak dapat diarahkan ke hal-hal positif dan meminimalisir dampak-dampak negatifnya. Berikut ciri-ciri anak kecanduan *gadget* menurut Suardi (2006) antara lain:

1. Fokus berkurang
2. Menjadi lebih emosional
3. Sulit mengambil keputusan
4. Kematangan semu: terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang
5. Sulit berkomunikasi dengan orang lain
6. Tidak ada perubahan raut muka untuk mengekspresikan perasaan
7. Daya juang rendah
8. Mudah terpengaruh
9. Anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain yaitu menjadi diri anak yang kurang peka terhadap keadaan lingkungan sekitarnya
10. Mengurangi kemampuan dan kemauan untuk bersosialisasi secara langsung
11. Melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata
12. Tidak memahami nilai-nilai moral
13. Bersifat bebas dan tanpa control dari pihak manapun
14. Menghadirkan hal-hal yang berbau pornografi dan sadisme, sehingga berampak munculnya bully pada sekelompok anak-anak tertentu dan kekerasan pada diri anak-anak baik kekerasan fisik maupun kekerasan seksual pada anak-anak.
15. Melenakan dan kurang mengasah daya juang dalam mencapai sesuatu atau tidak kreatif
16. Secara financial membutuhkan biaya yang tidak sedikit
17. Penumpukan kepekaan.

### 6. Faktor-faktor Penggunaan *Gadget*

Menurut Zakiah Darojad (2010) selain ada sisi positif dan sisi negative penggunaan *gadget* juga dipengaruhi oleh adanya factor-factor pendukung dan atau penghambat, antara lain:

1. Pengaruh budaya dan gengsi anak jika tidak memiliki *gadget*.
2. Waktu kebersamaan antara anak dan orang tua (apakah sebentar saja, lama ataukah sedang)
3. Pendidikan dan penerapan nilai-nilai agama, baik orang tua dan anak-anak bersama-sama saling belajar dan membelajarkan
4. Target pengasuhan, dipengaruhi oleh konsistensi tanggungjawab orang tua terhadap anak dan orang tua harus tahu dan mengerti akan karakter anak yang satu dengan yang lain tidaklah sama
5. Tanggap atau gagap teknologi (menjadi orang tua yang pintar ataukah orang tua yang gagal)
6. Ada tidaknya pemberian fasilitas bermain

### 7. Parental Mediation Terhadap Anak

Mediasi berasal dari bahasa Inggris yang berarti menyelesaikan sengketa dengan menengahi. Mediasi adalah cara penyelesaian sengketa melalui proses perundingan untuk memperoleh kesepakatan para pihak dengan dibantu oleh mediator.

Pada beberapa keluarga, negosiasi tentang penggunaan media menjadi topik yang selalu diperbincangkan antara anak-anak dan orangtua. Walaupun pada sejumlah anak tampak bahwa aturan tentang penggunaan media (TV dan media lain) dari orangtua telah terinternalisasikan dengan baik, namun pada anak lain aturan-aturan ini tidak menyenangkan anak (Hagen 2007: 376) Prescott-Adams mendefinisikan mediasi orangtua sebagai :

*"the act of interpreting, discussing, and recognizing ideas, images, and information with children about media"* (tindakan memberi arti, mendiskusikan, dan mengenali gagasan, citra, dan informasi dengan anak mengenai media (Prescott-Adams dalam Rakhmani 2004).

Teori *parental mediation* berpendapat bahwa orang tua menggunakan strategi komunikasi interpersonal yang berbeda dalam usaha mereka untuk menengahi dan megurangi dampak negatif media dalam kehidupan anak-anak mereka (Clark, 2011). Mediasi merupakan bentuk pengawasan orang tua meski tidak sepenuhnya menurunkan anak dari risiko negatif online (Livingstone & Helsper, 2008). Di saat orang tua berupaya mencegah paparan efek negatif, anak justru termediasi oleh lingkungan dan rekan sebaya. Anak tidak dapat dibebaskan dari interaksi dengan internet. Sifat penggunaannya yang dipersonalisasi menjadikan tugas orang tua menjadi sulit (Livingstone et al., 2011).

Kondisi ini akan semakin sulit karena anak dapat bukan selaku sasaran kejahatan online di rumah, mereka bisa mendapatkannya di luar rumah karena internet bersifat ubiquitous atau dapat diakses di mana pun dan kapan pun (Leung & Lee, 2012). Meski demikian, terdapat beberapa gaya mediasi yang diterapkan untuk melindungi anak yaitu mediasi restriktif (*restrictive mediation*), mediasi aktif (*active mediation*), mediasi penggunaan bersama (*co-use*) supervise (*supervision*), dan mediasi teknik (*technical mediation*) (Clark, 2011; Fikkers, Piotrowski, & Valkenburg, 2017; Leung & Lee, 2012; Nikken & Schols, 2015).

Jika pada masa penggunaan televisi banyak dikenal 3 (tiga) macam tipe mediasi yaitu *mediasi restriktif*, *aktif*, dan *co-use*, maka di era media baru 200 INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi Volume 47. Nomor 2. Desember 2017 muncul tipe mediasi baru yaitu mediasi teknik. (Clark, 2011; Fikkers et al., 2017; Leung & Lee, 2012; Livingstone & Helsper, 2008; Nikken & Schols, 2015). Menurut Valkenburg et al., (1999)

## 8. Tipe Mediasi Restriktif

Tipe mediasi restriktif adalah tipe saat orang tua menerapkan berbagai set aturan untuk menggunakan atau melarang anak melihat program tertentu. Bentuk tipe mediasi restriktif dilakukan dengan memberikan peraturan yang rasional (Fikkers et al., 2017).

Tipe mediasi restriktif menerapkan aturan yang harus dipatuhi anak terkait waktu dan konten dalam menggunakan media. Kapan anak boleh mengakses internet, berapa lama waktu yang diberikan, permainan apa yang boleh dimainkan, konten apa yang boleh diakses, dan sebagainya. Orang tua yang

beranggapan internet berdampak negatif, menimbulkan ketakutan dan sifat agresif bagi anaknya cenderung menerapkan tipe mediasi restriktif (Fikkers et al., 2017; Krassowski et al., 1999; Nikken & Schols, 2015)controlling, or inconsistent. Meski demikian, sejumlah literatur melaporkan tipe mediasi restriktif memiliki pengaruh yang kecil namun signifikan untuk menghalau efek negatif dalam hal waktu penggunaan dan pengaruh konten seksual (Collier et al., 2016; Leung & Lee, 2012).

Pada banyak kasus, tipe mediasi restriktif menimbulkan efek bumerang, resistensi, atau inkonsisten baik dari anak maupun orang tua sendiri (Fikkers, Piotrowski, & Valkenburg, 2017). Orang tua tidak konsisten dalam menerapkan aturan terutama dalam pemberian teladan. Sedangkan anak beranggapan mediasi membatasi aktivitasnya sehingga cenderung mengabaikan orang tua (Livingstone et al., 2011). Tipe mediasi restriktif dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam menerapkan kontrol pribadi (Lee, 2013).

Tipe mediasi yang dinilai efektif untuk dilakukan adalah tipe mediasi aktif dan tipe mediasi teknis (Livingstone & Helsper, 2008). Tipe mediasi aktif menunjukkan perilaku orang tua dalam menjelaskan dan mendiskusikan sebuah program (Krassowski et al., 1999)an outsider. Diskusi ini bertujuan untuk membangun kemampuan berpikir kritis pada anak tentang program atau konten yang dikonsumsinya (Collier et al., 2016).

Diskusi interaktif antara orang tua dan anak terjalin sebagai komunikasi dua arah. Orang tua membimbing anak untuk menjadi pengguna media yang kritis (Livingstone & Helsper, 2008). Jenis tipe mediasi aktif dilaporkan cukup protektif melindungi anak dari kerentanan pengaruh negatif, agresi, dan seksualitas tetapi tidak untuk waktu penggunaan media.

Menurut Izzaura (2016) pada umumnya ibu menerapkan peraturan akan durasi dalam hal menonton, yang biasanya ditunjukkan pada saat-saat hari sekolah. Orangtua membatasi waktu menonton agar anak lebih banyak waktu belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Namun, dalam beberapa kasus orangtua sulit menerapkan hal ini, oleh karena anak tidak serta merta akan patuh kepada aturan yang sudah dibuat. Ketika tayangan yang ditampilkan sangatlah menari dan bertubi-tubi, anak akan sulit berhenti menonton. Selain pembatasan waktu, orangtua juga menerapkan larangan-larangan pada jenis tertentu. Larangan ini diterapkan

berdasarkan persepsi negatif orangtua terhadap jenis tayangan tertentu

### 9. Tipe mediasi *co-use*

Tipe mediasi *co-use* atau penggunaan bersama merupakan tipe ketika orang tua dan anak secara bersama melihat atau menggunakan media bersama. Valkenburg et al., (1999) menilai tipe ini tidak benar-benar dilakukan untuk melindungi anak dari dampak negatif media tetapi sebagai bentuk hiburan keluarga untuk menghabiskan waktu bersama. Orang tua akan menegur anak ketika ada perilaku menyimpang tetapi proses peneguran atau diskusi tidak dilakukan saat menonton bersama. Saat penggunaan bersama, orang tua juga menikmati bersama anak (Kaloka, 2016). Di era media baru, ketika perangkat media dapat dipersonalisasi, tipe *co-use* cenderung sulit diimplementasikan dan tidak efektif (Livingstone et al., 2011).

Tipe mediasi teknis menunjukkan upaya orang tua untuk menyaring dan mengontrol konten yang dikonsumsi anak melalui berbagai kumpulan tindakan teknis (Livingstone & Helsper, 2008). Dari ragam tipe mediasi, Leung & Lee (2012) menilai memblokir kunjungan ke situs media sosial dan hiburan lebih efektif 2 – 5% melindungi anak dibanding tipe mediasi lain.

Bila diterapkan pada konteks media secara umum, *co-viewing* adalah situasi dimana orangtua dan anak mengakses suatu media bersama-sama, namun tidak memiliki tujuan atau fokus untuk mendiskusikannya konten tertentu. Nathanson (2001) menemukan bahwa *co-viewing* dapat diasosiasikan secara positif dengan sikap orangtua terhadap media: semakin positif sikap orangtua terhadap suatu tayangan, maka semakin tinggi pula kemungkinan bagi orangtua untuk melakukan *co-viewing*. Maka ketika konten media yang ditonton atau diakses bersifat negatif, *co-viewing* justru akan menimbulkan efek yang tidak diinginkan.

### 10. Tipe Mediasi Aktif

Mediasi aktif merupakan salah satu bentuk *parental mediation* yang paling menjanjikan atau mempengaruhi diantara bentuk yang lain yaitu mediasi *restrictive* ataupun *co-viewing*. Bybee dkk juga beranggapan bahwa orang tua yang melakukan *active mediation* meningkat dengan memberikan penjelasan kepada anak-anak

akan memberikan efek positif mengenai media. Jadi apabila orang tua memberi tahu anak-anak mereka mengenai makna positif suatu konten, maka anak-anak akan cenderung memiliki efek positif yang lebih kuat dirasakan dari penggunaan *gadget*.

Anak-anak yang mendapat *positive active mediation* dari hal-hal positif yang ada di konten berpengaruh terhadap persepsi efek positifnya kepada *gadget*. Anak yang rutin berdiskusi aktif bersama orang tua nya terutama saat menggunakan media, terbukti lebih selektif dalam mengonsumsi dan menyerap hal-hal positif. Seperti penelitian yang dilakukan Fujioka dan Austin (2002 : 651) bahwa anak yang menerima mediasi aktif dari orang tua lebih baik dalam memahami isi dari konten tersebut.

Menurut (Pristinella, 2018) terdapat peran penting orang tua dalam mediasi (pendampingan menggunakan media) yang merupakan aspek *parental mediation*. Aspek tersebut adalah :

1. Kategorisasi merupakan peran penting orang tua dalam membantu anak menentukan konten yang positif dan negatif.
2. Validasi adalah peran orang tua dalam membantu anak memutuskan apakah setuju atau menolak pesan yang diberikan media sesuai dengan norma yang dianut oleh keluarga dan masyarakat secara umum.
3. Suplementasi adalah upaya orang tua dalam membantu anak menemukan informasi tambahan yang relevan dengan kehidupan nyata untuk melengkapi hal-hal yang kurang proposional dari media. Peran suplementasi orang tua adalah membantu anak mendapatkan informasi tentang vitamin-vitamin yang terkandung dalam susu dan manfaatnya dalam kehidupan nyata agar tayangan kurang proposional dari media tidak mengganggu persepsi anak.

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Catherine, Pandia, dan Pristinella (2017) ditemukan delapan faktor yang mempengaruhi proses *parental mediation* dalam penggunaan *gadget* pada anak, yaitu:

1. Karakteristik perkembangan anak. Ditemukan bahwa orang

- tua menyesuaikan strategi *parental mediation* dengan karakteristik perkembangan anak. Perkembangan kognitif anak yang semakin baik memungkinkan orang tua melibatkan anak dalam proses diskusi terkait dengan konten *gadget* yang disebut sebagai *active mediation*.
2. Sikap orang tua terhadap *gadget*. Sikap negative terhadap *gadget* tampak dari kekhawatiran orangtua terhadap konten-konten negatif dan cenderung mengabaikan manfaat positif dari *gadget* itu sendiri. Kekhawatiran bahwa *gadget* dapat mengganggu konsentrasi belajar dan membuat anak sulit fokus pada pelajaran membuat orang tua memilih pembatasan frekuensi dan durasi penggunaan *gadget*.
  3. Persepsi orang tua terhadap kontrol diri anak. Pandangan orang tua mengenai seberapa mampu anak menahan diri dalam mengakses informasi dari *gadget* memengaruhi bagaimana mereka mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*. Kekhawatiran orang tua bahwa anak tidak mampu menahan diri terhadap konten-konten negatif, terutama pornografi dan kekerasan, membuat mereka lebih banyak membuat batasan. Sebaliknya, orang tua memiliki persepsi positif tentang anak akan berusaha mengembangkan kontrol diri pada anak melalui diskusi tentang konten di media.
  4. Kemampuan orang tua dalam menggunakan teknologi. Orang tua yang memiliki kemampuan dalam hal penggunaan media, teknologi, dan perangkat media cenderung memiliki kepercayaan diri bahwa mereka mampu mengimbangi anak, baik dalam pengetahuan maupun penggunaan *gadget*. Kondisi tersebut orang tua membuka peluang lebih banyak untuk membicarakan berbagai hal dengan anak terkait penggunaan media dan isinya.
  5. Pengetahuan orang tua terkait konten *gadget* yang berisiko. Seberapa banyak pengetahuan orang tua tentang konten *gadget* yang berisiko berpengaruh pada bagaimana mereka melakukan pendampingan. Beberapa orang tua tidak tahu sama sekali atau tidak mau tahu konten media apa saja yang sedang populer di kalangan anak-anak mereka sehingga cenderung abai dalam melakukan pengawasan. Mereka tidak paham bahwa meskipun terlihat seperti permainan anak-anak yang lucu, beberapa games mengandung konten kekerasan dan pornografi. Begitu pula film animasi yang bebas ditonton melalui *youtube* ternyata menampilkan perilaku-perilaku yang menyimpang sehingga dengan mudah ditiru dengan anak, misalnya membanting makhluk hidup sampai tewas.
  6. Pengalaman orang tua terkait efek negatif dari penggunaan *gadget*. Apakah orang tua memiliki pengalaman negatif terkait dalam penggunaan *gadget* juga menyebabkan mereka melakukan perilaku tertentu untuk mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*.
  7. Tingkat pendidikan dan pekerjaan orang tua. Jenis pekerjaan orang tua ternyata berpengaruh saat mereka dalam mendampingi anak-anaknya menggunakan *gadget*. Profesi dan latar belakang pendidikan orang tua yang memang melibatkan pendampingan dan bimbingan

seperti guru dan dosen sedikit banyak memberikan tanggung jawab moral untuk melakukan pendampingan kepada anak-anak mereka, termasuk dalam pemakaian *gadget*. Sementara pekerjaan dan latar pendidikan orang tua yang melibatkan pemakaian teknologi dan media membuat mereka meleak teknologi dan bersedia membuka ruang diskusi dengan anak-anak mereka yang merupakan *digital natives* (generasi digital).

#### IV. SIMPULAN

Di era informasi ini komunikasi dapat dilaksanakan dengan mudah. Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Hampir semua kalangan sudah menggunakan gadget tidak terkecuali anak usia prasekolah. Anak-anak pada usia prasekolah adalah anak-anak yang sedang mengalami masa perkembangan fisik dan mental secara signifikan. Aspek perkembangan anak meliputi perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosi. Salah satu perkembangan yang penting pada anak usia prasekolah adalah perkembangan sosial emosi. Sejak awal anak usia prasekolah sudah familiar dengan teknologi yaitu gadget, sehingga merangsang kemampuan visual anak.

Alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak usia prasekolah, diantaranya adalah untuk menompang kemampuan belajar. Tanpa disadari, hal itu akan menimbulkan dampak ketergantungan dan mengalami masalah sosial emosi seperti perasaan cemas, depresi, berperilaku tidak taat, kurangnya hubungan dengan teman sebaya, kurangnya keterampilan sosial, dan kinerja akademik yang buruk. Anak yang mengalami keterlambatan perkembangan sosial emosi pada saat usia dini cenderung lebih berisiko untuk berperilaku maladaptif seperti perilaku antisosial, kriminalitas, dan penggunaan narkoba di kemudian hari.

Seorang anak dalam proses tumbuh kembangnya dipengaruhi pertama kali secara langsung oleh lingkungan keluarganya. Maka dari itu, peran orang tua dibutuhkan untuk melakukan pendampingan kepada anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* agar dapat meminimalisir dampak negatif serta mengoptimalkan dampak positif.

Pendampingan pada anak dalam menggunakan *gadget* melalui proses *parental mediation*. Orang tua menyesuaikan strategi parental mediation dengan katakteristik perkembangan anak, sikap orang tua terhadap *gadget*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Biechler dan Snowman. (1993). *Perkembangan Anak*. Pt: Remaja Rosdakarya. Bandung
- Fikkers, K. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2017). A matter of style? Exploring the effects of parental mediation styles on early adolescents' media violence exposure and aggression. *Computers in Human Behavior, 70*, 407–415.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17, No. 2
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory, 21*(4),
- Hagen, I. (2007). 'We can't just sit the whole day watching TV: Negotiations concerning media use among youngsters and their parents', *Young: Nordic Journal of Youth Research*, Vol 15, No 4, pp. 369–393.
- Juliadi. (2018). *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Livingstone, S., & Helper, E. J. (2008). Parental Mediation and children's Internet use, *Journal of Broadcasting & electronic Meida*, 581-599
- Maulida, Hidayati. (2013). Menelusik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah*. FKIP, Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap

Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial	ISSN: 2620-3367	Vol. 2 No: 2	Hal: 213 – 226	Desember 2019
--------------------------------	-----------------	--------------	----------------	---------------

- interksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Unantenne, N. (2014). Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study. *The Asian Parent Insight*.
- Pristinella, D. (2018). Mempersiapkan Generasi Milenial Ala Psikolog. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Sari, P dan Mitsalia A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2) : 73 – 77.
- Suana & Firdaus. (2014). Pola Asuh Orangtua Akan Meningkatkan Adaptasi Sosial Anak Prasekolah di RA Muslimat NU 202 Assa'adah Sukowati Bungah Gresik. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7 (2)
- Suardi. (2006). *Psikologi Perkembangan pada Remaja*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Syahra, R. (2006). *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. LIPI. Bandung
- Valkenburg, P. M., Kremer, M., Peeters, A. L., & Merseille, N.M. (1999). Developing a scale to assess three different styles of television mediation: "instructive mediation", "restrictive mediation", and "social coviewing". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52-66)
- Yulianti, Dwi (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks
- Zakiah Darojad. (2010). *Kesehatan Mental*. Jakarta; Haji Masagung