

Kendala Ibu Dalam Menghadapi Anak Kecanduan *Gadget*

Darwis¹, M. Tahir², ST. Nurbayan^{3*}

¹⁻³ Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Bima

^{3*} nurbayan.st@gmail.com;

Abstrak

Ibu merupakan orang tua yang sangat berperan dalam perkembangan anaknya, sejak anak mulai bangun dipagi hari hingga anak-anak tidur di malam hari, memperhatikan menu makan, bentuk permainannya serta teman sepermainannya, tutur kata, sikap dan tingkah laku anak, peran ini dilakukan oleh ibu sejak anak menjadi bayi hingga anak-anak menjadi dewasa. Kemudian ditengah kehadiran alat teknologi sekarang membuat ibu-ibu mengalami kesulitan menghadapi anak-anak, disatu sisi anak-anak dilarang untuk mengenal teknologi, namun disisi lain, anak-anak sangat membutuhkan gadget, apalagi ditengah Covid-19 yang menimpah masyarakat sejak tahun 2019 lalu, anak-anak dituntut belajar dirumah dengan cara pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kendala Ibu Rumah Tangga menghadapi anak-anak kecanduan gadget. Adapun penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif, informan penelitian sebanyak 8 ibu rumah tangga yang ditentukan secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi, kemudian analisis data menggunakan display data, ferifikasi data dan uji keabsahan data, lalu kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah bahwa kendala Ibu dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak di karenakan faktor kesibukan orang tua, pendidikan orang tua yang rata-rata rendah, anak-anak menggunakan gadget sebagai alasan belajar jarak jauh, faktor pengaruh lingkungan, dan gadget menjadi kebutuhan pokok anak.

Kata Kunci: *kendala ibu, anak, Kecanduan gadget*

Pendahuluan

Kehadiran alat teknologi sekarang membuat ibu-ibu mengalami kesulitan menghadapi anak-anak, disatu sisi anak-anak dilarang untuk mengenal teknologi, namun disisi lain, anak-anak sangat membutuhkan gadget, apalagi ditengah covid-19 yang menimpah masyarakat sejak Tahun 2019 lalu, anak-anak dituntut belajar dirumah dengan cara pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 dengan tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua terutama

seorang ibu. Melalui surat edaran tersebut, tentunya memberikan batasan interaksi secara langsung guna memutus mata rantai Covid-19 dengan kondisi yang ada semaksimal mungkin, dengan tetap berupaya memenuhi layanan pendidikan. Prinsipnya keselamatan dan kesehatan lahir batin peserta didik, pendidik, kepala sekolah, dan seluruh warga satuan pendidikan adalah menjadi pertimbangan yang utama dalam pelaksanaan belajar dari rumah (Alia dkk, 2018).

Merujuk pada uraian tersebut diatas, menjadikan masyarakat Indonesia mengalami kesulitan dalam menghadapi perubahan di masa pandemik ini. Sehingga salah satu cara yang dapat dilakukan untuk tetap beraktivitas normal, baik bekerja maupun belajar yakni memanfaatkan media internet, seperti gadget, computer, laptop dengan aplikasi google meet, Zoom dan sebagainya. Untuk pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ), baik untuk tingkat SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi harus dapat berjalan dengan baik dalam proses transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Al-Ayoby, 2017).

Guru sebagai ujung tombak pendidikan melakukan berbagai upaya seperti menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui media Group Whatsapp, Google Classroom, Moodle, dan aplikasi belajar online lainnya. Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) tersebut, tidaklah berjalan optimal seperti yang diharapkan, dikarenakan peserta didik cenderung menyalahgunakan gadget untuk keperluan diluar belajar (Amiruddin dkk, 2021). Diantaranya penyalahgunaan gadget untuk bermain game online, media social lainnya, youtube, tik tok dan sebagainya, karena ibu di rumah tidak mendampingi dan membatasi penggunaan aplikasi oleh anak-anaknya, karena kendala pendidikan ibu rata-rata hanya pada tingkat SMA dan tidak memiliki waktu untuk memperhatikan gadget (Hartati dkk, 2021).

Ketidakmampuan orang tua terutama ibu untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain gadget, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan gadget pada anak juga harus diperhatikan (Indriyani dkk, 2018). Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan gadget pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan gadget melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali (Pebriana, 2017).

Di Desa Ncera Kecamatan Belo Kabupaten Bima berdasarkan observasi awal bahwa rata-rata ibu mengalami kendala dalam menghadapi anak-anaknya, karena .anak-anaknya tidak lagi mendengarkan nasehatnya dan selalu alasan belajar daring , kerja tugas dengan google, Anak-anak melawan disaat ibu mengganggu saat keseriusannya bermain gadget, kemudian ibi rata-rata berpendidikan rendah dan tidak berusaha untuk mengetahui aplikasi gadget, disamping itu waktu ibu terbatas karena pekerjaan mengurus rumah tangga dan menjadi buruh tan, tidak adanya kerjasama dengan guru-guru di Sekolah. Setiap malam berkumpul di

rumah-rumah warga setempat yang memiliki jasa wifi (Indihome) yang disewa setiap hari, anak-anak biasanya berkumpul dari pagi sampai waktu maghrib hingga pukul 01.00 pagi bahkan. Aktivitas anak-anak penggunaan gadget rata-rata di pergunakan untuk game online.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan jenis *descriptive review* yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menilai dan menginterpretasi seluruh temuan yang terkait dengan topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian (*research question*), yang terlebih dahulu ditetapkan sebelumnya.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang berasal dari artikel ilmiah nasional maupun internasional dari tahun 2010 hingga 2020. Basis data yang digunakan yaitu *Google Scholar*. Strategi yang digunakan dalam pencarian literatur yaitu dengan menggunakan kata kunci peran (*roles*), orangtua (*parents*), pencegahan (*preventive*), kecanduan *gadget* (*gadget addiction*), anak (*children*).

Hasil & Pembahasan

Upaya Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menyatakan bahwa kendala orang tua dalam menanggulangi kecanduan *gadget* pada anak pasca pembelajaran daring di tengah covid 19 di Desa Ncera Kecamatan Belo Kabupaten Bima, cukup bervariasi diantaranya: faktor kesibukan orang tua, kendala bahwa gadget dijadikan sebagai alasan belajar jarak jauh, faktor pengaruh lingkungan dan gadget menjadi kebutuhan pokok anak. Sehingga pada akhirnya anak menjadi kecanduan karena kurangnya perhatian dan pengawasan.

Hasil penelitian diatas, seiring dengan penelitian Putri (2020) beberapa kendala yang dialami oleh orangtua yaitu perilaku temper tantrum pada anak, latar belakang pendidikan orangtua, keterbatasan waktu orangtua karena sibuk bekerja, dan tidak dapat setiap saat memantau kondisi anak. Dari paparan diatas tentang cara mengatasi dan kendala orangtua dalam menghadapi kecanduan gadget pada anak.

Upaya orang tua merupakan usaha, atau cara orang tua untuk merealisasikan apa yang diinginkan (Zaini dan Soenarto, 2019). Dalam hal ini tentunya berkaitan dengan usaha atau cara yang dilakukan orang tua dalam membimbing anak untuk menjalankan apa yang diperintahkan. Berkenaan dengan upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak bahwa orang tua sudah berupaya meminimalisir kecanduan anak dengan membatasi aktivitas penggunaan gadget secara berlebihan, memberikan jadwal penggunaan gadget kepada anak, menetapkan wilayah-wilayah bebas gadget di rumah, mengajarkan anak pentingnya menahan diri dan memberikan contoh yang baik bagi anak.

1. Membatasi Penggunaan

Batasi penggunaan gadget sesuai dengan rekomendasi usia anak. *The American Academy of Pediatrics* (2013) dan *Canadian Paediatric Society* (2010) telah menerbitkan pedoman *screen time* seperti berikut ini: 1) Anak-anak di bawah usia 2 tahun: sebaiknya tidak dibiarkan bermain gadget sendirian, termasuk TV, smartphone dan tablet. 2) Anak-anak usia 2 sampai 4 tahun: kurang dari satu jam sehari. 3) Usia 5 tahun ke atas: sebaiknya tidak lebih dari dua jam sehari untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar).

2. Beri Jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain gadget. Di luar itu, orangtua juga harus menyiapkan kegiatan alternatif lainnya agar anak tidak bosan dan beralih ke gadget lagi.

3. Jangan Beri Akses Penuh

Letakkan TV atau komputer di ruang keluarga. Sehingga setiap anak menggunakannya, dia tidak sendirian dan masih dalam pengawasan anggota keluarga lainnya. Selain itu perangkat mobile juga sebaiknya tidak diserahkan pada anak sepenuhnya. Biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil kembali setelah selesai.

4. Tetapkan Wilayah-Wilayah Bebas Gadget

Buat peraturan tidak boleh menggunakan gadget di tempat-tempat tertentu. Misalnya di meja makan, di kamar tidur, dan di mobil.

5. Ajarkan Anak Pentingnya Menahan Diri

Pastikan untuk memberikan pujian pada anak ketika ia berhasil menahan diri untuk tidak bermain game dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

6. Berikan Contoh Yang Baik

Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orangtuanya. Untuk itu, Parents juga harus menjadi contoh yang baik, letakkan HP dan bermainlah bersama si kecil. Selain itu dilain sisi terdapat juga kendala yang dihadapi orangtua dalam menangani anak yang kecanduan gadget.

Kendala Orang Tua (Ibu) dalam Menanggulangi Anak Kecanduan Gadget

Hidup di jaman sekarang artinya tidak jarang ada orangtua yang mengeluh anaknya kecanduan gadget. Baik itu smart phone ataupun tablet. Padahal kecanduan akut terhadap gadget pada anak-anak dapat merusak kesehatan mereka, baik fisik maupun mental. Efek merusaknya dalam beberapa hal bisa sama seperti kecanduan alkohol. Penelitian yang dilakukan *British Heart Foundation* (BHF) (dalam theAsianparent Indonesia) menunjukkan

bahwa hanya 1 dari 10 balita “generasi iPad” yang cukup aktif untuk bisa dikategorikan sehat. Namun bukan berarti anak harus dihindari sepenuhnya dari gadget. Bagaimanapun teknologi tetap memiliki peran dalam membantu perkembangan anak, asalkan kita tahu batasannya. Menurut penelitian Lubi (2020) beberapa kendala yang dialami oleh orangtua yaitu perilaku temper tantrum pada anak, latar belakang pendidikan orangtua, keterbatasan waktu orangtua karena sibuk bekerja, dan tidak dapat setiap saat memantau kondisi anak. Dari paparan diatas tentang cara mengatasi dan kendala orangtua dalam menghadapi kecanduan gadget pada anak menurut (Annisa dkk, 2019).

Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak

1. Penurunan Perkembangan Otak
2. Bahaya Radiasi
3. Penurunan Kemampuan Interaksi Sosial
4. Obesitas
5. Merusak Penglihatan
6. Kurangnya Minat Bermain di Alam Terbuka
7. Temperamental

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kendala Ibu dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak dikarenakan faktor kesibukan orang tua, pendidikan orang tua yang rata-rata rendah, anak-anak menggunakan gadget sebagai alasan belajar jarak jauh, faktor pengaruh lingkungan, dan gadget menjadi kebutuhan pokok anak.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada semua tim Dosen Pendidikan Sosial STKIP Bima yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan artikel dan semua pihak yang telah membantu.

Referensi

- Amiruddin, A., Rubianti, I., Azmin, N., Nasir, M., & Sandi, A. (2021). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 3 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4).
- Annisa, A., Marlina, S., & Zulminiati, Z. (2019). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 59-66.
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT. Vol.14, No.1*

- Al-Ayoby, M. Hafiz. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universtas Lampung
- Fahriantini, Eva. 2016, *Peranan Orangtua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di AL Azhar Syifa Budi Samarinda. Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(4) : 44-45.*
- Hartati, H., Fahrudin, F., & Azmin, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 5(4).*
- Indriyani, Maulita. 2018. Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-6 tahun. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung
- Pebriana, Putri H. 2017, Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi, Vol 1, No.1.*
- Putri, A. E. (2020). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Dusun VI Emplasmen Tinjowan Kecamatan Ujung Padang Kabupaten Simalungun (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Zaini, M., & Soenarto, S. 2019. Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 254-264.*
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. 2020. Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak, 4(1), 63-82.*