

STUDI DESKRIPTIF: PERILAKU *DIGITAL PARENTING* TENTANG PENGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA SEKOLAH

Puji Lestari*¹, Mona Saparwati¹, Umi Aniroh¹

¹Program Studi S1 Keperawatan, Universitas Ngudi Waluyo

*korespondensi penulis, email: pujilestari@unw.ac.id

ABSTRAK

Kehadiran perkembangan *gadget* memberikan dampak positif bagi anak, di antaranya memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, menggali informasi hingga hiburan, namun di berbagai situasi hadirnya perkembangan teknologi justru memberikan dampak negatif bagi anak, salah satunya ketergantungan atau kecanduan. Anak yang kecanduan menjadi lebih emosional, membentuk karakter pemberontak karena keinginan tidak ingin diganggu pada saat bermain *gadget*, menjadi pemalas, dan malas belajar. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku *digital parenting* tentang penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah Kota Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian sebanyak 97 siswa diambil dengan teknik *purposive sampling*. Data disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan distribusi frekuensi perilaku *digital parenting* tentang penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan perilaku *digital parenting* sebagian besar kategori cukup (68,0%). Diharapkan orang tua lebih meningkatkan lagi perilaku *digital parenting* tentang penggunaan *gadget* untuk mencegah dan mengendalikan terjadinya kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah.

Kata kunci: anak usia sekolah, *digital parenting*, penggunaan *gadget*

ABSTRACT

The presence of the development of gadgets has a positive impact on children, including providing ease in communicating, digging for information to entertainment, but in various situations the presence of technological developments actually has a negative impact on children, one of which is dependence or addiction. Children who are addicted become more emotional, form a rebellious character because of the desire not to be disturbed when playing gadgets, become lazy, and lazy to learn. Parents have an obligation to control and in addition supervise every form of information received by children through gadgets. This study aims to determine the picture of digital parenting behavior about the use of gadgets in school-age children in Semarang City. This research is a descriptive research with a cross sectional approach. The data is presented descriptively to describe the frequency distribution of digital parenting behavior about gadget use in elementary school-age children in Semarang City. The results showed that digital parenting behavior in most categories was sufficient (68,0%). It is expected that parents will further increase digital parenting behavior about the use of gadgets to prevent and control the occurrence of gadget addiction in school-age children.

Keywords: digital parenting, gadget use, school-age children

PENDAHULUAN

Kehadiran perkembangan *gadget* memberikan begitu banyak dampak positif bagi anak, di antaranya memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan menggali informasi hingga hiburan (Susilo, 2019). Pada berbagai situasi hadirnya perkembangan teknologi justru memberikan dampak negatif bagi anak, salah satunya ketergantungan / kecanduan (Rakhmawati & Wahyu Lestari, 2020). Ciri-ciri anak kecanduan *gadget*, antara lain anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*, anak mengabaikan kebutuhan lain yang wajib dilakukan misalnya lupa mandi dan makan (Pebriana, 2017). Durasi bermain *gadget* lebih dari 6 jam dalam sehari, ini sudah menjadi salah satu tanda anak mulai kecanduan. Anak yang sudah kecanduan *gadget* cenderung kurang tertarik bermain di alam terbuka dan tidak tertarik dengan interaksi fisik (Anggraini, 2019).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak. Anak usia sekolah sangat minim berinteraksi dengan lingkungan sosial dan sosialisasi, sehingga menjadi pribadi yang tertutup, termasuk dengan keluarganya sendiri (Lestari dkk, 2015). Kecanduan *gadget* menyebabkan *syndrome nomophobia* (tidak bisa terlepas dari *gadget* selama 24 jam) dan *carpal tunnel syndrome* (gangguan otot dan tulang pergelangan tangan). Secara psikologis,

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang pada Januari 2023. Populasi penelitian adalah anak usia sekolah usia 9-12 tahun yang berjumlah 182 siswa. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah yang mempunyai *gadget*, sedangkan kriteria eksklusi penelitian ini adalah anak usia sekolah yang tidak berangkat sekolah pada saat pengambilan data, anak usia sekolah yang tidak diasuh

anak-anak menjadi lebih emosional, membentuk karakter pemberontak karena keinginan tidak ingin diganggu pada saat bermain *gadget*, menjadi pemalas, dan malas belajar (Ariston & Frahasini, 2018) hingga mengganggu kesehatan mata (Abdu *et al.*, 2021).

Faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada anak, di antaranya tingkat *sensation seeking* yang tinggi, *self-esteem* yang rendah, kontrol diri yang rendah (Agusta, 2016) dan pola asuh orang tua (Suherman, 2019). Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* (Nurhidayah, dkk, 2021). Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *gadget*. Selain itu, orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016).

Modeling penggunaan *gadget* yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan untuk kepentingan optimalisasi nilai guna *gadget* pada anak. Proses pengawasan dan pendampingan penggunaan *gadget* oleh anak disebut dengan istilah *digital parenting* (Sari, Wardhani, & Amal, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku *digital parenting* tentang penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah Kota Semarang.

oleh orang tua kandung. Sampel sebanyak 97 siswa dengan teknik *sampling* yang digunakan *purposive sampling*. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah kuesioner tentang *digital parenting* yang terdiri dari 12 pertanyaan. Pengisian kuesioner oleh siswa dilakukan di kelas masing-masing didampingi oleh peneliti atau asisten peneliti, sebelum mengisi kuesioner responden diberi penjelasan tentang proses penelitian dan menandatangani lembar *informed consent*.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Anak Usia Sekolah Berdasarkan Jenis Kelamin (n=97)

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	48	49,5
Perempuan	49	50,5
Jumlah	97	100

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa jumlah responden laki-laki dan perempuan hampir seimbang, yaitu laki laki sebesar 49,5% dan perempuan sebesar 50,5%.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Digital Parenting* tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah (n=97)

<i>Digital Parenting</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kurang	15	15,5
Cukup	66	68,0
Baik	16	16,5
Jumlah	97	100

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa *digital parenting* paling banyak pada kategori cukup yaitu sejumlah 68%.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Orang Tua (n=97)

Karakteristik Orang Tua	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Umur Orang Tua (tahun)		
Dewasa awal (26-35)	40	41,2
Dewasa akhir (36-45)	48	49,5
Lansia akhir	9	9,3
Pendapatan Orang Tua		
< UMK (Rp. 2.311.254,-)	42	43,3
Sesuai UMK (Rp. 2.311.254,-)	37	38,1
> UMK (Rp. 2.311.254,-)	18	18,6
Pendidikan Orang Tua		
Dasar (SD, SMP)	19	19,6
Menengah (SMA)	68	70,1
Tinggi (PT)	10	10,3

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui paling banyak pada usia dewasa akhir sejumlah 49,5%, pendapatan orang tua

sesuai UMK 38,1%, dan pendidikan orang tua tingkat menengah sebanyak 70,1%.

Tabel 4. Distribusi Jawaban Responden Tentang Perilaku *Digital Parenting* Pada Anak Usia Sekolah (n=97)

No	Pernyataan	Tidak Pernah	Kadang	Sering	Selalu
1.	Orangtua membatasi waktu ketika saya menggunakan <i>gadget</i> (misalnya satu jam sehari)	11 (11,3%)	52 (53,6%)	26 (26,8 %)	8 (8,2%)
2.	Orangtua melarang saya menggunakan <i>gadget</i> jika sedang belajar	13 (13,4%)	44 (45,4%)	14 (14,4%)	26 (26,8%)
3.	Orangtua memberikan contoh informasi yang boleh saya dinikmati ketika menggunakan <i>gadget</i>	14 (14,4%)	38 (39,2%)	27 (27,8 %)	18 (18,6 %)
4.	Orangtua mencontohkan kepada saya menggunakan <i>gadget</i> ketika kondisi santai	29 (29,9%)	23 (23,7%)	27 (27,8%)	18 (18,6%)
5.	Orangtua tidak memberikan <i>gadget</i> saat saya sedang sedih ataupun marah	47 (48,5%)	36 (37,1%)	5 (5,2%)	9 (9,3%)
6.	Orangtua mengizinkan saya menggunakan <i>gadget</i> jika membutuhkan hiburan	8 (8,2%)	27 (27,8)	21 (21,6 %)	41 (42,3%)
7.	Orangtua mengajak saya berkomunikasi terkait penggunaan <i>gadget</i>	23 (23,7%)	40 (41,2%)	22 (22,7%)	12 (12,4%)
8.	Orangtua menanyakan kepada saya, kesulitan yang saya alami dan membantu melepaskan saya dari kecanduan <i>gadget</i>	9 (9,3%)	23 (23,7%)	45 (46,4%)	20 (20,6%)
9.	Orang tua melarang saya bermain <i>gadget</i> di tempat ibadah	12 (12,4%)	8 (8,2%)	10 (10,3%)	67 (69,1%)
10.	Orang tua melarang saya bermain <i>gadget</i> di bagian rumah yang kurang penerangan	13 (13%)	31 (32%)	22 (22,7%)	31 (32%)
11.	Orang tua bekerja sama dengan guru mengawasi saya dalam menggunakan <i>gadget</i> baik di rumah maupun sekolah	30 (30,9%)	27 (27,8%)	18 (18,6%)	22 (22,7%)
12.	Orang tua menyarankan guru untuk menasehati saya agar tidak selalu bermain <i>gadget</i> ketika di rumah	26 (26,8%)	25 (25,8%)	18 (18,6%)	28 (28,9%)

Berdasarkan tabel 4, didapatkan data bahwa hanya 8,2% orang tua yang membatasi waktu ketika anaknya menggunakan *gadget*. Selain itu, terdapat

42,3% orang tua yang mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* ketika membutuhkan hiburan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan responden berjenis kelamin laki-laki dan perempuan cenderung seimbang yaitu laki-laki berjumlah 48 (49,5%) dan perempuan berjumlah 49 (50,5%). Menurut Ulfah (2020), laki-laki menggunakan internet untuk hiburan dan mengurangi stres, sedangkan wanita cenderung menggunakan internet untuk mencari tugas dan informasi tertentu (Ulfah, 2020).

Perilaku *digital parenting* yang dilakukan orang tua anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang didapatkan sebagian besar kategori cukup yaitu sebanyak 66 dari 97 responden (68,0%). Berdasarkan pengisian kuesioner

diperoleh hanya 8,2% orang tua yang membatasi waktu anaknya saat menggunakan *gadget*. Orang tua berperan penting untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak, sehingga orang tua perlu mendampingi anaknya ketika sedang bermain *gadget* dan menasehati ketika anak sudah lupa waktu (Agusta, 2016). Berbagai alasan sering sekali dikemukakan anak dalam penggunaan *gadget*. Anak usia sekolah menggunakan *gadget* untuk bermain *game* karena alasan yang menyenangkan dan membuat ketagihan, berteman, dan menampilkan gambar yang menarik (Karuniasari, 2017). Anak usia sekolah membutuhkan internet sebagai

kebutuhan dalam pendidikan, namun realitanya lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan, media sosial, dan lain sebagainya (Lestari, 2019). Hal ini didukung dengan hasil pengisian kuesioner yaitu sebanyak 41 (42,3%) orangtua mengizinkan anak menggunakan *gadget* jika membutuhkan hiburan.

Hasil ini sesuai dengan penelitian di Kota Sukabumi menunjukkan peran *digital parenting* terhadap penggunaan gawai anak SD Mardi Waluya sebagian besar kategori sedang (54%) (Stevanus & Anindyta, 2022). Penelitian di Kota Medan menunjukkan peran *digital parenting* yaitu anak lebih disiplin dalam penggunaan *gadget* (Qaulan, 2022). *Digital parenting* yang dapat dilakukan untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak dengan membuat perjanjian antara anak dengan orang tua perihal durasi pemakaian *gadget* (Pratikno & Sumantri, 2020).

Digital parenting merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya. Menurut Stevanus & Anindyta (2022), *digital parenting* mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing, dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital. Orang tua dan anak memerlukan kesepakatan seputar penggunaan media digital, memanfaatkan program / aplikasi yang mendidik terkait aspek perkembangan anak. Hal ini tidak berarti orang tua melarang anak sepenuhnya menggunakan digital, tetapi mengendalikan dengan memberi aturan dan batasan penggunaan yang jelas.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pendidikan orang tua sebagian besar menengah yaitu sebanyak 68 (70,1%), berpendapatan sesuai UMK sebanyak 37 (38,1%). Ayah anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang yang mempunyai *digital parenting* kategori cukup sebagian besar yang berumur dewasa akhir (62,1%), berpendidikan SMA (71,2%), dan berpendapatan sesuai UMK (48,5%).

Karakteristik orang tua memberikan kontribusi terhadap *digital parenting* pada anak. Menurut Santrock (2013), orang tua yang memiliki pendidikan yang tinggi tentu mereka akan memiliki informasi yang banyak. Baik informasi itu dari buku, seminar, ataupun yang lainnya. Informasi ini akan digunakan untuk mengatur pola asuh menjadi lebih optimal. Perekonomian yang cukup, kesempatan, dan fasilitas yang diberikan serta lingkungan material yang mendukung cenderung mengarahkan pola asuh orang tua menuju perlakuan tertentu yang dianggap orang tua sesuai. Cara pandang orang tua dengan status sosial ekonomi tinggi menerapkan pola asuh sesuai dengan kemampuan dan yang terpenting bisa diterima masing-masing anggota keluarga. Usia akan membawa orang tua sesuai dengan karakteristik pada masanya. Usia ini juga nantinya akan berpengaruh terhadap komunikasi terhadap anak.

Peran orang tua dalam membimbing anak menggunakan perangkat digital diantaranya adalah membiasakan kritis pada konten digital apa saja. Pastikan konten atau aplikasi yang akan diakses oleh anak benar-benar aman. Peran lainnya berdiskusi penting tidak hanya melarang, mencoba untuk mendiskusikan secara sederhana, dan memberikan pengertian tentang batas kebutuhan penggunaan perangkat digital anak. Selain itu, membatasi kapan, di mana, dan konten atau teknologi apa yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak, mematuhi dan sepakati aturan penggunaan, dan konsisten dengan kesepakatan tersebut. Orang tua juga perlu untuk sering menikmati perangkat digital bersama anak untuk dapat menemukan manfaatnya (Stevanus & Anindyta, 2022).

Latar belakang pendidikan orang tua merupakan faktor eksternal lingkungan keluarga yang berdampak signifikan pada pola asuh anak. Pemahaman pola pengasuhan orang tua merupakan bentuk rangkaian yang digunakan untuk menerima, mengasuh, dan membesarkan anaknya. Peran menonjol dari tingkat

pendidikan orang tua, terutama sekolah ibu, dalam proses perkembangan kognitif dan nonkognitif anak ibu dengan pendidikan yang lebih tinggi dapat menciptakan lingkungan rumah yang lebih memelihara dan lebih sehat untuk perkembangan anak, seperti memiliki lebih banyak masukan ekonomi, perilaku pengasuhan yang tepat, pemrosesan informasi yang baik, kapasitas, dan efisiensi yang lebih tinggi dalam investasi

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan perilaku *digital parenting* sebagian besar kategori cukup (68,0%). Diharapkan orang tua lebih meningkatkan lagi perilaku

modal manusia (Hamalik, 2012). Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Galih (2019), menemukan bahwa ayah ibu yang berpendidikan memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kontrol orang tua. Penelitian di Kota Surakarta menunjukkan terdapat pengaruh positif yang signifikan dari tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh anak, ditunjukkan dari hasil uji t hitung sebesar 2,328 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ (α) (Miyati, 2021).

digital parenting tentang penggunaan *gadget* untuk mencegah dan mengendalikan terjadinya kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, S., Saranga', J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor resiko kecanduan menggunakan smartphone pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 86–96. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/1021>
- Angraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Lestari, D. (2019). *Penggunaan Media Sosial dalam Interaksi Sosial Kegiatan Akademik Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. Retrieved from <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prasanti, D. (2016). Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital. *Jurnal Commed*, 1(1), 69–81.
- Pratikno, A. S., & Sumantri, S. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 107–123. <https://doi.org/10.36835/au.v2i1.301>
- Rakhmawati, D., & Wahyu Lestari, F. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(3), 159–164.
- Santrock. (2013). *Life span development: Perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Stevanus, I., & Anindyta, P. (2022). Peran Digital Parenting terhadap Penggunaan Gawai Anak SD. *Publikasi Pendidikan*, 12(1), 7–16. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/25494>
- Suherman, R. N. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak Prasekolah*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.
- Susilo, B. (2019). Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Tumbuh Kembang Anak. *Sindimas*, 1(2), 139–143.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting. Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak dari Bahaya Digital?*. Tasikmalaya: Adu Publisher.