



ANALISIS PERUBAHAN POLA ASUH ORANG TUA DI ERA DIGITAL

Jauzaa Hayaah Kusnandar¹, Farid Pribadi²

S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

¹jauzaa.21071@mhs.unesa.ac.id, ²faridpribadi@unesa.ac.id

ABSTRACT

Parenting is an initial foundation that parents can give children to provide moral education, character, and intelligence so that children can develop optimally. Parenting is a way for parents to educate children, treat, nurture and make children become disciplined individuals in adulthood, to assist the process of forming norms in the general public. In carrying out parenting, both father and mother must work hand in hand cooperatively in order for parenting runs optimally. Some people who adhere to patriarchy sometimes still project the task of raising children only to the mother. Parenting patterns are divided into four types, namely: (1) permissive, (2) authoritarian, (3) authoritative, and (4) uninvolved. Each of the existing types of parenting has its own positive and negative impacts. Considering the digital era where access to technology is getting easier and internet access is increasingly widespread, parents utilize the internet in daily life. Parents use the internet whether it's for educational purposes or merely entertainment. Utilizing and using technology and the internet to support parenting methods and patterns is not considered wrong, but using it excessively is not highly recommended. The negative impact of excessive internet and technology use is that it may draw a distance between children and their surroundings. This is what makes researchers interested in examining how changes in the digital era can affect parents' digital parenting. This study aims to find out how parents apply parenting styles and how the digitalization era affects parenting patterns for their children.

Keywords : Parenting, Parents, Digital Era.

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Selama ini, orangtua dianggap sebagai pihak yang bertanggung jawab penuh atas pendidikan anak-anak mereka, terlebih pendidikan sejak dini yang diberikan di awal, setelah anak lahir. Kualitas dari seorang anak dapat dilihat dari bagaimana cara orangtua mereka mendidiknya. Dalam mengasuh anak diperlukan peran kedua orangtua, ayah dan ibu dalam membentuk karakter dan kecerdasan anak sejak dini. Merawat, mengasuh dan mendidik anak bukan hanya semata mata didelegasikan kepada ibu sebagai seseorang yang telah melahirkan anak mereka ke dunia, namun pekerjaan merawat, mengasuh dan memberikan pendidikan sejak dini juga merupakan tanggung jawab seorang ayah. Seringkali stereotipe seperti ini melekat kuat di masyarakat yang masih memberatkan tanggung jawab dalam merawat, mengasuh bahkan memberikan pendidikan sejak dini

kepada seorang ibu. Adanya stereotipe bahwa wanita tidak perlu sekolah tinggi karena nantinya hanya akan bekerja di rumah, mengurus anak dan suami tidak sepenuhnya benar. Wanita yang nantinya menjadi seorang ibu memiliki hak untuk mendapat dan meraih pendidikan setinggi mungkin karena seorang ibu adalah guru pertama setelah anak lahir ke dunia, seseorang yang akan memberikan pendidikan karakter, moral dan kecerdasan lainnya. Maka dari itu anak adalah cerminan dari kualitas diri orang tua.

Cara bagaimana orang tua dapat memberikan dukungan dari perkembangan fisik, sosial, emosional, finansial hingga intelektual dikenal dengan istilah: pola asuh. Dalam mengikuti perkembangan zaman, tentu pengetahuan dan pola asuh orang tua berbeda-beda. Saat ini bentuk dari pola asuh dibagi menjadi 4 bagian, yaitu: permisif, otoriter, otoritatif dan tidak terlibat. Saat ini ketika pengetahuan dan penelitian semakin gencar dilakukan, maka ilmu tentang cara didik, pola

asuh atau parenting dapat diketahui dengan mudah melalui berbagai sumber seperti buku, majalah, televisi atau internet. Namun adanya perbedaan perkembangan zaman di zaman dulu membuat tidak semua orang tua mengetahui bagaimana pola asuh anak yang ideal. Bagaimana cara orang tua sekarang mendidik anak mereka, dengan bagaimana orang tua dahulu mendidik anak mereka tentu memiliki perbedaan yang kontras. Tentu ada sisi positif dan negatif dari setiap pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak anaknya di setiap generasi, misalnya tidak selamanya pola asuh otoriter bersifat negatif dan berdampak buruk pada anak.

Pada era digital seperti sekarang yang segala hal dapat diakses dengan mudah dengan bantuan teknologi, kecepatan berbagi informasi meningkat dengan cepat turut mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap anak mereka. Contoh kecil dari hal ini adalah bagaimana orang tua menenangkan anak mereka yang menangis dengan memberikan gadget agar mereka terdiam tanpa orang tua repot menenangkan. Contoh lain seperti memberikan gadget kepada anak sejak dini agar anak tidak rewel dan mengganggu orang tua yang sedang bekerja. Hal seperti ini bukan hanya terjadi di satu atau dua kasus, ada banyak kasus seperti ini yang bisa kita temui dengan mudah di dunia nyata. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pola asuh orang tua dapat berubah di era digital, dan bagaimana pola asuh tersebut mempengaruhi kondisi anak mereka.

Kajian Pustaka

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “pola” dapat diartikan sebagai corak, model, sistem, cara kerja atau struktur yang tetap. Sedangkan “asuh” diartikan sebagai menjaga, merawat, memelihara atau mendidik. Pola asuh dapat diartikan sebagai sebuah cara kerja untuk menjaga, merawat dan mendidik. Dalam hal ini, pelaku dari pola asuh adalah orang tua dan yang dikenai tindakan pola asuh adalah anak. Menurut Alfie Kohn *Kronik: Journal of History Education and Historiography*

(dalam Zizousari, 2016), pola asuh merupakan tindakan yang bersumber dari orang tua untuk melindungi dan memberikan pendidikan kepada anak di kehidupan sehari-hari, dan juga sikap orang tua ketika harus berhubungan dengan anak mereka. Hetherington dan Whiting (1999) mengartikan pola asuh sebagai sebuah cara untuk orang tua berhubungan atau berinteraksi dengan anak, contohnya memberi makan, membersihkan, melindungi, dan mensosialisasikan lingkungan sekitar kepada anak. Sedangkan menurut Wahyuning (2003), pola asuh merupakan bagaimana orang tua memperlakukan anak, yang menjadi bagian penting dan fundamental untuk mempersiapkan anak untuk menjadi bagian dari masyarakat.

Pola asuh tidak hanya ada satu macam, namun ada beberapa macam. Menurut Gunarsa (2000), terdapat tiga jenis pola asuh, yaitu: (1) pola asuh otoriter, salah satu pola asuh yang cenderung tegas dan keras dimana orang tua memberi batasan, hukuman dan menuntut anak untuk mengikuti perintah mutlak orangtua, (2) pola asuh otoritatif, pola asuh ini mendorong anak agar bisa untuk hidup mandiri namun tetap memberikan batasan untuk setiap tindakan mereka sebagai bentuk pengendalian, (3) pola asuh permisif, dalam pola asuh ini orang tua tidak berperan banyak atau bahkan tidak terlibat sama sekali. Sedangkan menurut Maccoby & Martin, menggolongkan pola asuh menjadi empat macam, yaitu: (1) authoritative, dalam pola asuh ini orangtua memberikan tuntutan kepada anak mereka disertai dengan adanya komunikasi terbuka antara orangtua dan anak, orangtua berharap terdapat perkembangan dari anak mereka sehingga orangtua mampu menciptakan suasana hangat dengan anak, (2) authoritarian, dalam pola asuh ini orangtua memberikan tuntutan kepada anak tanpa memberikan kesempatan anak untuk memberikan pendapat, dan tidak adanya komunikasi terbuka antara orangtua dan anak, (3) permissive, dalam pola asuh ini orangtua membebaskan anak untuk mengambil keputusan yang mereka inginkan tanpa adanya

tuntan kontrol dari orangtua, (4) *uninvolved*, dalam pola asuh ini orangtua banyak mengabaikan anak dan juga cenderung mengutamakan kepentingan dan kebutuhan pribadi orang tua ketimbang kebutuhan anak.

Perubahan pola asuh orangtua terhadap anak juga dapat mengalami perubahan disetiap zamannya. Di masa sekarang, kita sudah memasuki era digital dimana penggunaan teknologi sangat diandalkan dan proses persebaran informasi semakin cepat. Di masa inilah orangtua diuji dengan berbagai hal baru yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak dilihat dari bagaimana cara orangtua mendidik anak.

Rumusan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa poin yang menjadi rumusan masalah dari topik yang diangkat:

- 1) Bagaimana presentase anak-anak yang menggunakan gadget?
- 2) Bagaimana tanggapan orangtua dalam mendampingi anak bermain gadget, dan dampaknya bagi pola asuh orang tua?

METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, metode ini ditekankan kepada ketidakhadiran perangkat atau penggunaan data statistik dalam penelitian (Ali dan Yusof, 2011). Metode kualitatif juga lebih menekankan kepada pengamatan fenomena dan lebih meneliti secara mendalam mengenai substansi dari fenomena yang diteliti (Yoni, 2019). Maka dari itu disimpulkan bahwa inti dalam penelitian kualitatif adalah proses dan pemakaian hasil penelitian (Basri, 2014). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara studi literatur, yang bersumber dari jurnal dalam negeri maupun luar negeri. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80) studi literatur merupakan langkah penelitian yang dilakukan

oleh peneliti dengan cara mengumpulkan buku, majalah, yang memiliki topik berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Studi literatur ini bersumber dari pihak ketiga, data yang didapat dari studi literatur merupakan data sekunder. Sugiyono (2012:141), mendefinisikan data sekunder sebagai data yang didapat dari proses membaca, mempelajari dan memahami melalui media literatur lain seperti buku dan dokumen.

PEMBAHASAN

Produk Era Digital

Era digital merupakan sebuah kondisi dimana seluruh kegiatan dapat didukung dengan teknologi yang serba canggih. Contoh dari digitalisasi yang ada sejauh ini adalah: (1) surat yang tergantikan dengan surat elektronik atau yang biasa kita sebut dengan *e-mail*, (2) koran sudah tergantikan dengan berita online yang ada di website, (3) buku tergantikan dengan *e-book*, atau (4) telepon yang tergantikan dengan *smartphone*. Bersama dengan tergantikannya media komunikasi dengan media digitalisasi yang baru, ada banyak kemudahan yang ditawarkan. Contohnya ketika kita menggantikan keberadaan koran dengan berita elektronik yang tersedia di portal online, maka kita sudah membantu untuk menghemat serta menekan penggunaan kertas yang ada di bumi. Proses digitalisasi juga sangat efektif karena kita dapat membaca surat, membaca koran, menghubungi orang lain dimanapun dan kapanpun kita berada, sehingga sangat menghemat waktu dan efisien. Bersamaan dengan berbagai aspek kehidupan yang melalui proses digitalisasi, secara tidak langsung penggunaan teknologi dan juga internet meningkat pesat mengimbangi perubahan era yang terus terjadi tanpa bisa dihentikan.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh Kementerian Kominfo, sebanyak 76,8% atau 202,35 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet per Januari 2021. Namun, diungkapkan bahwa penggunaan

internet dengan jumlah yang tinggi masih memiliki banyak kekurangan, karena tidak semua pengguna internet melek digital dan dapat memaksimalkan penggunaan internet dengan baik. Maka dari itu, maraknya penggunaan internet di era digitalisasi masih perlu diimbangi dengan pendidikan literasi digital agar masyarakat dapat menyaring informasi yang valid dari internet dan tidak terhasut oleh berita hoax.

Sosial Media sebagai Tren

Dalam mempermudah komunikasi antar individu atau kelompok, baik dalam kelompok formal maupun informal, digitalisasi dapat membantu dengan cara menyediakan aplikasi atau portal berkomunikasi secara online dengan para relasi. Sosial media banyak dikenal masyarakat untuk mempermudah kita dalam menjaga hubungan kita dengan orang lain, contohnya seperti Instagram, Twitter, WhatsApp, TikTok, Line, YouTube dan masih banyak sosial media lainnya. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi, sosial media juga membantu kita dalam membagikan hal hal atau kegiatan kita sehari hari kepada orang lain secara online tanpa harus bertemu langsung.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh media Inggris, *We Are Social*, yang bekerja sama dengan *Hootsuite*, memaparkan hasil riset pola penggunaan media sosial di berbagai negara termasuk Indonesia. Laporan riset tersebut berjudul "*Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital*" dikeluarkan pada tanggal 11 Februari 2021. Berdasarkan data yang ada pada laporan tersebut, rata rata masyarakat Indonesia menghabiskan waktu selama 3 jam 14 menit di sosial media per harinya. Indonesia juga tercatat di barisan 10 besar negara yang kecanduan dengan internet, lebih tepatnya di peringkat ke 9 dari total 47 negara yang diteliti. Merujuk kepada penggunaan internet yang sangat tinggi di masyarakat Indonesia, berdasarkan riset masyarakat Indonesia rata rata menghabiskan

waktu selama 8 jam 52 menit untuk mengakses internet per harinya.

Riset tersebut juga mengemukakan aplikasi yang paling banyak diakses secara berurutan adalah: (1) Youtube, (2) WhatsApp, (3) Instagram, (4) Facebook, dan (5) Twitter. Rincian data riset mengemukakan bahwa YouTube diakses dengan rata rata penggunaan 25,9 jam perbulan, dimana hal tersebut berhasil menggeser posisi Netflix sebagai aplikasi streaming video. WhatsApp digunakan dengan rata rata akses 30,8 jam perbulan, Instagram diakses dengan rata rata 17 jam perbulan, Facebook diakses dengan rata rata akses 17 jam perbulan, dan Facebook diakses dengan rata rata 8,1 jam perbulan.

Anak Anak sebagai Pengguna Internet

Pesatnya kemajuan internet dan teknologi tidak lepas dari jangkauan anak anak, terlebih anak anak memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap hal baru yang masih belum mereka kenal. Tak jarang, anak anak zaman sekarang sudah mahir menggunakan *handphone* atau internet. Fasilitas internet yang biasanya digunakan adalah *game*, YouTube, atau bahkan sosial media. Tidak bisa dikatakan salah apabila anak anak mulai mengenal internet dan teknologi sejak dini, namun tetap ada porsi untuk fasilitas apa saja yang bisa diakses anak sesuai usia mereka agar penggunaannya tetap dapat dilakukan secara bijak, dan yang paling utama adalah bagaimana pendampingan orangtua terhadap anak yang baru saja mengenal internet dan teknologi.

Perwakilan ICT Watch, Widuri, mengungkapkan terdapat waktu dalam penggunaan internet dan juga *gadget* berdasarkan usia setiap anak, yaitu:

Tabel 1. Waktu Penggunaan Internet/Gadget berdasarkan Usia Anak

Usia 0-1,5 tahun	Hindari penggunaan <i>gadget</i> , kecuali untuk video call
------------------	---

	kerabat/saudara terdekat
Usia 1,5-2 tahun	Hanya boleh diperkenalkan program berkualitas dan edukatif, dengan adanya pendampingan orangtua
Usia 2-5 tahun	Porsi penggunaan <i>gadget</i> 1 jam perhari, dengan dampingan orangtua
Usia >6 tahun	Orangtua dapat membuat batasan waktu/jadwal penggunaan <i>gadget</i>

Sumber : aptika.kominfo.go.id

Sedangkan untuk penggunaan sosial media, idealnya anak harus berusia minimal 13 tahun atau lebih. Contoh dari penggunaan sosial media tersebut adalah: (1) Facebook, (2) Instagram, (3) YouTube, dan (4) Twitter (minimal usia pengguna 15 tahun).

Pengenalan internet bisa dimulai orangtua sebagai sebuah hal positif untuk mengenalkan anak kepada ilmu pengetahuan, edukasi tambahan dan hal positif yang dapat mendorong tumbuh kembang anak. Di era serba digital, di sekolah pun siswa juga dituntut untuk bisa menggunakan internet, contohnya dorongan tugas sekolah dalam mencari informasi tambahan di internet (seperti: Google).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Neuronsensum Indonesia dengan judul “*Neuronsensum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact on Kids*”, anak anak di Indonesia diperkenalkan dengan media sosial sebelum mereka berusia 13 tahun. Dimana telah disebutkan sebelumnya bahwa penggunaan sosial media, paling tidak anak harus berusia minimal 13 tahun atau lebih. Dan riset menyebutkan bahwa sebanyak 92% anak yang berasal dari keluarga berpenghasilan rendah mengenal sosial media di usia dini. Bahkan disebutkan rata rata anak anak di Indonesia mulai mengenal sosial media sejak

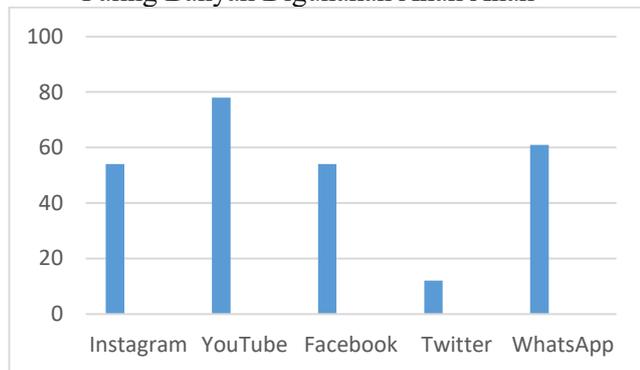
usia mereka 7 tahun, dengan 92% nya berasal dari anak anak yang berlatarbelakang keluarga berpenghasilan rendah. Hal tersebut merupakan rasio yang tinggi apabila dibandingkan dengan anak anak yang berlatarbelakang keluarga berpenghasilan tinggi, dimana hanya memiliki rasio sebesar 34% yang menggunakan sosial media sebelum mencapai usia 7 tahun.

Melihat tingginya angka penggunaan sosial media oleh anak berusia minor, hal ini menimbulkan kewaspadaan bagi orang tua untuk dapat tetap melindungi anak anak dari jangkauan konten sensitif, dan menghindarkan anak untuk menyalahgunakan sosial media untuk melihat konten yang tidak seharusnya mereka lihat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Farid Pribadi (2016), yang meneliti mengenai penyebaran video porno yang dimuat dalam berita lokal yang pelakunya sendiri adalah siswa salah satu SMP di Kota Bogor, membuktikan bahwa media massa terkadang masih belum bisa melindungi privasi dari korban yang terlibat dalam sebuah kasus pornografi, dan rawan dalam mengumbar gambar atau video eksplisit yang seharusnya tidak dipublikasikan karena tidak layak dilihat oleh anak anak. Sebagai orang tua, penting perannya untuk melindungi anak agar terhindar dari objektifitas konten eksplisit oleh pihak tak bertanggung jawab dan sebisa mungkin menghindarkan anak dari berita negatif yang tidak layak dikonsumsi.

Kemudian, dalam melihat seberapa besar kesadaran orangtua atas pendampingan yang diberikan kepada anak, riset dilakukan terhadap 269 responden yang berasal dari Jakarta, Medan, Bandung dan Surabaya. Riset tersebut menemukan bahwa orangtua dengan rumah tangga yang berpenghasilan rendah memberikan aksesnya kepada anak dalam menggunakan sosial media agar orangtua mereka dapat fokus mengerjakan pekerjaan. Anak anak yang berasal dari rumah tangga berpenghasilan rendah mulai menggunakan sosial media di usia 7 tahun, lebih dini dibandingkan anak anak yang berasal dari

rumah tangga berpenghasilan menengah keatas yaitu dimulai pada usia 9 tahun.

Gambar 1. Grafik Penggunaan Sosial Media yang Paling Banyak Digunakan Anak Anak



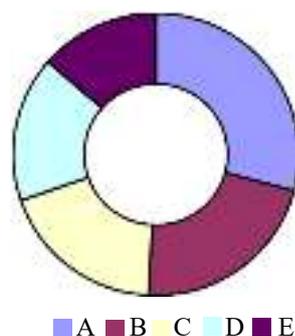
Sumber : Penelitian Neuronsensum Indonesia dalam *mediaindonesia.com*

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Neuronsensum, sosial media yang banyak digunakan oleh anak anak, diurutkan dari yang paling tinggi penggunaannya adalah: (1) YouTube, sebanyak 78%, (2) WhatsApp, sebanyak 61%, (3) Instagram dan Facebook, sebanyak 54%, dan (4) Twitter sebanyak 12%. Dari platform/aplikasi sosial media tersebut, ditemukan bahwa anak anak yang berasal dari rumah tangga berpenghasilan rendah dan tinggi memilih untuk mencari hiburan dari internet sebagai pilihan dalam waktu luang mereka, sedangkan anak anak yang berasal dari rumah tangga berpernghasilan menengah cenderung menjadikan internet sebagai kegiatan komunikasi dan juga sebagai media pembelajaran online. Meskipun anak anak sudah mengenal sosial media sejak mereka kecil, namun selayaknya anak anak pada umumnya, mereka belum menyadari bahwa sosial media penuh dengan panggung dramaturgi. Tak jarang anak anak memiliki idola nya sendiri yang berasal dari sosial media baik dari YouTube, Instagram, Twitter dan lain lain. Orang tua

juga sebenarnya dapat memberikan pemahaman kepada anak bahwa apa yang mereka lihat di sosial media seringkali memiliki fakta yang bertentangan dengan apa yang ada di dunia nyata, contohnya adalah kepribadian seseorang dan karakter seseorang.

Berdasarkan penelitian tersebut juga diungkap bahwa anak anak menghabiskan waktu di internet untuk bermain game dan berkomunikasi secara daring, dengan masing masing representasinya sebesar 65% (kondisi A), untuk belajar online atau daring dan mengeskplor keterampilan atau hal baru sebesar 48% (kondisi B), untuk memperbarui status di sosial media dan menonton film/serial di aplikasi/platform daring sebesar 42% (kondisi C), untuk membuat video TikTok atau di aplikasi video lainnya sebesar 37% (kondisi D), dan juga membaca komik online atau e-book sebesar 30% (kondisi E).

Gambar 2. Grafik Aktivitas Anak di Internet



Sumber : Penelitian Neuronsensum Indonesia dalam *mediaindonesia.com*

Kontrol Orang Tua atas Penggunaan Gadget Anak

Sudah merupakan sebuah tugas orangtua untuk dapat mengontrol dan mengendalikan aktivitas anak, terlebih kepada hal hal yang terbilang baru untuk

anak. Contohnya adalah peran orangtua dalam pengendalian penggunaan *gadget* atau internet. Orangtua memiliki tanggung jawab untuk menentukan seberapa lama dan seberapa jauh anak dapat bermain dengan *gadget*, internet atau sosial media agar perilaku anak tetap dapat terkontrol dan dapat dikendalikan dengan baik. Banyak dijumpainya anak-anak yang bermain *gadget* adalah salah satu keputusan yang diberikan orangtua terhadap anak, apakah anak boleh menggunakannya atau tidak. Sebuah penelitian dilakukan di sebuah TK yang berada di Makassar, mengungkapkan ada beberapa motif yang menyebabkan orangtua memberikan *gadget* kepada anak mereka di usia dini.

Tabel 2. Motif Orang Tua Memberi Gadget Anak di Usia Dini

Motif	Jumlah Subjek	Presentase (%)
Because of motive		
a. Menuruti kemauan anak	15	34%
b. Mengikuti zaman	6	13,6%
In order motive		
a. Sebuah simbol akan status sosial	1	2,27%
b. Agar anak selalu dirumah (tidak bermain keluar)	7	16%
c. Hadiah untuk anak	1	2,27%
d. Sebagai alat untuk bermain (hiburan)	23	52,27%
e. Bentuk pengenalan <i>gadget</i>	8	18,18%

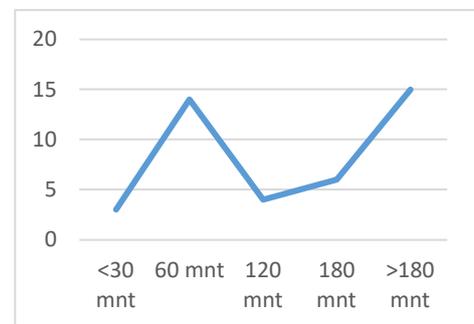
Sumber : Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI

Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh peneliti dengan responden orangtua murid TK Y di Makassar yang dilakukan dengan teknik kuisioner, ditemukan fakta bahwa penyebab paling besar orangtua

Kronik: Journal of History Education and Historiography

memberikan akses *gadget* pada anak karena: (1) sebagai sarana hiburan atau sebagai alat bermain, (2) untuk menuruti kemauan anak, (3) sebagai bentuk pengenalan *gadget*, dan (4) agar anak selalu berada dirumah. Selain itu, juga terdapat lama waktu yang diberikan orangtua terhadap penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak mereka, dengan rincian sebagai berikut.

Gambar 3. Durasi Waktu Penggunaan Gadget oleh Anak



Sumber : Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI

Berdasarkan grafik yang ada diatas, mengemukakan bahwa presentase tertinggi durasi anak menggunakan *gadget* selama lebih dari 180 menit/3 jam yaitu sebesar 34%. Tentu hal ini menjadi sorotan karena penggunaan *gadget* diatas 3 jam merupakan waktu yang lama, namun hal tersebut juga bergantung kepada aktivitas yang dilakukan anak selama durasi menggunakan *gadget* dan bagaimana pendampingan orangtua dalam aktivitas tersebut.

Dampak Sosiologis Gadget terhadap Anak

Penggunaan *gadget* yang cenderung melampaui batas penggunaan terhadap anak dapat menyebabkan menghambat perkembangan kemampuan sosial anak, mengurangi interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya karena terlalu sering berhadapan dengan *gadget*, menimbulkan kecanduan pada anak dalam mengakses hiburan melalui *gadget*, dan

terlalu banyak menggunakan gadget bagi anak-anak dapat menghambat perkembangan komunikasi anak. Namun gadget dapat menghambat komunikasi anak tergantung pada tontonan yang dipilih, apabila anak terlalu sering diberikan tontonan hiburan dengan pengucapan (verbal) yang kurang jelas, maka, anak yang berperan sebagai penonton akan terhambat proses komunikasinya (berlaku pada anak usia 0-6 tahun).

Sedangkan tren yang berada pada anak yang berusia 6 tahun keatas cenderung menggunakan gadget sebagai hiburan, bisa dari sosial media maupun game. Apabila anak terlalu sering dibiarkan mengakses gadget tanpa jadwal yang telah ditetapkan orangtua, maka akan menimbulkan reaksi keras dari anak ketika gadgetnya diambil, contohnya tantrum.

Anak-anak merupakan individu yang baru saja lahir tanpa bekal apa-apa, dan sudah menjadi peran orangtua untuk memberikan bekal pengetahuan dan sosialisasi kepada anak, bahkan tahapan sosialisasi menurut George Herbert Mead ada beberapa tahap: (1) *preparatory stage*, (2) *play stage*, (3) *game stage*, dan (4) *generalized others*. Tahapan sosialisasi tersebut dimaksudkan agar agen sosialisasi disekitar anak dapat mengenalkan anak terhadap nilai dan norma yang ada di lingkungan mereka, sekaligus mengajarkan anak mengenai peran sosialnya sendiri. Sehingga apabila anak kurang dibimbing sejak dini dengan tahapan sosialisasi yang telah disebutkan, maka anak akan cenderung tertutup dan kurang berbaur dengan lingkungan sekitarnya.

C. KESIMPULAN

Era digital yang ditandai dengan kemajuan teknologi, kemudahan akses internet dan meningkatnya penggunaan gadget, terlebih dikalangan anak-anak membutuhkan kontrol dan peran orangtua dalam pendampingan penggunaan gadget. Penggunaan gadget terbukti sangat tinggi terlebih bagi anak-anak yang berasal dari keluarga berpenghasilan rendah. Aplikasi atau platform yang paling banyak diakses juga adalah Youtube, orangtua kebanyakan memperbolehkan anak menggunakan gadget karena mengikuti kehendak anak mereka sendiri dengan rata-rata penggunaannya yang sangat tinggi, diatas 3 jam.

Berdasarkan perubahan era yang ada, dimana era digital sangat mendominasi di era sekarang, pola asuh orangtua berubah menjadi cenderung permisif, yaitu orangtua membebaskan anak untuk mengambil keputusan yang mereka inginkan tanpa adanya tuntutan kontrol dari orangtua. Sudah semestinya orangtua membatasi jadwal anak-anak untuk bermain gadget demi tumbuh kembang anak yang lebih stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Yummi., Frahasini. (2018). "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar". *Dalam Journal of Educational Review and Research*. Vol. 1, No.2. (pp 86-91).
- Anisah, Ani Siti. (2011). "Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak". *Dalam Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol.5, No.1. (pp 70-84).
- Dewi, Putu Audina S.C., Khotimah, Khusnul. (2020). "Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Di Masa Pandemi Covid-19". *Dalam*

Seminar Nasional Sistem Informasi 2020. (pp2443-2441)

- Kirana, Nevi Dwi., Pribadi, Farid. (2021). "Dramaturgi Kehidupan Akun *Alter Twitter*". *Dalam Jurnal ISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Vol. 18, No. 1. (pp 39-47).
- Pramawaty, Nisha., Hartati, Elis. (2012). "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Konsep Diri Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun)". *Dalam Jurnal Nursing Studies*. Vol.1, No.1. (pp 87-92).
- Pribadi, Farid. (2016). "Kekerasan Simbolik Media Massa (Kekerasan Simbolik dalam Pemberitaan Kasus Peredaran Video Asusila di Media Massa Online: Kajian Sosiologi Komunikasi". *Dalam Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*. Vol. 1, No. 2. (pp 127-139).
- Setianingsih, Eka Sari. (2019). "Gadget 'Pisau Bermata Dua' Bagi Anak?". *Dalam Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*. (pp 397-405). Semarang.
- Siswanti, Dian Novita., Daud, Muhammad., Jalal, Novita Maulidya. (2019). "Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak Usia Dini di TK Y Makassar". *Dalam Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI*. (pp 147-153). Malang.
- Miranti, Putri., Putri, Lili Dasa. (2021). "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini". *Dalam Jurnal Cendekiawan Ilmiah*. Vol. 6. (pp 58-66).
- Warisyah, Yusmi. (2015). "Pentingnya 'Pendampingan Dialogis' Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini". *Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. (pp 130-138). Ponorogo.