

## Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak

**Ervina Anatasya**

Universitas Pendidikan Indonesia

**Linda Cibya Rahmawati**

Universitas Pendidikan Indonesia

**Yusuf Tri Herlambang**

Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat: Jl. Pendidikan No.15, Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40625

Korespondensi penulis: [ervinaanatasya@upi.edu](mailto:ervinaanatasya@upi.edu)

**Abstract.** *Technological developments have a significant impact on users, technological advances can make it easier to collect all information. The presence of technology is used by various age groups, including teenagers, adults and children. Safeguarding children against the potential adverse effects of digital technology and social media necessitates parents with a profound comprehension of the ramifications of social media. The objective of this study is to impart insight into the significance of supervising children's utilization of digital technology. Employing the literature review approach, this research delves into pertinent articles related to the research title. The pivotal role played by parents remains crucial in shielding children from the detrimental impacts of digital technology.*

**Keywords:** *Parents, Digital Technology, Children.*

**Abstrak.** Kemajuan teknologi menghasilkan efek yang signifikan untuk penggunaannya, kemajuan teknologi dapat memudahkan pengumpulan segala informasi. Kehadiran teknologi dimanfaatkan oleh berbagai kalangan umur baik remaja, dewasa maupun anak-anak. Diperlukan upaya pencegahan dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan teknologi digital dan media sosial pada anak-anak, dan ini menjadi tanggung jawab orang tua yang memiliki pemahaman yang baik tentang implikasi dari media sosial tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan wawasan mengenai urgensi pengawasan terhadap penggunaan teknologi digital pada anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan melakukan pencarian artikel-artikel yang relevan dengan judul penelitian. Peran orang tua memegang peranan kunci dalam menghindarkan anak-anak dari potensi dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh teknologi digital.

**Kata kunci:** orang tua, teknologi digital, anak

### LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan zaman, suatu hal yang tak dapat dihindari yakni kemajuan IPTEK yang begitu cepat serta pemakaiannya dapat dijangkau oleh berbagai masyarakat dunia dari segala usia, bidang maupun tingkat pendidikan. Dampak yang luar biasa diberikan oleh perkembangan teknologi terhadap penggunaannya, teknologi canggih dapat memberikan kemudahan dalam mendapatkan segala informasi. Kehadiran teknologi dimanfaatkan oleh berbagai usia baik remaja, dewasa, juga tak terkecuali kalangan anak-anak. Teknologi bernama internet ini kerap digunakan sebagai pemenuh berbagai kebutuhan manusia, mulai dari

pemenuhan keperluan harian, mulai dari komunikasi, menambah wawasan, sampai dengan menikmati konten hiburan semuanya ada dalam genggaman. Perkembangan teknologi dapat berdampak positif jika penggunaannya dimanfaatkan dengan baik, begitupun sebaliknya.

Kecanggihan dan kemudahan dalam penggunaan teknologi mengakibatkan anak dibawah umur pun telah mampu menggunakan gadget yang merupakan produk hasil kecanggihan teknologi. Penggunaan teknologi yang menyajikan stimulus suara dan visual secara bersamaan memberikan kesempatan pada anak untuk menggali pengetahuan secara multitasking. (Alia, T & Irwansyah I, 2018). Salah satu jenis teknologi dunia maya (Internet) adalah media sosial.

Salah satu bagian dari bentuk kemajuan TIK adalah media sosial (Medsos). Dalam dunia media sosial, setiap individu maya memiliki kesempatan untuk berinteraksi, meningkatkan kecerdasan emosional dan psikologis melalui elemen-elemen yang hanya termanifestasi dalam layar. Meskipun demikian, tidak dapat disangkal bahwa pesan-pesan yang disampaikan melalui media sosial seringkali dapat mempengaruhi masyarakat untuk berperilaku prososial atau antisosial (Pandie & Weismann, 2016). Beberapa platform media sosial yang umum digunakan oleh masyarakat termasuk Instagram, TikTok, YouTube, WhatsApp, dan Facebook. Penggunaan media sosial tidak hanya terbatas pada kalangan dewasa, tetapi juga melibatkan anak-anak di bawah umur.

Watie (2016) menyatakan bahwa salah satu kelompok pengguna media sosial yang signifikan adalah anak-anak. Dengan rentang usia yang masih belia, mereka rentan menjadi korban tindak kejahatan di dunia maya. Kondisi ini terjadi karena anak-anak yang masih dalam fase perkembangan cenderung mudah dipengaruhi oleh pelaku kejahatan untuk mengikuti arah yang diinginkan oleh pelaku tersebut. Keunggulan teknologi dalam media sosial sering kali disalahgunakan oleh sebagian orang untuk melakukan tindak kejahatan yang berpotensi merugikan orang lain (Ardyta, 2014). Kejahatan di dunia maya, seperti penipuan dalam transaksi belanja online, penyebaran berita palsu, dan penyebaran materi pornografi, merupakan beberapa bentuk ancaman serius yang tersebar melalui media sosial dan berpotensi melibatkan anak-anak sebagai korban.

Ancaman kejahatan media sosial lainnya yang dapat membahayakan anak-anak melibatkan tindak cyberbullying, pelecehan seksual, kejahatan dunia maya, penculikan, dan berbagai tindak kejahatan lainnya. Pada media social juga terdapat kekerasan simbolik, yakni suatu bentuk kekerasan yang tidak terlihat secara langsung, melainkan manifestasi dari kekerasan halus yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Herlambang, Y.T Et al, 2016). Ketergantungan dan kurangnya kebijakan dalam penggunaan media sosial menciptakan

masalah baru yang berdampak pada berbagai aspek, seperti ekonomi, sosial, budaya, dan psikologi para penggunanya. Hal ini terjadi seiring dengan tuntutan era teknologi, di mana generasi sekarang diharapkan memiliki smartphone sebagai sarana untuk mendukung aktivitas mereka di media sosial serta menjaga eksistensinya (Patimah, L., & Herlambang, Y. T, 2021).

Syafnita, T (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa orang tua sering mengunggah foto anak ke dalam media sosial tanpa mengetahui dampak negatif yang bisa didapat. Sebanyak 13 anak (52%) pernah mengalami dampak dari Cyberbullying, sementara 12 anak lainnya (48%) tidak pernah mengalami dampak tersebut. Cyberbullying mencakup berbagai bentuk komunikasi yang bertujuan untuk mengintimidasi, mengontrol, memanipulasi, menyebarkan informasi palsu, mendiskreditkan, atau mempermalukan korban. Selanjutnya, terdapat 16 anak (52%) yang mengalami sexual harassment di media sosial, sementara 9 anak lainnya (48%) tidak pernah mengalami sexual harassment di media sosial. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini bahwa rata-rata orang tua yang menjadi sampel penelitian ini kurang memahami efek buruk yang muncul oleh anak pada media sosial, selain itu juga 52% anak mereka pernah mengalami korban cyberbullying ataupun menjadi korban pelecehan seksual di media sosial. Selain itu, permasalahan internal berupa gangguan kesehatan mata, otak, tangan, serta gangguan tidur dapat dirasakan anak sebagai dampak negatif pemakaian teknologi digital yang berlebihan (Anggraeni,2019; Kumala et al., 2019). Upaya agar dapat mencegah dampak negatif dari pemakaian teknologi digital dan media sosial pada anak adalah diperlukannya pemahaman orang tua yang baik terkait dampak dari media sosial. Jikalau orang tua tak tau menau tentang efek dari pemakaian media sosial, pastinya remaja disebut-sebut sebagai sasaran empuk dampak negatif teknologi digital (internet) terkhusus media sosia. Maka dari itu peran orang tua diharapkan melaksanakan pendampingan dan pembatasan dalam penggunaan internet bagi anak. Edukasi dan pengawasan dari orang tua apabila dilaksanakan, diharapkan dampak buruk dari media sosial (internet) tersebut bisa dipahami oleh anak sedini mungkin

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Peran Orang Tua**

Keluarga dapat diinterpretasikan sebagai unit terkecil dalam masyarakat yang terhubung melalui garis keturunan, dan merupakan lingkungan primer pertama bagi anak. Fungsi utama keluarga melibatkan persiapan anak agar mengembangkan karakter dan kebiasaan sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Selain itu, keluarga berperan dalam menyediakan kebutuhan materi untuk mencapai kesejahteraan keluarga, melindungi anggota keluarga, dan mengalihkan keturunan ( Herlambang, Y. T, 2021).Peran

orang tua saat ini ialah menggantikan pendidik di sekolah. Maka diharapkan untuk terus instruksikan dan ajarkan latihan online yang ditugaskan oleh guru. Dengan bimbingan orang tua, pembelajaran daring ini akan berlangsung secara efektif, aman dan efektif. Dalam konteks ini, mendampingi dan memberikan dukungan kepada anak selama proses belajar menjadi tanggung jawab penting bagi orang tua. Keterlibatan mereka bukan hanya sebatas membimbing, tetapi juga mencakup dorongan agar anak tetap bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Orang tua diharapkan aktif membantu dan mendampingi anak saat melaksanakan tugas-tugas sekolah atau pekerjaan rumah. Saat mendampingi anak ke sekolah, orang tua harus siap mendukung dengan membantu ketika anak menemui kesulitan. Orang tua juga hendaknya mempelajari dan memahami materi pembelajaran anaknya. Peran orang tua tetap memiliki dampak signifikan terhadap prestasi belajar anak, menjadi salah satu faktor kunci yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka secara optimal.

Orang tua melakukan kontrol yang signifikan dengan memantau kinerja akademik. Pembelajaran digital bagi anak tanpa keterlibatan orang tua akan berdampak karena guru akan kesulitan menyampaikan seluruh materi pendidikan kepada siswa. (Rizaldi, et al, 2021) berpendapat bahwa keterlibatan orang tua akan berpengaruh positif atas prestasi dan tumbuh kembang akademik anak. Pendampingan orang tua dalam pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan program pengawasan penggunaan teknologi digital. Secara umum ada dua tipe orang tua Pertama adalah orang tua yang dapat mendukung teknologi dan Kedua adalah orang tua yang tidak dapat mendukung teknologi. Kedua tipe orang tua tersebut harus berkomitmen untuk mendukung pembelajaran menggunakan teknologi digital karena anak-anak saat ini sedang dalam pendampingan. Partisipasi orang tua dalam mendukung pembelajaran antara lain memotivasi anak untuk melaksanakan pembelajaran digital. Orang tua berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada anak, hal ini dapat dilakukan dengan memberikan kegiatan keseharian yang kreatif dan inovatif pada anak

## **2. Teknologi Digital**

Teknologi digital adalah bidang inovasi yang mencakup penggunaan perangkat dan sistem berbasis komputer untuk memproses, menyimpan, dan mentransmisikan data dalam bentuk digital. Ini mencakup berbagai perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur yang mendukung pengolahan informasi digital. Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi, pendidikan, bisnis, dan hiburan. Keberlanjutan dan kemajuan teknologi digital telah menciptakan konektivitas

yang lebih cepat, akses informasi yang lebih mudah, dan inovasi dalam berbagai sektor. Namun, seiring dengan manfaatnya, juga muncul tantangan terkait privasi, keamanan data, dan dampak sosial yang perlu dikelola secara bijaksana dalam mengadopsi dan menggunakan teknologi digital.

Teknologi digital beroperasi menggunakan sistem bit dan bit untuk menyimpan dan memproses data. Sistem ini menggunakan sejumlah besar saklar listrik sangat kecil yang memiliki dua keadaan atau nilai (biner), yaitu 0 dan 1. Inovasi ini membawa dampak signifikan, terutama dalam komunikasi, konversi informasi, pengolahan data, keamanan data, dan penanganan operasional yang semakin kompleks. Komunikasi mengalami perkembangan pesat dengan kemunculan jaringan komunikasi data yang semakin canggih, mulai dari jaringan HSDPA, 2G, 3G, 4G, bahkan merambah ke teknologi tinggi seperti 5G. Transformasi ini membawa manfaat besar namun juga memunculkan tantangan terkait keamanan dan kompleksitas operasional.

Kecepatan laju perkembangan teknologi jaringan telah melampaui batas perkembangan perangkat keras, memaksa konsumen teknologi informasi untuk terus mengikuti perkembangan ini guna memperoleh manfaat maksimal. Meskipun menikmati jaringan 4G, sudah ada jaringan yang lebih cepat dengan kapasitas besar. Perkembangan teknologi digital akan terus berlanjut, dipengaruhi oleh tiga faktor utama: transformasi digital, konvergensi jaringan, dan infrastruktur digital. Konvergensi jaringan menitikberatkan pada kinerja dan efisiensi jaringan komunikasi yang dapat digunakan untuk telepon, video, dan komunikasi di lingkungan rumah maupun bisnis. Dengan meningkatnya permintaan akan konvergensi jaringan, teknologi akan terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan yang muncul.

Kemajuan teknologi tidak hanya terbatas pada inovasi teknologi secara umum, melainkan juga mencakup berbagai perangkat seluler dan gadget. Meskipun begitu, interaksi manusia dengan televisi masih tertinggal dibandingkan dengan interaksi melalui ponsel. Hal ini disebabkan oleh sifat yang sederhana dan mudah dibawa oleh ponsel, serta berbagai fungsi yang dimilikinya, seperti kemampuan menonton TV, memutar audio, dan merekam video. Interaksi yang lebih akrab dengan ponsel dibandingkan dengan televisi mencerminkan preferensi manusia terhadap perangkat yang lebih fleksibel dan multifungsi dalam kehidupan sehari-hari. (Ulfa, 2016). Bisa dibayangkan bahwa manusia diperkenalkan dengan teknologi tanpa disadari melalui lingkungannya. Artinya media telepon seluler dapat digunakan oleh orang tua untuk mengajar anaknya Pembelajaran ini dapat berupa pengenalan literasi.

### **3. Internet**

Internet adalah jaringan global yang menghubungkan jutaan perangkat komputer di seluruh dunia, memungkinkan pertukaran informasi, data, dan sumber daya digital. Dibentuk oleh serangkaian protokol komunikasi, internet memfasilitasi komunikasi antarindividu, akses ke berbagai layanan daring, dan berbagi konten secara instan. Pengguna internet dapat menjelajahi situs web, berkomunikasi melalui email, melakukan konferensi video, dan mengakses berbagai aplikasi online. Teknologi ini memainkan peran kunci dalam mempercepat arus informasi, transformasi bisnis, dan perkembangan sosial. Keberadaan internet juga memfasilitasi pertumbuhan ekonomi digital, memungkinkan kolaborasi global, dan menciptakan platform untuk inovasi dan pertukaran budaya. Meskipun memberikan manfaat besar, tantangan terkait privasi, keamanan, dan akses kesetaraan juga muncul seiring dengan peran yang semakin dominan dari internet dalam kehidupan modern. (Siti & Nurizzati, 2018). Internet adalah sebuah jaringan komputer yang sangat luas, terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung, membentang ke seluruh penjuru dunia. Dalam pandangan (McKeown, 2010), teknologi internet dianggap sebagai sarana pengolahan data yang luar biasa, mengandung jutaan bahkan lebih banyak informasi atau data yang berupa grafik dan suara dalam format media elektronik. Internet menjadi sumber daya yang kaya untuk pembelajaran, praktek, dan proses pembelajaran, memfasilitasi akses kepada informasi melalui media elektronik. Dengan keterhubungan globalnya, internet memungkinkan individu untuk berbagi dan mengakses pengetahuan dengan cepat, menciptakan ruang untuk pembelajaran yang inovatif dan efektif.

### **4. Gadget**

Gadget, seringkali dikenal sebagai perangkat genggam, adalah perangkat elektronik portabel yang dirancang untuk menyediakan berbagai fungsi dan kemampuan. Gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, membantu memudahkan berbagai aktivitas dan meningkatkan konektivitas. Keberagaman gadget mencakup smartphone, tablet, laptop, dan perangkat pintar lainnya yang memanfaatkan teknologi terkini. Smartphone, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai pusat hiburan, alat produktivitas, dan akses ke berbagai aplikasi. Tablet menyediakan layar sentuh yang luas untuk berbagai keperluan, sementara laptop memungkinkan produktivitas yang tinggi dalam perjalanan. Gadget juga mencakup perangkat pintar seperti jam tangan pintar, kacamata pintar, dan perangkat IoT (Internet of Things) yang dapat terhubung ke internet untuk memberikan

pengalaman yang lebih terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan gadget telah merubah cara kita berinteraksi, belajar, dan bekerja dalam era digital ini.

## 5. Media Sosial

Media sosial merupakan bentuk media online yang mencakup beragam platform seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia maya. Platform ini memfasilitasi partisipasi, berbagi, dan pembuatan konten bagi penggunanya. Keanekaragaman jenis media sosial di internet terus berkembang, menawarkan berbagai platform dan konten yang berbeda. Blog, jejaring sosial, wiki, dan forum adalah beberapa bentuk media sosial yang populer. Pengguna media sosial dapat dengan mudah berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi melalui berbagai platform tersebut. Keberagaman jenis platform media sosial ini menciptakan ruang untuk berbagai macam konten, memenuhi kebutuhan pengguna dalam berbagai konteks dan keperluan. Seiring perkembangan teknologi dan perubahan tren, media sosial terus menjadi bagian integral dari interaksi dan komunikasi di era digital ini. Beberapa jenis media sosial antara lain :

### a. *Social Networks*

Jejaring sosial ialah platform online di mana individu atau kelompok dapat terhubung, berinteraksi, dan berbagi informasi. Pengguna dapat membuat profil pribadi, mengikuti atau berteman dengan orang lain, serta berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti berbagi foto, video, atau status seperti Facebook, Instagram, TikTok, dll

### b. Komunitas Online (Forum)

Komunitas online, atau forum, adalah tempat di internet di mana orang dapat berpartisipasi dalam diskusi berbasis teks. Pengguna dapat membuat topik atau mengomentari topik yang sudah ada. Forum dapat mencakup berbagai topik, mulai dari hobi, olahraga, hingga diskusi profesional.

### c. Situs blog

Situs blog adalah platform di mana individu atau entitas dapat membuat dan mempublikasikan konten secara berkala. Blog dapat mencakup berbagai topik, termasuk cerita pribadi, pandangan, tutorial, atau berita. Blogger sering berinteraksi dengan pembaca melalui komentar.

d. *Bookmark* sosial

*Bookmark* sosial adalah platform di mana pengguna dapat menyimpan dan berbagi tautan ke halaman web atau sumber daya online lainnya. Ini memungkinkan pengguna untuk mengakses kembali atau berbagi tautan dengan orang lain, sering kali dengan menambahkan tag atau kategori untuk pengorganisasian yang lebih baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau penelitian kepustakaan. Beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur. literatur ilmiah Studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis. Sumber data penelitian ini diambil dari literatur yang relevan seperti buku, artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik yang dipilih. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metode penelitian kepustakaan atau studi kepustakaan ini adalah dengan mengumpulkan data penelitian berdasarkan item atau variabel yang berupa artikel, jurnal, catatan, buku, dan lain-lain ( Adlini, M. N et al, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Belakangan ini, semakin banyak orang tua yang percaya bahwa gadget dapat menjadi teman bermain yang aman dan mudah diawasi (informasi dilapangan). Tidak dapat disangkal bahwa saat ini anak-anak lebih sering menggunakan gadget daripada berfokus pada pembelajaran dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Gadget menawarkan berbagai fitur dan aplikasi menarik yang dapat memberikan kebahagiaan dan kenyamanan pada penggunanya. Saat ini, kita dengan mudah menemui bahwa di berbagai lapisan masyarakat, penggunaan gadget menjadi salah satu solusi orang tua dalam mendampingi dan mengasuh anak-anak mereka.

Zubaidi Dkk (2021) mengatakan bahwa Orang tua perlu memiliki kemampuan untuk mengikuti perkembangan dunia digital dan bahkan lebih dari itu, mereka harus memiliki pemahaman yang lebih mendalam daripada anak-anak terkait penggunaan media digital. Pada era digital saat ini, keterlibatan orang tua dalam kehidupan digital anak-anak mereka sangat penting. Orang tua tidak hanya perlu mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga harus memiliki pemahaman yang lebih mendalam untuk memberikan bimbingan yang efektif. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan, pengasuhan, perawatan, bimbingan, dan pelatihan dalam segala hal yang berkaitan dengan pertumbuhan anak agar bergerak ke arah yang lebih positif. (Jannah, N., & Umam, K, 2021). Peran orang tua dalam membimbing atau mengarahkan ke arah yang lebih baik ini begitu diperlukan terlebih di era sekarang yang sudah makin rumit. Hammer, M., Et al (2021) mengatakan bahwa secara



keseluruhan, bahkan ketika orang tua mungkin tidak punya waktu untuk mengajarkan media digital, anak dapat mengembangkan pandangan mengenai hal media digital secara mandiri tanpa orang tuanya serta meningkatkan kompetensi dan minatnya melalui paparan.

Pada era kemajuan teknologi saat ini, beberapa orang tua memanfaatkannya sebagai sarana pendamping anak dalam menjalankan aktivitasnya. Mereka merasa tenang karena anak-anaknya terampil mengoperasikan gadget dan fokus pada berbagai permainan atau aplikasi. Akan tetapi, sebagian dari mereka mungkin belum menyadari adanya potensi ancaman, baik secara fisik maupun psikologis, yang dapat memengaruhi anak-anak mereka. Tandi, Z., Et al (2023) mengatakan sebagian besar orang tua memperbolehkan anak-anak mereka bermain gadget tanpa adanya pengawasan dan tanpa menetapkan batasan waktu yang ditetapkan oleh orang tua sendiri.

Puji (2017) menyebutkan perangkat tersebut dapat menimbulkan dampak negatif seperti kesulitan anak berintegrasi dalam masyarakat, perkembangan motorik yang lambat, dan perubahan perilaku yang signifikan. Selain itu, penggunaan perangkat dapat berpotensi membahayakan kesehatan manusia karena radiasi yang terkait dengan teknologi tersebut dapat menjadi ancaman serius bagi kesehatan, bahkan berpotensi menyebabkan penyakit kanker (Nurhaeda, 2018). Pandangan serupa juga disampaikan oleh Septi (2019), yang menyebutkan bahwa penggunaan gadget dapat menyebabkan berbagai gangguan, termasuk masalah pendengaran dan penglihatan, serta dapat berkontribusi pada kesulitan tidur. Oleh karena itu, peran orang tua memiliki signifikansi yang besar dalam memantau, mengendalikan, dan memperhatikan seluruh aktivitas anak, terutama dalam penggunaan gadget.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dan gawai berdampak negatif pada perkembangan anak, mencakup aspek fisik, psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosional, perkembangan bahasa, serta seni. Dampak tersebut menyentuh berbagai area, mulai dari aktivitas fisik seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, hingga aktivitas bermain bola. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak cenderung kurang terlibat dalam berbagai kegiatan tradisional dan fisik yang mungkin diperlukan untuk perkembangan mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital perlu diimbangi dengan aktivitas lain yang mendukung perkembangan holistik anak, sehingga mereka tetap terlibat dalam beragam kegiatan yang mendukung pertumbuhan mereka secara menyeluruh. Menurut ahli psikologi, penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak di rumah dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap berbagai hal. Ketika anak-anak mencari berita, menonton film, dan menggunakan layanan internet melalui gawai, mereka sering kali sulit mengendalikan diri dan kesulitan untuk menghentikannya. Dampaknya dapat

mencakup gangguan yang ditandai dengan kegelisahan dan kesulitan tidur. Agar risiko dampak negatif tersebut diminimalisir, orang tua perlu aktif dalam mengantisipasi potensi risiko yang mungkin timbul akibat penggunaan gawai. Hal ini melibatkan pengawasan dan pendekatan proaktif orang tua untuk memastikan bahwa anak-anak tidak terpapar secara berlebihan pada penggunaan perangkat elektronik dan teknologi digital.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Syahputra, A, Et al (2023), ditemukan berbagai dampak negatif Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada anak dan remaja, yang dapat diuraikan sebagai berikut. a) Kecenderungan untuk enggan bersosialisasi secara langsung dan lebih memilih interaksi online. b) Peningkatan kasus penipuan dan kejahatan cyber. c) Kejadian Cyber Bullying. d) Pertumbuhan konten negatif yang cepat. e) Kasus fitnah dan pencemaran nama baik yang meluas. f) Perilaku menjauhkan diri dari hubungan yang dekat. g) Kurang perhatian terhadap tugas dan pekerjaan. h) Pemborosan waktu untuk aktivitas yang kurang produktif. i) Penurunan prestasi belajar dan kemampuan bekerja. Seiring bertambahnya usia, anak dan remaja mengalami proses pembelajaran dalam aspek sosial dan pola perilaku dewasa. Seorang anak cenderung mengikuti tingkah laku orang tua dan orang disekitarnya, selain itu perilaku yang sering dilihatnya juga cenderung akan diikuti. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital gawai dan internet yang telah menjadi konsumsi sehari-hari anak akan berdampak dan mempengaruhi anak. Anak-anak juga dianggap belum bisa memilah hal yang baik maupun yang tidak baik.

Meskipun membawa dampak negatif, gadget juga memberikan efek positif bagi anak-anak, seperti peningkatan pengetahuan, menjadi metode pembelajaran yang menarik, dan melatih logika melalui permainan edukasi interaktif. Nuhman dan Aprilia (2018) berpendapat bahwa gadget memiliki utilitas signifikan dalam konteks pendidikan karena dapat membantu siswa dalam memahami informasi dengan lebih cepat dan sederhana. Oleh karena itu, kehadiran gadget telah menjadi hal yang tak terhindarkan, bahkan telah menjadi teman sepanjang hidup. Di daerah yang lebih maju, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, melainkan juga sebagai alat pendukung dalam berbagai transaksi seperti pemesanan buku, makanan, pakaian, dan lainnya melalui aplikasi yang tersedia.

Langkah-langkah untuk meramalkan perkembangan anak dan mencegah risiko kecelakaan memerlukan kolaborasi antara pemerintah, akademisi, dan masyarakat. Sebagai akademisi, diperlukan upaya untuk menyampaikan informasi dan pemahaman kepada orang tua mengenai potensi risiko penggunaan perangkat serta memberikan keterampilan kepada mereka untuk mengawasi anak-anak dalam menggunakan perangkat secara aman. Keterlibatan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak sangat penting, melibatkan motivasi,

kasih sayang, dan tanggung jawab (Warisyah, 2015). Orang tua perlu meningkatkan kewaspadaan terhadap risiko yang timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media pembelajaran melalui aplikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak. Oleh karena itu, tenaga pendidik diharapkan memiliki pemahaman yang baik mengenai jenis teknologi pembelajaran, langkah-langkah pengoperasiannya, dan cara mengintegrasikan teknologi tersebut dengan peserta didik selama proses pembelajaran (Barovich et al., 2020). Langkah-langkah yang dapat dilakukan orang tua sebelum atau sesudah anaknya menggunakan gawai adalah:

- a. Meningkatkan pemahaman terhadap ilmu agama
- b. Mendampingi anak dalam menggunakan internet, selain menjadi orang tua dan pengawas, juga menjadi pembimbing, inspirasi, reviewer, dan lain-lain.
- c. Gunakan pembatas waktu saat menggunakan Internet
- d. Membangun komunikasi dan mendorong anak untuk menggunakan Internet sesuai kebutuhan,
- e. Meminta anak bersikap baik terhadap lawan bicara online
- f. Menjelaskan kepada anak dampak positif dan negatif dari pembukaan website yang dianjurkan dan dilarang
- g. Orang tua sebaiknya menggunakan pembatasan untuk mengunggah atau berbagi foto, video atau hal lainnya kepada orang lain
- h. Membatasi informasi pribadi yang ditampilkan kepada publik
- i. Batasi situs web yang boleh dilihat atau diunduh oleh anak-anak
- j. Gunakan software anti spam
- k. Lakukan pengecekan setiap kali anak Anda selesai menggunakan Internet, seperti jejak akses anak Anda ke website, jika Anda menemukan situs yang buruk, segera blokir
- l. Periksa dan pantau teman yang ditambahkan ke kontak Anda dan dengan siapa mereka bermain
- m. Pantau pesan yang diterima dan komunitas online
- n. Melakukan komunikasi evaluasi penggunaan gawai dan internet

Jika langkah-langkah di atas dijalankan oleh orang tua, kemungkinan besar situasi yang tidak diinginkan dapat dihindari. Orang tua memiliki peran krusial dalam mendampingi anak-anak mereka yang tumbuh dalam era digital yang semakin maju (Palupi, I. D. R, 2020). Anak dengan generasi alpha saat ini memiliki kecerdasan yang tinggi. Hasil penelitian sebelumnya oleh Dzulfadhilah & Fitriani (2023) yang melakukan psikoedukasi pada orang tua terkait peran

orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget, juga menyebutkan bahwa tindakan yang diambil adalah ketika orang tua menetapkan pembatasan, seperti pengaturan waktu, pembatasan frekuensi penggunaan gadget, dan pengaturan akses terhadap jenis konten saat menggunakan gadget. Pengawasan dan bimbingan yang diberikan oleh orang tua kepada anak harus selalu diutamakan.

Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Vitrianingsih, et al (2019) menunjukkan bahwa peran orang tua memiliki keterikatan dengan penggunaan teknologi berupa gadget pada anak. Peran orangtua terhadap anak harus tetap aktif tanpa mengandalkan gadget sebagai pengganti kehadiran. Mengontrol konten gadget anak dan berinteraksi lebih banyak, seperti berdiskusi, bermain bersama, dan bercanda, merupakan cara efektif untuk memastikan kualitas hubungan orangtua-anak. Ketidakwaspadaan orang tua dalam memberikan pengawasan dan arahan terhadap penggunaan teknologi digital dan internet dapat membawa dampak negatif pada anak-anak. Namun, perkembangan teknologi digital juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan logika, kecerdasan, dan kreativitas anak, asalkan pemanfaatannya sejalan dengan pengawasan dan bimbingan dari orang tua. Edukasi tentang penggunaan teknologi digital juga perlu diberikan oleh orang tua agar anak tidak terjerumus pada dampak negatif teknologi digital. Peran orang tua memegang peranan sentral dalam melindungi anak-anak dari dampak negatif teknologi digital.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kecanggihan dan kemudahan teknologi digital saat ini memang memberi banyak manfaat bagi seluruh masyarakat disegala kalangan baik remaja, dewasa dan tak terkecuali anak-anak. Teknologi digital dengan segala kemudahannya membuat anak-anak tertarik dan menyukainya. Sayangnya tidak semua aspek teknologi digital memberikan dampak positif, bahkan banyak sekali dampak negatif yang bisa diakibatkan dari penggunaan teknologi digital berbentuk gawai dan internet maya. Terlebih anak-anak belum mempunyai kemampuan untuk memilah mana yang baik dan yang tidak baik untuknya. Banyaknya dampak negatif dari internet dan media sosial tidak terpungkiri untuk diterima oleh anak-anak. Orang Tua memiliki peran utama untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif teknologi digital dan internet.

Pengawasan serta bimbingan dari orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan dalam penggunaan teknologi digital. Selain memberikan pengawasan dan bimbingan, orang tua juga perlu memberikan edukasi kepada anak dalam penggunaan teknologi digital agar anak tidak terjerumus pada dampak negatif teknologi digital yang ada. Salah satu pengawasan dan bimbingan yang bisa dilakukan oleh orang tua diantaranya adalah Mendampingi anak dalam

menggunakan internet, memberikan batasan waktu dalam berinternet, membangun komunikasi dan evaluasi terhadap anak dalam penggunaan internet, memberi pemahaman akan dampak yang diterima dari berinternet, dan memantau serta mengecek riwayat penggunaan internet anak secara berkala.

## DAFTAR REFERENSI

- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65-78.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin,”. *Falethan Health Journal*, 6(2), 65. Retrieved from <https://journal.lppmstikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>.
- Ardyta, F. A. (2014). *Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Eksploitasi Seksual Komersial Pada Anak Melalui Media Sosial Online*. Brawijaya University.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Cahyono, A. S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 11(1), 89-99.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Dzulfadhilah, F. (2023). Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 1(1), 6-13.
- Hammer, M., Scheiter, K., & Stürmer, K. (2021). New technology, new role of parents: How parents' beliefs and behavior affect students' digital media self-efficacy. *Computers in Human Behavior*, 116, 106642.
- Herlambang, Y. T. (2021). Urgensi Keluarga Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1), 7-15.
- Herlambang, Y. T., Hamidah, M., & Yusrina, C. (2016, December). Kekerasan Simbolik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Telaah Kritis Filosofis-Pedagogis. In *Of The International Seminar On Philosophy Of Education* (p. 191).
- Jayadi, A., Ikawati, H. D., Awar, Z., & Hastina, T. (2021). Teknik mengawasi anak dalam penggunaan gadget. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT CAHAYA MANDALIKA (ABDIMANDALIKA)* e-ISSN 2722-824X, 2(1 Juni), 17-22.
- Jannah, N., & Umam, K. (2021). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga di Masa Pandemi Covid-19. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 12(1), 95-115.

- Latifah, N., Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 42-51.
- Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari. (2018). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif, Seminar Nasional, hlm. 61
- Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1975- 1805.
- Nurhaeda, (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *ECEIJ*, 1(2) 70-78. pp. 527-533. P-ISSN: 2579-3276. E-ISSN: 2549-6174 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>.
- Palupi, I. D. R. (2020). Pengaruh media sosial pada perkembangan kecerdasan anak usia dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 127-134.
- Pandie, M. M. dan Weismann, I. T. J. (2016). Pengaruh cyberbullying di media sosial terhadap perilaku reaktif sebagai pelaku maupun sebagai korban cyberbullying pada siswa kristen SMP Nasional Makassar. *Jurnal Jaffray*, 14(1): 43-62.
- Patimah, L., & Herlambang, Y. T. (2021). Menanggulangi Dekadensi Moral Generasi Z Akibat Media Sosial Melalui Pendekatan Living Values Education (LVE). *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 5(2), 150.
- Tandi, Z., Waani, F. J., & Goni, S. Y. (2023). Peran Orang Tua Terhadap Anak Dibawah Umur Dalam Menggunakan Teknologi (gadget) Di Kelurahan Sumompo Kecamatan Tuminting Kota Manado. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, 3(2).
- Vitrianingsih, V., Khadijah, S., & Ceria, I. (2019). Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. *Jurnal Kesehata Karya Husada*, 7(1), 99-109