

Peran Penting Pendidikan Karakter Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak

Allika Mawarti
Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Email : allikamawarti03@gmail.com

Abstrak

Di era yang serba canggih ini, generasi sekarang lebih banyak menggunakan teknologi dibandingkan generasi sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana orang tua di era milenial mengiringi penggunaan gadget pada anak dan mengetahui perubahan pendidikan karakter yang telah diajarkan oleh orang tua. Penelitian ini menggunakan metode pengamatan kepada masyarakat. Hal yang perlu diperhatikan adalah pendidikan karakter yang harus ditanamkan sejak dini. Pendidikan dalam keluarga yang akan menjadi landasan budi pekerti dalam bersikap dan bertingkah laku di masyarakat. Namun dengan berkembangnya media dan teknologi menjadi tantangan tersendiri dalam pendidikan karakter. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak marah jika tidak diberikan gadget atau anak akan bertindak semena-mena jika gadget tersebut diambil. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketergantungan anak terhadap gadget cukup tinggi. Tujuan orang tua memberikan gadget pada dasarnya positif, yaitu ingin anak mendapatkan manfaat dari teknologi, namun harus disertai aturan yang jelas untuk mengurangi dampak negatifnya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak sejak dini.

Kata kunci : Peran Orang Tua, Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Penggunaan Gadget.

Abstrak

In this sophisticated era, today's generation is more technology users than past generations. The purpose of this study is to find out how parents in the millennial era accompany the use of gadgets in children and find out the changes in character education that have been taught by parents. This study uses a survey method with a descriptive statistical approach. The thing that needs to be considered is character education that must be instilled from an early age. Education in the family which will be the foundation of character in behaving and behaving in society. However, with the development of media and technology, it becomes a challenge in character education. Overall, the results of the study show that children are angry if they are not given a gadget or children will act arbitrarily if the gadget is taken. This condition shows that children's dependence on gadgets is quite high. The purpose of parents giving gadgets is basically positive, namely wanting children to benefit from technology, but it must be accompanied by clear rules to reduce its negative impact. Thus, it is important for parents to instill character education in their children from an early age.

Keywords : The Role of Parents, Character Education, Early Childhood, Use of Gadgets.

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan masa yang sangat menentukan kepribadian dasar pada diri seseorang, perkembangan dari sang anak tersebut juga melibatkan lebih banyak faktor bukan hanya sekedar perkembangan fisik melainkan juga dengan perilaku, proses berfikir, emosional, serta moral dan sikapnya. Agen utama yang membentuk perkembangan tersebut tentunya ialah keluarga, lingkungan sekitar serta tempat dimana ia bersekolah.

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang harus diberi modal pengetahuan, keterampilan serta karakter yang baik, dari itu semua bisa menjadi warga Negara yang cerdas serta tidak menyimpang dari ajaran moral yang telah ditanam oleh Orang Tua maupun Gurunya.

Jadi, masalah yang sedang dihadapi sekarang ialah tidak sedikit orang tua lalai akan perannya dalam membimbing anak, orang tua lebih sibuk dengan kerjaan maupun hal-hal lain yang bisa membuat lupa akan pentingnya memberi penanaman karakter. Sehingga anak tersebut merasa diabaikan. Tumbuh kembang anak merupakan sebuah realitas yang harus dihadapi oleh orang tua, bagaimanapun juga tanggung jawab orang tua terhadap tumbuh kembang serta penanaman moral dan karakter harus ditanam sejak usia dini.

Resiko besar mungkin akan dihadapi karena lebih memikirkan tugas-tugas lain. Dari salah pergaulan, mungkin saja penggunaan obat-obat terlarang, sulit dalam memahami pelajaran di sekolah, malah perasaan tidak di anggap oleh orang tua pun sering juga terjadi.

Karakter yang baik dan berkualitas perlu di bangun sejak usia dini, karena usia tersebut merupakan masa-masa kritis dimana karakter seseorang mudah terbentuk. Karena perlu di ingat bahwa kegagalan dalam penanaman karakter akan membuat serta membentuk pribadi yang bermasalah di masa yang akan datang.

Di Indonesia sendiri jumlah anak-anak sangatlah banyak, dan mereka semua ini jelas akan menentukan masa depan bangsa. Dan menjadi hal yang lumrah apabila penanaman karakter bangsa menjadi kunci utama sebagai usaha pembangunan sumber daya yang berkualitas terutama pada perilakunya.

Kata karakter berasal dari Yunani, *charassein* yang berarti mengukir sehingga membentuk sebuah pola. Dengan pengertian lain, karakter yang baik adalah tidak secara otomatis dimiliki oleh setiap manusia begitu dia dilahirkan, tetapi memerlukan proses yang panjang melalui pengasuhan dan pendidikan (proses “pengukiran”).

Era globalisasi kini telah mengubah segalanya, seperti yang dikatakan sebelumnya beratnya persaingan hidup membuat orang tua lupa untuk memperhatikan kebutuhan anak karena sibuk mencari nafkah. Mencari nafkah memang penting bahkan sangat penting tapi bagaimanapun juga anak merupakan asset keluarga juga asset bangsa.

Melihat dari segala perkembangan disetiap bidang seperti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pun juga telah menyebabkan budaya luar masuk dengan bebas dengan begitu deras. Dampak apabila tidak diberi

pengawasan maka akan buruk diluar. Disitulah peran orang tua, lingkungan serta tempat ia bersekolah sangat dibutuhkan.

Membangun karakter anak dengan demikian dibutuhkan upaya yang serius dari berbagai pihak terutama orang tua. Penanaman serta pendidikan karakter pada anak harus disiarahkan agar anak memiliki jiwa mandiri, bertanggung jawab, serta mengenal sejak kecil untuk membedakan mana yang baik dan mana itu yang buruk.

Bangsa yang baik dan berkarakter ditentukan oleh kepribadian generasi penerus. Bangun sejak dini, ukir prestasi, dan harumkan nama baik Bangsa .

Dewasa ini gadget (gawai) tidak bisa dilepaskan dalam kebutuhan sehari-hari, baik orang dewasa, remaja, maupun anak-anak mempunyai gadget. Namun penggunaan gadget dikembalikan kepada orang yang menggunakan gadget tersebut, ibaratnya seperti pisau jika digunakan oleh ibu-ibu akan mejadi alat untuk memasak, tetapi jika digunakan oleh penjahat akan mejadi alat kejahatan, maka gadget bisa mendatangkan hal-hal manfaat bahkan bisa mendatangkan mudharat.

Bagi orang dewasa gadget sangat berhubungan dengan dunia pekerjaan, tujuan dan fungsi utama gadget digunakan untuk alat komunikasi, dengan kemudahan teknologi yang sangat maju, pekerjaan yang semestinya berat bisa dikerjakan dengan ringkas dan efisien dengan bantuan gadget, seperti rapat jarak jauh atau menggunakan grup khusus dalam aplikasi tertentu. Tidak hanya untuk pekerjaan, gadget untuk orang dewasa juga bisa untuk keperluan lain pada umumnya.

Berbeda halnya gadget untuk anak remaja, kebanyakan dari mereka menggunakan gadget mereka untuk hiburan (main game) bahkan sampai lupa tugas utama yaitu belajar. Penggunaan gadget untuk anak remaja mayoritas digunakan untuk bermain game online, bisa game yang dimainkan secara individu maupun berkelompok. Seringkali gadget ini disalahgunakan sehingga terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, seperti bermain game hingga tingkat candu, bermain game hingga lupa tugas untuk membantu orangtua dll.

Namun ibarat koin ada juga remaja lain yang bisa memanfaatkan gadget untuk menghasilkan uang, seperti membuat vlog, editing video maupun aktifitas lainnya. Hal itu merupakan pencapaian yang luar biasa, tetapi sulit untuk mendapatkannya. Dibutuhkan skill dan keahlian untuk mencapai tingkatan seperti itu, dengan menghasilkan uang dengan sendiri remaja lebih bisa mengatur waktu supaya tidak melulu melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat.

Sebelum remaja menapaki usianya mereka terlebih dahulu melewati masa anak-anak, masa yang terenak sepanjang hidup, tidak memikirkan hal-hal berat yang ada. Bermain dan bermain hingga puas menjadi kesehariannya. Pada zaman sebelum internet berkembang pesat anak anak lebih banyak memainkan permainan tradisional, yang melibatkan teman teman sebayanya, dari hal kecil ini bisa menumbuhkan jiwa social dalam diri mereka dan akan tertanam didalam alam bawah sadar hingga dewasa nanti.

Lain usia lain cerita, anak anak yang dalam usia perkembangan pada zaman sekarang sudah terjamah dengan gadget,

pada usia anak-anak harusnya lebih banyak dijauhkan dari gadget, dan bisa memanfaatkan waktu bermain dengan teman sebaya untuk menumbuhkan rasa empati social, yang hal itu tidak bisa dibangun secara instan. Kita bisa melihat perbandingan anak-anak yang tumbuh pada masa lalu dengan masa sekarang, maka sangat terlihat perbedaannya. Peran orang tua atau sebagai stakeholder dalam lingkungan keluarga sangat penting. Berikut ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget untuk anak-anaknya.

- a. Memperbanyak komunikasi dengan anak
- b. Membatasi penggunaan gadget
- c. Mendampingi anak-anak ketika diberi kesempatan bermain gadget
- d. Mengutamakan dunia nyata daripada dunia internet
- e. Menanamkan prinsip peduli kepada orang lain.

Dengan lima cara tersebut peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak-anak bisa dilakukan secara efektif. Orang tua sebagai pembuat kebijakan dalam lingkungan keluarga harus cerdas dalam mengarahkan anak-anak mereka agar sesuai dengan apa yang diinginkan ketika besar nanti. Tentunya setiap orang tua memiliki keinginan yang berbeda-beda, tetapi 5 cara tersebut bisa dijadikan oleh para orang tua untuk mengawasi anak-anak secara umum. Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pendidikan karakter pada anak usia dini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif diartikan sebagai penelitian yang bermaksud untuk memaparkan data dengan menganalisis data yang diperoleh sehingga mendapatkan gambaran yang jelas. Metode deskriptif kuantitatif adalah metode yang menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial, penelitian kuantitatif diolah dan dianalisis dengan statistik. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survey dimana data akan diambil dari sampel yang telah ditentukan yaitu orangtua anak usia dini. Kemudian data tersebut dipelajari dan diambil kesimpulan dari hubungan-hubungan antar variabel yang relevan didalam proses penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakter Yang Ditanamkan Kepada Anak

Pendidikan Budi Pekerti pada Usia Dini Usia dini lahir sampai 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Para ahli berpendapat bahwa peranan orang tua begitu besar dalam membantu anak agar siap memasuki gerbang kehidupan mereka. Maka perlu adanya partisipasi orang tua terhadap pendidikan anak usia dini agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki gerbang kehidupan tersebut. Orang tua adalah pendidik pertama dan utama dalam pembentukan karakter anak. Pelaksanaan suatu program pendidikan budi pekerti anak usia dini tidak akan berjalan dengan lancar dan baik, jika tidak ada peran dari orang tuanya. Karena pendidikan anak sebenarnya merupakan tanggung jawab penuh dari orang tuanya. Tanggung jawab ini

diwujudkan dalam keterlibatan langsung orang tua dalam pendidikan anaknya dari sejak lahir. Hasil penelitian menunjukkan partisipasi orang tua dalam PAUD dalam hal masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi, dimana dalam masa itu perkembangan optimal harus dilakukan pada anak usia dini. Untuk itu sebaiknya orang tua atau pendidik, perlu:

1. Memberi kesempatan dan menunjukkan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka/menumbuh kembangkan potensi, dari alat-alat bermain ini, orang tua/pengasuh memberi permainan yang menimbulkan anakanak ingin tahu terus menerus dan disinilah palatihan budi pekerti disalurkan melalui permainan dengan kerjasama dengan teman-temannya, berbagi dengan teman-temannya, ini penerapan dari latihan sabar, kasih sayang sesama teman, narima, bila permainan tidak sesuai dengan keinginannya dan rela, bila mainannya direbut oleh temannya.
2. Memahami bahwa anak masih berada dalam masa egosentris yang ditandai dengan seolah olah yang paling benar, keinginannya harus selalu dituruti dan sikap mau menang sendiri, dan sikap dari orang tua dalam memasuki masa egosentris dengan memberi pengertian secara bertahap pada anak agar dapat menjadi makhluk sosial yang baik, dengan bentuk kasih sayang.
3. Masa meniru pada anak usia dini sangat kuat, tidak hanya meniru pada orang-orang disekitarnya tetapi juga pada tokoh-tokoh khayal yang sering ditampilkan di televisi, pada saat itu orang tua atau pengasuh harus menjadi tokoh panutan bagi anak dalam berperilaku, anak bisa meniru perilaku makhluk lain yang punya kebiasaan baik misal, meniru perilaku anjing dirumah yang selalu taat pada tuannya, sehingga tuannya

selalu memberi makan yang sesuai selernya.

2. Peran Orangtua dalam Pendidikan

Usia Dini Para ahli berpendapat bahwa peranan orang tua begitu besar dalam membantu anak agar siap memasuki gerbang kehidupan mereka. Ketika memasuki gerbang tersebut, mereka masuk dalam dunia independen yang sudah seharusnya terlepas dari orang tua, dimana keputusan hidup mereka sudah harus dapat dilakukan sendiri. Disinilah peran orang tua sudah berkurang, dan melihat hasil didikan mereka. Maka perlu adanya partisipasi orang tua terhadap pendidikan anak usia dini agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki gerbang kehidupan tersebut. Pelaksanaan suatu program pendidikan anak usia dini tidak akan berjalan dengan lancar dan baik, jika tidak ada peran dari orang tua muridnya. Karena pendidikan anak sebenarnya merupakan tanggung jawab penuh dari orang tuanya. Tanggung jawab ini diwujudkan dalam keterlibatan langsung orang tua dalam pendidikan anaknya dari sejak lahir.

3. Pentingnya Pengawasan Orang Tua

Sebagaimana kita ketahui bahwa keluarga adalah lingkungan pertama bagi anak. Anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dari pada di sekolah, bisa dikatakan bahwa pendidikan pertama bagi anak adalah pendidikan di rumah. tentu orang tua berperan aktif dalam keberhasilan anaknya. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan di rumah sangat dibutuhkan, baik dalam hal memberikan dorongan atau motivasi, kasih sayang, tanggung jawab moral, tanggung jawab sosial, tanggung jawab atas kesejahteraan anak baik lahir maupun batin. Berkembangnya gadget dikalangan anak usia dini, para orang tua harus lebih waspada terhadap dampak negatif dari pemakainnya. Sikap anak yang terlalu bergantung dengan gadget sebenarnya hasil dari pola asuh dan

pembiasaan dari orang tuanya. Jika orang tuanya tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu anak dalam penggunaan gadget, tentu dapat meminimalisir dampak-dampak negatif dari penggunaan gadget. Pendampingan dialogis dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget. Apabila anak sedang menggunakan gadget orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain gadget, akan tetapi orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. Gadget dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada gadgetnya, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Apabila anak sudah terlanjur kecanduan gadget maka bisa dilakukan pembiasaan positif dan stimulasi yang tepat. Tidak mudah melepaskan gadget dari kehidupan anak yang sudah kecanduan gadget. Banyak hal-hal yang dianggap sepele tetapi sebenarnya dapat membantu meminimalisir pemakaian gadget pada anak, seperti orang tua tidak menggunakan gadget terlalu sering ketika bersama anak dan keluarga misalnya pada saat makan bersama, bermain bersama keluarga dan lain-lain.

Orang tua juga harus memberi batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan gadget, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain gadget selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya. Setelah bermain sebaiknya orangtua dapat selalu menaruh gadget dengan baik, tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain gadget tanpa sepengetahuan orang tua. Mengalihkan perhatian anak untuk bermain gadget dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman-temannya, mengenalkan

anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional hanya dikenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat terbukti dengan banyaknya pengguna gadget dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Menurut data di atas pengguna gadget meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna gadget terbesar di dunia pada tahun 2016. Sebuah penelitian di atas juga menyebutkan bahwa jumlah menggunakan gadget meningkat hampir dua kali lipat dikalangan anak-anak (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun. Berkembangnya gadget pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya Pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan gadget orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Disamping itu orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. Gadget dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada gadgetnya, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Pratama, A. (2020). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di perumahan griya andi negara kelurahan Sukabumi Bandar Lampung). (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2017). Peran Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 39-46.
- Permono, H. (2013). Peran orangtua dalam optimalisasi tumbuh kembang anak untuk membangun karakter anak usia dini.
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).
- Henderson dan Mapp.(2002). National Standard For Parent/Family Involvement Programs,2004)
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indek
- Fadilah, Ahmad. (2011). “Pengaruh Penggunaan Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP N 66 Jakarta Selatan”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta”