

Peran Orang tua pada Kegiatan Screen time Anak Usia Dini

Nida'ul Munafiah¹⁾, Muhammad Abdul Latif²⁾

Universitas Singaperbangsa Karawang¹⁾, Universitas Trunojoyo Madura²⁾

nidaul@fai.unsika.ac.id, abdul.latif@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Semua kalangan baik orang tua, anak muda sampai pada anak usia dini merasakan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Untuk mencari segala informasi dengan mudah dapat ditemukan dengan teknologi. Anak usia dini lebih suka melakukan *screen time* dengan perangkat digital untuk belajar atau sekedar hiburan. Perlu adanya peran orang tua dalam kegiatan *screen time* anak usia dini sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli sehingga anak tidak kecanduan atau terkena dampak negatif dari pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebar kuesioner atau angket kepada orang tua TK A Nurul Imam Islamic School kecamatan Majalaya kabupaten Karawang. Tujuan penelitian ini untuk mendapat informasi mengenai peran orang tua dalam kegiatan *screen time* anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan semua orang tua memberikan waktu kepada anak untuk memanfaatkan teknologi digital dengan alasan untuk hiburan sampai pada untuk pembelajaran. Durasi *screen time* yang diberikan orang tua pada anak usia 4-5 tahun menunjukkan 40% *screen time* anak memiliki durasi 2 jam, 32% *screen time* berdurasi 1 jam, 24% menunjukkan durasi *screen time* < 1 jam dan 4% menunjukkan *screen time* anak berdurasi >3 jam. Dan peran orang tua dalam kegiatan *screen time* anak usia dini antara lain: melakukan pembatasan waktu *screen time* anak sesuai dengan kesepakatan waktu, 2) membatasi tontonan anak, 3) memberikan arahan tontonan atau game yang sebaiknya diakses, 4) mengajak anak melakukan kegiatan bersama, 5) Mengatur time off televisi atau perangkat digital lain, 6) mengajak anak bermain di luar, dan 7) memberikan teguran atau sanksi Ketika anak melakukan *screen time* melebihi batas kesepakatan.

Kata kunci: *anak usia dini, peran orangtua, screen time*

Pendahuluan

Pesatnya kemajuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Fitri et al., 2020; Umroh, 2019) mengharuskan dunia pendidikan bersinggungan dengan tantangan global. Dalam berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan selalu dekat dengan penggunaan teknologi untuk mempermudah dalam mengakses pembelajaran secara digital (Effendi & Wahidy, 2019; Fatwa, 2021). Kemajuan ragam teknologi mempermudah, mempercepat dan memberi hiburan bagi penggunaannya. Karena perkembangan teknologi atau dikenal dengan era digital, manusia menciptakan teknologi untuk mempermudah banyak hal terkait dengan kehidupan (Kariadinata, 2012; Ngafifi, 2014; Tatminingsih, 2017). Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia juga menjangkau anak usia dini. Saat ini

banyak dijumpai anak-anak usia dini menggunakan gawai, tablet, TV, laptop dan video games untuk memperoleh pengetahuan di luar pembelajaran di sekolah. Melalui konten perangkat digital, anak terlihat lebih cepat mengenal huruf, angka dan nama-nama benda didukung dengan berbagai riset yang menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan anak, utamanya kognitif, bahasa dan seni dapat diakselerasi menggunakan perangkat digital (Pratiwi, 2020), (Panjaitan et al., 2020) juga melaporkan bahwa interaksi positif terhadap hasil belajar Agama Islam dapat distimulasi melalui media digital animasi.

Akan tetapi, dibalik kemajuan dan kecanggihan teknologi digital serta kemudahan yang diberikan memiliki dampak negatif yaitu mempengaruhi kesehatan mental anak sehingga kehidupan sosial anak menjadi kurang baik, anak dapat mengalami obesitas, pikun, agresif, adiksi, gangguan tidur, dan sebagainya (Hasanah, 2017). Temuan Purnama (2021) menunjukkan bahwa beberapa anak memiliki kontrol diri yang rendah, yang mengakibatkan risiko yang tinggi untuk anak-anak dalam penggunaan perangkat digital, terutama yang memiliki akses internet. Hal ini penting untuk diperhatikan, mengingat perkembangan teknologi yang terus berkembang, anak-anak dapat dengan bebas mengakses internet di mana saja dan di mana saja.

Screen time atau *digital screen* adalah waktu yang dihabiskan anak atau individu dalam menggunakan media elektronik atau digital seperti TV, smartphone, tablet atau komputer (Kaur et al., 2019). Dampak negatif karena terlalu lamanya anak melakukan *screen time* yang terlihat pada aspek perkembangan bahasa selain *speech delay* adalah kebingungan bahasa karena video yang diakses menggunakan bahasa berbeda dari yang dituturkan orang sekitarnya, utamanya bahasa Inggris dan Melayu (Pratiwi, 2020). American Academy of Pediatrics menyebutkan terlalu banyak melakukan *screen time* dapat menyebabkan masalah tidur, nilai rendah disekolah, kegiatan membaca buku lebih sedikit, lebih sedikit waktu Bersama keluarga dan teman, kurangnya beraktifitas diluar ruangan, kelebihan berat badan, masalah emosional, kurangnya percaya diri, kehilangan waktu bersantai dan merasa takut tertinggal (American Academy of Pediatrics, 2020) sesuatu yang baru, seperti berita, tren, dan hal lainnya. Mengelola *screen time* anak merupakan bagian dari peran orang tua dalam mengasuh anak, misalnya melalui aplikasi *screen time*. Aplikasi *screen time* merupakan aplikasi mobile yang berjalan pada platform Android dan Iphone Operating System (IOS), aplikasi ini berfungsi sebagai pengawasan dan pembatasan penggunaan smartphone pada anak-anak (R. Jago, L. Wood, J. Zahra, J. L. Thompson, 2015).

Dari permasalahan tersebut, peneliti menyorot anak usia dini belum mampu menentukan aktivitas yang dapat memberikan dampak negatif bagi kehidupannya, sehingga masih bergantung pada keluarga dan lingkungan sekitarnya. Peran orang tua, terutama ibu sebagai *madrasatul ula* dianggap mampu mengontrol penggunaan *screen time* anak (Lani, 2019). Kontrol yang dilakukan orang tua pada anak juga dapat dilakukan dengan melakukan persepsi kontrol perilaku orang tua terhadap kegiatan *screen time*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua pada kegiatan *screen time* anak usia dini, seberapa besar intensitas penggunaan *screen time* oleh anak usia dini dan untuk mengetahui peran atau strategi orang tua dalam *screen time* anak usia dini di sekolah Nurul Imam Islamic School Kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang.

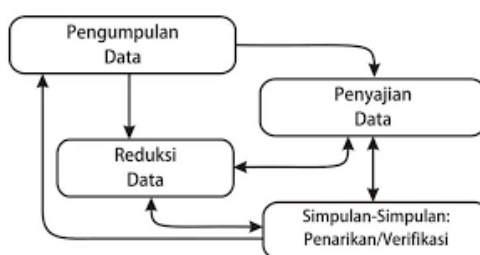
Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Peneliti dapat menggambarkan secara jelas dan secara keseluruhan keadaan yang terjadi sehingga pembaca dapat memiliki gambaran yang jelas mengenai penelitian yang dilakukan.

Nida'ul Munafiah, Muhammad Abdul Latif

Peran Orang tua pada Kegiatan *Screen Time* Anak Usia Dini

Tujuan Penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis peran orangtua dalam kegiatan *screen time* anak usia dini. Teknik pengumpulan data dilakukan secara online dengan menyebarkan angket/kuesioner yaitu memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (sugiyono, 2013) melalui google form dengan link <https://forms.gle/TwbHRUPUrnbHdXb6>. Responden merupakan orang tua dari anak usia dini di TK A Nurul Imam Islamic School kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang yang rata-rata berusia 4-5 tahun. Sedangkan jumlah responden atau orang tua yang mengisi kuesioner tersebut sebanyak 25 orangtua. Setelah memperoleh data, langkah selanjutnya adalah analisis data sebagai proses melakukan sintesa menyusun dalam pola, memilih mana yang penting akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Miles dan Huberman dalam (Wandi F Sustiyo, 2013) teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kualitatif memiliki empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.



Gambar 1: Teknik Analisis Data

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peran orangtua, intensitas *screen time* dan penggunaannya

Peran orang tua menjadi fokus dalam penelitian ini. Dalam studi yang dilakukan oleh Shin (2018) peran orang tua yang disebutnya sebagai *parental mediation* atau mediasi orang tua adalah strategi yang mengatur penggunaan perangkat digital dan memaksimalkan manfaat, serta meminimalkan risiko pada anak. Studi terdahulu menunjukkan bahwa mediasi orang tua aktif dapat mengurangi pengaruh perangkat digital pada anak-anak (Purnama et al., 2021). Peran orang tua dapat berupa strategi dan *treatmen* dalam membina dan mengontrol perilaku dalam aktivitas penggunaan perangkat digital pada saat *screen time*.

Berdasarkan dari angket/kuesioner yang disebarkan secara online pada orangtua anak usia dini TK A Nurul Imam Islamic School kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang diperoleh data usia anak rata-rata 4-5 tahun, kemudian dari 25 responden/orangtua (Ibu) dari anak usia dini diantaranya 17 orang atau 70,9% sebagai *full time mom* (Ibu Rumah Tangga), 2 orang atau 8,4% sebagai PNS, 1 orang atau 4,2% sebagai pedagang, 2 orang atau 8,3% sebagai karyawan swasta dan 2 orang atau 8,2% bekerja sebagai guru. Peneliti berkesempatan melakukan wawancara dengan AD orang tua dari S yang membenarkan hasil kuesioner bahwa "rata-rata orang tua (Ibu) dari anak usia dini yang sekolah di Nurul Imam Islamic School bekerja sebagai ibu rumah tangga". kemudian dari hasil kuesioner diperoleh data bahwa 100% atau seluruh orang tua memperbolehkan anak menggunakan televisi, gawai, komputer, tablet digital, video game, dll.

Sikap yang ditunjukkan responden selaras dengan ungkapan dari Munawar dalam penelitiannya yang menyadari bahwa anak di Indonesia saat ini merupakan generasi *digitalnative* memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap pencarian informasi di internet (Davidson, 2012). Selain itu, orang tua saat ini menyadari bahwa peran orang tua tidak lagi

sekedar membesarkan anaknya, tetapi juga sadar bahwa peran orang tua (Ibu) adalah pendidik pertama bagi anaknya. Orang tua saat ini sudah mengetahui akan pentingnya mendidik anak di era digital, agar terhindar dari sebuah dampak negatif teknologi yang dapat mempengaruhi perkembangan anak ke depannya menunjukkan bahwa untuk bisa menggunakan internet dengan positif, anak-anak membutuhkan bimbingan orang tua.

Teknologi digital yang digunakan anak usia dini dari data responden adalah anak menggunakan televisi, gawai, komputer, tablet digital, video game untuk kegiatan sehari-hari. Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini yang diberikan orang tua memiliki banyak alasan, dari data yang diperoleh alasan orangtua membolehkan anak usia dini mengakses teknologi digital yaitu 56% sebagai hiburan bagi anak, 20% reward karena telah melakukan atau melaksanakan tugas yang diberikan orang tua, 12% beralasan untuk memanfaatkan waktu luang anak dengan melakukan literasi digital sehingga menambah wawasan serta pengetahuan anak melalui *games educative* atau youtube dan 12% sisanya beralasan supaya anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua.

Teknologi digital menjadi alat yang efektif dalam mengasuh anak usia dini. Selain itu, berbagai riset juga menunjukkan bahwa penggunaan perangkat ini dapat mengakselerasi perkembangan kecerdasan anak, utamanya kognitif, bahasa dan seni (Pratiwi, 2020). Dalam kegiatan anak melakukan *screen time*, perlu adanya peran orang tua dalam penerapan disiplin yang sehat supaya dampak negatif perangkat digital dapat dikurangi. 76% responden dalam penelitian ini sudah menerapkan *screen time*, sedangkan 24% sisanya belum menerapkan *screen time* pada anaknya. *Screen time* anak usia dini dalam 1 hari dari data yang diisi oleh responden menunjukkan 40% *screen time* anak memiliki durasi 2 jam, 32% *screen time* berdurasi 1 jam, 24% menunjukkan durasi < 1 jam dan 4% menunjukkan *screen time* anak berdurasi >3 jam. Sedangkan rekomendasi yang diberikan dari American Academy of Pediatrics (AAP) anak usia >2 tahun tidak diperkenalkan dengan perangkat digital, anak berumur 2-5 tahun hanya diperbolehkan *screen time* kurang dari 2 jam per hari dalam menggunakan perangkat digital (AmericanAcademyofPediatrics, 2013; Mulligan, Altmann, & Brown, 2011).

Berbeda dengan rekomendasi yang diberikan oleh Departemen Kesehatan Australia yang lebih ketat memberikan kriteria *screen time* pada anak berumur 2-5 tahun untuk membatasi akses perangkat digitalnya >1 jam per hari. World Health Organization merekomendasikan *screen time* pada anak >2 tahun adalah *zero screen time* yang berarti tidak ada durasi untuk *screen time* pada anak yang berusia kurang dari 2 tahun kecuali untuk melakukan obrolan video dengan keluarga atau teman, anak berusia 2-5 tahun tidak lebih dari satu jam per hari menonton bersama dengan orang tua atau saudara kandung 5-17 tahun: Umumnya tidak lebih dari 2 jam per hari, kecuali untuk pekerjaan rumah atau mengerjakan tugas dari sekolah (WHO, 2022).

Perangkat digital dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini, akan tetapi dalam penggunaannya perlu adanya peran orang tua dalam *screen time* anak sehingga tidak memberikan dampak negatif pada anak. Peran orang tua yang sudah dilakukan dalam kegiatan *screen time* anak usia dini di TK A Nurul Imam Islamic school dari data yang diperoleh antara lain: 1) melakukan pembatasan waktu *screen time* anak sesuai dengan kesepakatan waktu, 2) membatasi tontonan anak, 3) memberikan arahan tontonan atau game yang sebaiknya diakses, 4) mengajak anak melakukan kegiatan bersama, 5) Mengatur time off televisi, 6) mengajak anak bermain di luar, dan 7) memberikan teguran atau sanksi Ketika anak melakukan *screen time* melebihi batas kesepakatan.

Teknologi digital memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar dan rasa keingintahuan anak dengan membuat proses belajar lebih menyenangkan, menarik, komunikatif, dan dramatis (Purnama et al., 2022). Namun, di sisi lain teknologi digital juga memiliki pengaruh negatif pada anak. Oleh karena itu penggunaan perangkat digital pada

anak, jika disertai dengan treatment yang tepat akan memberi dampak positif dan membantu tumbuh kembang anak.

Poin penting bagi para pendidik dan orang tua adalah untuk lebih memperhatikan penggunaan perangkat digital pada anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain penelitian yang hanya menyajikan data kualitatif deskriptif peran orang tua dalam kegiatan *screen time*. Peneliti selanjutnya perlu mendesain penelitian yang lebih komprehensif dan melakukan analisis yang mendalam tentang peran orang tua pada anak dalam pendampingan penggunaan perangkat digital.

Simpulan

Orang tua terutama ibu memiliki peran utama dalam Pendidikan anak. Mendidik anak sesuai zamannya adalah kewajiban bagi orang tua, sedangkan mendapat pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman merupakan hak bagi anak. Pemanfaatan perangkat digital merupakan akses pembelajaran yang harus dibiasakan pada anak zaman sekarang, termasuk pada anak usia dini. Peran orang tua dalam kegiatan *screen time* yang dilakukan anak usia dini pada penelitian ini yaitu 1) melakukan pembatasan waktu *screen time* anak sesuai dengan kesepakatan waktu, 2) membatasi tontonan anak, 3) memberikan arahan tontonan atau game yang sebaiknya diakses, 4) mengajak anak melakukan kegiatan bersama, 5) Mengatur time off televisi atau perangkat digital lain, 6) mengajak anak bermain di luar, dan 7) memberikan teguran atau sanksi Ketika anak melakukan *screen time* melebihi batas kesepakatan. Durasi *screen time* yang diberikan orang tua pada anak menunjukkan 40% *screen time* anak memiliki durasi 2 jam, 32% *screen time* berdurasi 1 jam, 24% menunjukkan durasi *screen time* < 1 jam dan 4% menunjukkan *screen time* anak berdurasi >3 jam. Melalui penelitian ini, ditemukan fakta bahwa peran orang tua dari anak usia dini di TK A Nurul Imam Islamic School sudah memberikan Batasan atau kontrol *screen time* dan melakukan pengawasan terhadap tontonan anak, tetapi durasi *screen time* yang diberikan masih melebihi dari rekomendasi yang diberikan oleh para ahli. Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat berkontribusi pada literatur yang ada dengan cara mempertegas peran orang tua dalam kegiatan *screen time* anak usia dini dan menyoroti pentingnya literasi digital bagi anak usia dini.

Referensi

- American Academy of Pediatrics. (2020). *Screen Time and Children*.
- Davidson, C. (2012). Seeking the green basilisk lizard: Acquiring digital literacy practices in the home. In *Seminar Nasional Pascasarjana 2019 UNNES*.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Fatwa, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era New Normal. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2), 0–216.
- Fitri, W., Octaria, M., Irvanaries, Suwanny, N., Sisilia, & Firnando. (2020). Tantangan dan Solusi terhadap Ketimpangan Akses Pendidikan dan Layanan Kesehatan yang Memadai di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(10), 766–776. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i10.181>
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207–214.
- Kariadinata, R. (2012). Menumbuhkan Daya Nalar (Power of Reason) Siswa Melalui

- Pembelajaran Analogi Matematika. *Infinity Journal*, 1(1), 10.
<https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.3>
- Kaur, N., Gupta, M., Malhi, P., & Grover, S. (2019). Screen Time in Under-five Children. In *Indian Pediatrics* (Vol. 56, Nomor 9). <https://doi.org/10.1007/s13312-019-1638-8>
- Lani, T. (2019). *The Behavior of parent Towards The Use of Preschool Children's Device and the impact of Visual acuity*.
- Ngafifi, M. (2014). KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Pratiwi, H. (2020). Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19. In *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 5, Nomor 1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.544>
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2021). Does digital literacy influence students' online risk? Evidence from Covid-19. *Heliyon*, 7(6), e07406.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17–31.
- R. Jago, L. Wood, J. Zahra, J. L. Thompson, and S. J. S. (2015). *Parental Control, Nurturance, Self-Efficacy, and Screen Viewing among 5- to 6-YearOld Children: A Cross-Sectional Mediation Analysis To Inform Potential Behavior Change Strategies*. Obes.
- Shin, W. (2018). Empowered parents: the role of self-efficacy in parental mediation of children's smartphone use in the United States. *Journal of Children and Media*, 12(4), 465–477.
- sugiyono. (2013). metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive).pdf. In *Bandung Alf* (hal. 143).
- Tatminingsih, S. (2017). Dampak Penggunaan TIK Terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus Pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 42–52.
<https://doi.org/10.33830/jp.v18i1.281.2017>
- Umroh, I. L. (2019). Peran orang tua dalam mendidik anak sejak dini secara islami di era milenial 4.0. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 2(2), 208–225.
- Wandi F Sustiyono, D. (2013). *PEMBINAAN PRESTASI EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA DI SMA KARANGTURI KOTA SEMARANG*. 2(8), 524–535.
- WHO. (2022). *Screen Time for Kids: Guidelines, Boundary Setting, and Educational Recommendations*No Title.