



Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif

Sjafiatul Mardiyah[✉]

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v7i1.3530](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530)

Abstrak

Era digitalisasi mempercepat kehadiran gadget sebagai teknologi komunikasi yang mengepung seluruh lini kehidupan masyarakat. Bagi keluarga yang memiliki anak usia dini persoalan literasi kritis menyikapi gadget menjadi kebutuhan penting, sehingga dibutuhkan pemahaman tentang: (1) Hubungan antara kecanduan gadget dengan gangguan emosional dan perilaku sosial pada anak usia dini, (2) Upaya merancang sistem belajar bagi anak usia dini, sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada gadget. Pendekatan penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dan tehnik deskriptif sebagai tehnik analisa data. Hasil penelitian menjelaskan bahwa gadget memberikan kontribusi terhadap munculnya kecanduan dan berdampak pada gangguan emosional dan perilaku sosial pada anak usia dini. Gadget melahirkan praktik manipulatif dan melemahkan kekuatan keluarga sebagai pendidik utama dan pertama bagi anak-anaknya. Kondisi ini mendorong pentingnya kehadiran sekolah alternatif sebagai *counter-hegemony* yang memegang peranan penting untuk membangun pusat legitimasi baru. Sekolah alternatif bisa menyebar dan datang dari mana saja sehingga tidak terpusat pada satu sentral otoritas tertentu.

Kata Kunci: *gangguan emosional; kecanduan gadget; perilaku sosial; sekolah alternatif*

Abstract

The era of digitalization accelerates the presence of gadgets as a communication technology that surrounds all lines of people's lives. For families with early childhood, critical literacy issues addressing gadgets are an important need, so understanding is needed about: (1) The relationship between gadget addiction and emotional disturbances and social behavior in early childhood, (2) Efforts to design learning systems for early childhood, to reduce dependence on gadgets. The research approach uses descriptive quantitative and descriptive techniques as data analysis techniques. The results of the study explain that gadgets contribute to the emergence of addiction and have an impact on emotional disorders and social behavior in early childhood. Gadgets give birth to manipulative practices and weaken the power of families as the main and first educators for their children. This condition encourages the importance of the presence of alternative schools as a counter-hegemony which plays an important role in building a new legitimacy center. Alternative schools can spread and come from anywhere so that they are not concentrated in one particular central authority.

Keywords: *alternative schools; emotional disorders; gadgets addiction; social behavior*

Copyright (c) 2022 Nama Penulis^{1,2} dst.

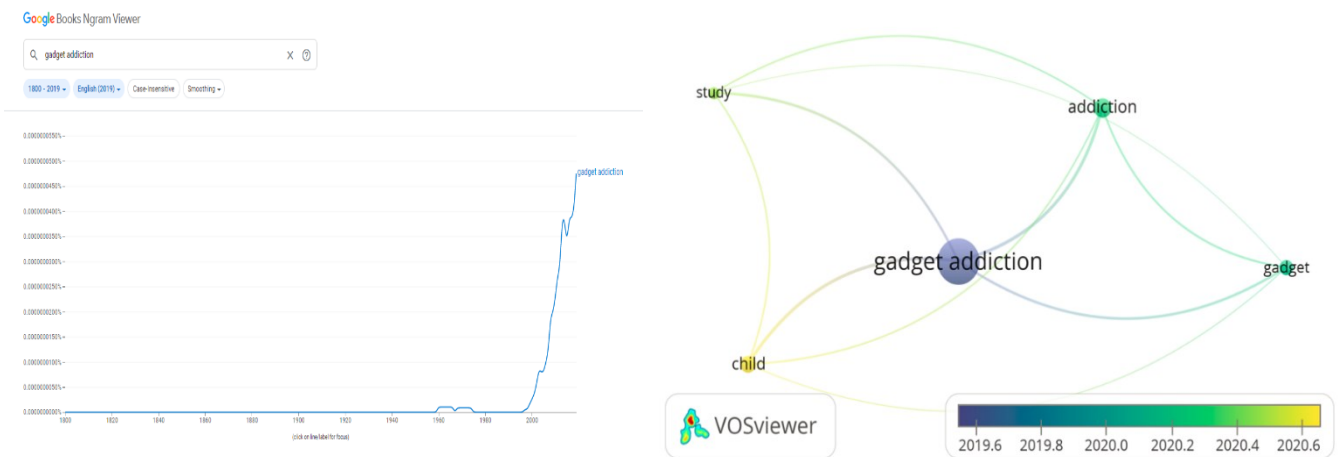
✉ Corresponding author : Sjafiatul Mardiyah

Email Address : sjafiatulmardiyah@unesa.ac.id (Surabaya, Indonesia)

Received 23 October 2022, Accepted 18 January 2023, Published 6 February 2023

Pendahuluan

Revolusi industri dan teknologi adalah pisau bermata dua yang melahirkan era digitalisasi. Kehadirannya tidak dapat dihindari oleh seluruh elemen masyarakat termasuk anak usia dini. Sudut pandang positif menegaskan bahwa digitalisasi dapat mendukung kebutuhan instruksional pembelajaran, membangkitkan motivasi dan kecerdasan siswa secara keseluruhan (Tatminingsih, 2022). Digitalisasi mampu meningkatkan pengetahuan karakter, kesehatan (Sakmono, 2020) dan juga berpengaruh terhadap perkembangan kosa kata anak usia dini (ASL & E, 2019). Namun demikian, era digitalisasi juga berdampak negatif pada pendidikan karakter anak dan menjadi problematik karena banyak faktor sosial yang dapat mengancam generasi muda, termasuk munculnya kekerasan dan ketidaksesuaian antara media dan dunia nyata (Surahman et al., 2022). Sehingga tidak mengherankan jika gadget sebagai salah satu produk teknologi memunculkan berbagai permasalahan pada anak usia dini. Kondisi ini menjadi kajian global dan mulai muncul setelah tahun 2000 melalui penelusuran Google Books Ngram Viewer, dan selanjutnya peneliti menggunakan VOS Viewer untuk menunjukkan bahwa kajian kecanduan gadget pada anak mulai muncul pada pertengahan tahun 2020 seiring munculnya pandemi COVID-19, seperti tampak pada gambar dibawah ini.



Gambar 1: Dimensi Kecanduan Gadget

Gambar 1 memberikan penjelasan global awal kemunculan kajian kecanduan gadget dan menegaskan bahwa pandemi yang melanda dunia di awal tahun 2020 menjadikan gadget sebagai kebutuhan utama. Bagi dunia pendidikan kebutuhan gadget dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan. Namun demikian dampak yang diakibatkan karena kecanduan gadget tidak dapat dihindari. Studi yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo menyatakan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan sebanyak 79,5% adalah pengguna internet (Kominfo RI, 2014). Artinya lebih dari tiga per empat persen anak sudah mengenal teknologi dan penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi menurunnya prestasi belajar, kesehatan mata, masalah tidur, kesulitan konsentrasi, perkembangan fisik dan otak, penundaan perkembangan bahasa dan terjadi *cyber bullying* (Islami, 2017). Sementara itu hasil survei yang ikut mendukung pernyataan diatas menunjukkan bahwa sebanyak 47% orangtua mengatakan bahwa anak mereka menghabiskan waktu sehari-hari di depan layar gadget. Sedangkan 43% mengatakan bahwa anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan perangkat gadget (Priadi et al., 2021). Sementara itu, survei yang dilakukan oleh Common Sense Media di Philadelphia mengungkapkan bahwa: (1) anak-anak mulai usia 4 tahun memiliki perangkat mobile sendiri tanpa pengawasan orang tua, (2) sebanyak 70 persen orang tua mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat mobile ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, (3) sejumlah 65 persen orang tua menenangkan anak saat berada di tempat umum, dan (4) sejumlah satu perempuan

orang tua mengaku meninggalkan anak-anak mereka sendiri dengan gadget saat menjelang tidur dengan layar terang yang mengganggu tidur (Fajrina, 2015).

Sementara itu, penelitian berikut ini mendeskripsikan berbagai efek yang dialami anak usia dini ketika bersentuhan dengan dunia gadget. Penelitian yang dilakukan oleh Adib dan Setianingsih mengungkapkan bahwa durasi penggunaan gadget yang terlalu lama menimbulkan ketagihan gadget dan berakibat pada perkembangan otak anak karena mempengaruhi hormon *dopamine* yang berlebihan dan mengganggu kematangan fungsi *prefrontal kortek* yang mengatur emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya (Adib, 2021; Setianingsih, 2018). Ada enam tanda anak usia dini kecanduan gadget yang meliputi: (1) malas beraktivitas; (2) menceritakan kehebatan gadget secara terus menerus; (3) cenderung mengabaikan perintah jika orangtua mencegah untuk membatasi penggunaan gadget; (4) gampang emosional; (5) bersikap individualis; (6) sering berdalih dengan tujuan agar tetap bisa memakai gadget sesuka hati (Pebriana, 2017). Hasil penelitian lain menguraikan bahwa anak usia dini yang menghabiskan waktu lebih dari satu jam setiap hari dengan gadgetnya menjadi suspek gangguan mental dan emosional. Pemakaian gadget yang berlebihan berdampak anak tidak dapat belajar dengan cara alami. Dimensi komunikasi dan sosialisasi menjadi terhambat, karena anak tidak tanggap terhadap peristiwa disekitarnya secara emosional dan verbal (Chikmah & Fitriainingsih, 2018; Wulandari & Hermiati, 2019). Cengkeraman gadget ini, menurut Nadeem menyebabkan efek menjauhkan anak mengembangkan ketrampilan dan bakat alami yang mereka miliki (Nadeem & Ahmed, 2020).

Variabel berikutnya yang berdampak pada anak usia dini akibat interaksi yang masif dengan gadget adalah aspek perilaku sosial. Kajian yang dilakukan oleh Dewi dan Munawar menjelaskan bahwa dampak negatif yang sering muncul adalah perilaku yang cenderung agresif karena meniru tokoh-tokoh superhero, sulit tidur, mimpi buruk dan kelelahan saat bangun. Perilaku sosial ini muncul sebagai akibat proses imitasi yang muncul dari fase atensi, retensi, dan motivasi. Saat anak tersebut di lingkungan sekolah, biasanya pengaruh teman lebih kuat dibandingkan guru atau orangtua (Dewi & Rachmaniar, 2017; Munawar & Zuhri, 2018). Sementara itu kajian ahli neurologis menjelaskan bahwa meskipun balita tidak menyerap langsung konten gadget, tetapi ia dapat menangkap dan menahannya. Akibat berlebihan menggunakan gadget dapat mengakibatkan *Screen Dependency Disorders* (SDD), yaitu anak semakin asyik dengan gadget dan gagal mengurangi atau menghentikan aktivitas layar. SDD mempengaruhi perubahan otak sebagai ekspresi gen yang dihasilkan perubahan struktural, sinaptik, dan fungsional. Akhirnya anak kurang minat bermain dengan teman atau keluarganya (Hedge et al., 2018; Naik, 2018).

Uraian dari berbagai hasil penelitian sebelumnya, mendorong urgensi sebuah kajian baru untuk mendeskripsikan proses bekerjanya tiga variabel yaitu kecanduan gadget, gangguan emosional, dan perilaku sosial ketika anak usia dini berinteraksi dengan gadget. Kajian ini juga memberikan alternatif solusi melalui sebuah sistem pendidikan non mainstream. Tulisan ini bertujuan untuk memahami: (1) Bagaimana kondisi kecanduan gadget, gangguan emosional dan perilaku sosial pada anak usia dini, (2) Bagaimana upaya mendekatkan sistem belajar dalam konteks kehidupan anak usia dini, sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada gadget?

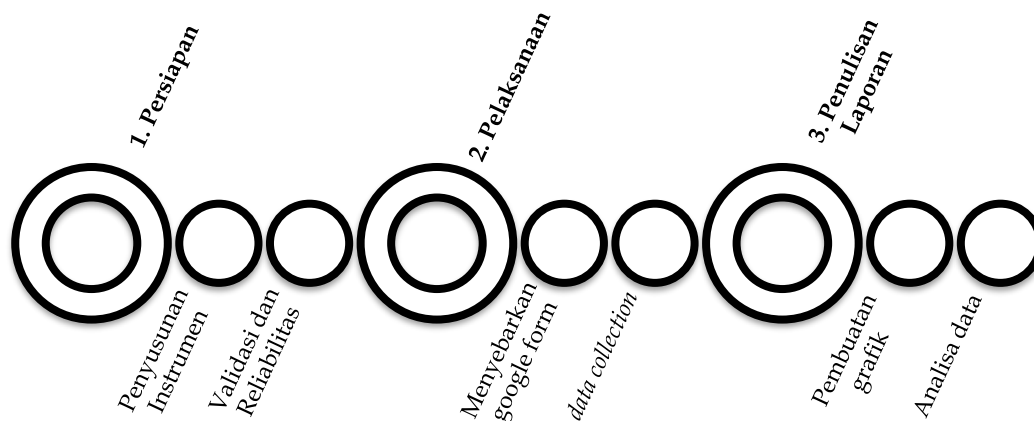
Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan menggunakan tehnik survey melalui google form. Tehnik survey digunakan dengan bantuan mahasiswa yang berasal dari berbagai wilayah untuk menemui langsung orangtua yang memiliki anak usia dini. Tehnik validasi isi digunakan untuk memastikan bahwa indikator yang digunakan dalam mengukur tiga variabel yaitu: kecanduan gadget, gangguan emosional dan perilaku sosial pada anak usia dini bersifat operasional. Sementara itu tehnik reliabilitas dilakukan dengan memberikan google form kepada keluarga yang tinggal di sekitar kampus untuk

mengisinya. Tujuannya untuk mengukur pemahaman responden terhadap instrumen. Unit analisis pada penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak usia 0-5 tahun sebagai responden. Responden penelitian berjumlah 417 responden yang tersebar di berbagai wilayah di Jawa Timur baik di kota maupun di perdesaan. Instrumen penelitian memperhatikan dimensi-dimensi sebagaimana disajikan pada tabel 1. Adapun proses penelitian berjalan melalui alur seperti bagan pada gambar 1.

Tabel 1: Variabel dan Indikator

Variabel	Indikator
Karakteristik keluarga	Kondisi tempat tinggal, lingkungan keluarga, dan waktu belajar anak di rumah
Penggunaan gadget	Usia pemberian gadget pada anak usia dini, waktu yang diberikan kepada anak untuk menggunakan gadget, pendampingan anak usia dini saat bermain gadget
Gangguan emosional	Gangguan emosional melihat indikator respon anak usia dini ketika diberi kegiatan baru yang tidak menggunakan gadget, respon anak usia dini ketika dibatasi bermain gadget, respon anak usia dini ketika diberi peringatan untuk berhenti bermain gadget
Perilaku sosial	Hal yang diceritakan anak setelah bermain gadget, anak memiliki teman bermain, anak mengucapkan kata-kata kasar kepada teman atau keluarga, anak bertengkar dengan teman-temannya



Gambar 2. Proses Penelitian

Teknik analisis data menggunakan tehnik deskriptif untuk memahami variabel kecanduan gadget, gangguan emosional, dan perilaku sosial ketika anak usia dini berhadapan dengan gadget. Hasil Analisa data kemudian dibaca dengan menggunakan konsep teoritik yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini penjelasan dibagi dalam dua bagian. Bagian pertama menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan yang melibatkan dimensi: karakteristik keluarga, penggunaan gadget, gangguan emosional dan perilaku sosial. Bagian kedua menjelaskan tawaran sistem belajar dalam konteks kehidupan anak usia dini, sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada gadget.

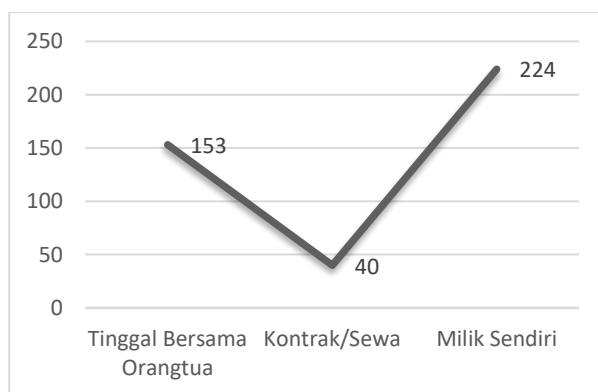
Keluarga dan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Keluarga merupakan elemen pertama dan utama dalam pola asuh anak usia dini yang masuk dalam fase *golden age*. Ada faktor sosial, ekonomi, dan budaya sebagai cerminan peran keluarga dalam proses tumbuh kembang anak-anaknya. Adapun kondisi tempat tinggal responden pada keluarga anak usia dini dapat dilihat pada grafik pada gambar 2.

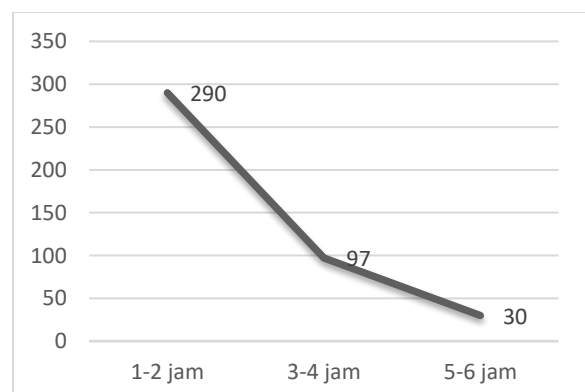
Grafik pada gambar 3, menjelaskan status tempat tinggal keluarga yang memiliki anak usia dini 0-5 tahun. Status tempat tinggal keluarga merupakan salah satu hal yang berpengaruh dengan kondisi sosial anak. Pada data ini terdapat 36,7 persen keluarga yang masih tinggal dengan orang tua, 9,6 persen keluarga yang mengontrak/menyewa rumah, dan ada 53,7 persen keluarga yang memiliki rumah sendiri. Artinya ada sejumlah 63,3 persen keluarga memiliki status kepemilikan rumah yang baik. Mereka adalah keluarga yang mampu secara materi dan sedang berproses memenuhi kebutuhan papan bagi keluarganya dan tumbuh kembang anak-anaknya. Sementara itu, lingkungan sosial berperan sebagai kontrol untuk membantu mengasuh anak-anak yang masih balita. Dilihat dari lingkungan sosial, keluarga yang dapat dikategorikan sebagai keluarga inti sebanyak 406 keluarga, sedangkan sisanya sebanyak 11 keluarga adalah keluarga luas yang hidup bersama kakek dan atau neneknya. Pada dasarnya responden yang tinggal bersama keluarga luasnya menyadari kekurangan pola asuhnya untuk memahami hal-hal positif dan negatif yang ditimbulkan oleh gadget dalam proses pertumbuhan anaknya. Namun, mereka terpaksa tinggal dalam lingkup keluarga besar (bersama kakek dan nenek dan paman/bibi), sehingga sulit untuk melakukan perbaikan pola asuh karena bertentangan dengan keadaan yang ada. Di era digitalisasi, selain gadget bermanfaat mengeksplorasi berbagai bentuk interaksi orangtua dan anak, gadget dapat 'melanggar norma interaksi sosial tradisional' yang mungkin pada gilirannya membahayakan perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak-anak (Lahikainen, A.R.; Mälkiä, T.; Katja Repo, 2017).

Keluarga dan gadget tidaklah dapat dipisahkan, di era digitalisasi yang berkembang massif, sehingga berpengaruh pada kehidupan anak-anak mereka sejak balita. Gadget merupakan perangkat kecil seperti ponsel, notebook, dan lain sebagainya yang memiliki dampak terhadap tingkat kecanduan gadget, gangguan emosi dan perilaku sosial (Asif, 2016). Seluruh responden menjawab bahwa mereka telah memperkenalkan gadget pada anak usia dini. Terdapat 344 keluarga atau 82,3 persen yang memberikan gadget pada anak mereka sebelum usia 5 tahun. Hanya sejumlah 73 keluarga yang memberikan gadget pada anak setelah usia 5 tahun. Hal ini bermakna bahwa anak usia dini lebih cepat mengenal dunia gadget karena orangtualah yang pertama memperkenalkannya. Sehingga data ini mendukung hasil penelitian yang menyatakan bahwa bahwa anak sejak dini memiliki ketergantungan terhadap gadget (Novianti & Garzia, 2020; Rahmawati et al., 2021).

Sementara itu jika melihat rentang waktu yang diberikan kepada anak usia dini untuk menggunakan gadget setiap harinya, dapat dilihat pada grafik gambar 4.

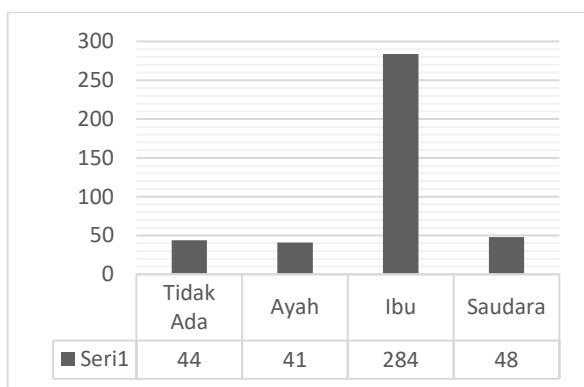


Gambar 3. Status Tempat Tinggal Keluarga

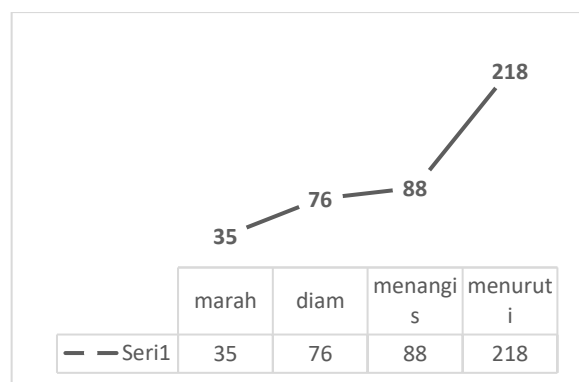


Gambar 4. Waktu Penggunaan Gadget per Hari

Grafik pada gambar 4, menjelaskan terdapat 290 keluarga yang anaknya menggunakan gadget dalam waktu 1-2 jam, 97 keluarga yang anaknya menggunakan gadget selama 3-4 jam, dan 30 keluarga yang anaknya menggunakan gadget selama 5-6 jam dalam setiap harinya. Rentang waktu yang diberikan orangtua kepada anak usia dini menggunakan gadget, secara langsung berdampak negatif dan positif. Jika penggunaan gadget lebih dari 5 jam sehari, maka menurut hasil penelitian ini menegaskan bahwa ketika anak berhadapan dengan layar gadget secara signifikan berpengaruh terhadap kerja otak korteks frontal yang memiliki efek serupa dengan kokain (PremKumar et al., 2019). Efek kecanduan ini merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasakan ketergantungan terhadap sesuatu sehingga membuat seseorang tersebut kehilangan kontrol dalam perilakunya yang mengakibatkan rasa tidak nyaman dan tidak puas jika tidak melakukannya. Oleh karena itu, upaya untuk mendampingi anak saat bermain gadget dibutuhkan dan menjadi kebutuhan utama (Pratikno & Sumantri, 2020). Grafik berikut menjelaskan pendampingan keluarga kepada anak usia dini pada saat menggunakan gadget.



Gambar 5. Pendampingan keluarga saat anak usia dini bermain gadget



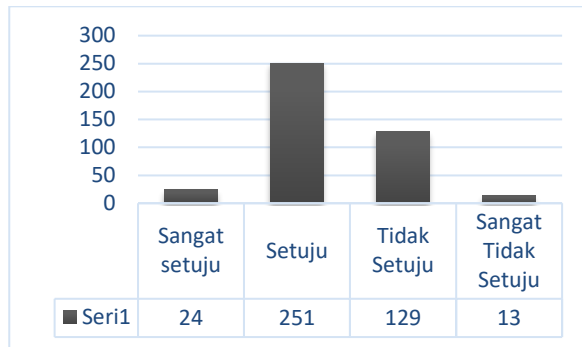
Gambar 6. Respon anak ketika diberi kegiatan baru yang tidak menggunakan gadget

Grafik pada gambar 5, menjelaskan siapa pendamping anak usia dini saat bermain atau menggunakan gadget. Jawaban responden menjelaskan bahwa terdapat 44 anak yang tidak didampingi oleh ayah, ibu, maupun saudara yang lain dalam bermain dan menggunakan gadget. Sementara, terdapat 41 anak yang didampingi oleh ayah, 284 anak yang didampingi oleh ibu, dan terdapat 48 anak yang didampingi oleh saudara ketika menggunakan atau bermain gadget. Temuan penelitian Alrusaini menyatakan bahwa orangtua yang kurang memahami fitur gadget seperti permainan dan aplikasi streaming video berdampak negatif terhadap keberlanjutan perilaku anak (Alrusaini & Beyari, 2022). Frekuensi pembicaraan orang tua dan anak menjadi rendah (Nurliana & Aini, 2021). Namun efek moderasi kontrol kecerdasan buatan lebih signifikan dan berdampak positif daripada kontrol orang tua dalam mempengaruhi keberlanjutan perilaku anak (M, 2017). Peran besar keluarga dalam mendampingi anak bermain gadget, membutuhkan beberapa strategi yaitu: (1) memilih konten sesuai usia, (2) membatasi waktu, (3) menghindari kecanduan, (4) menemani anak, (5) melakukan kegiatan positif bersama anak (Novitasari, 2019). Gaya pengasuhan anak berkontribusi terhadap kecanduan gadget (Suherman et al., 2021).

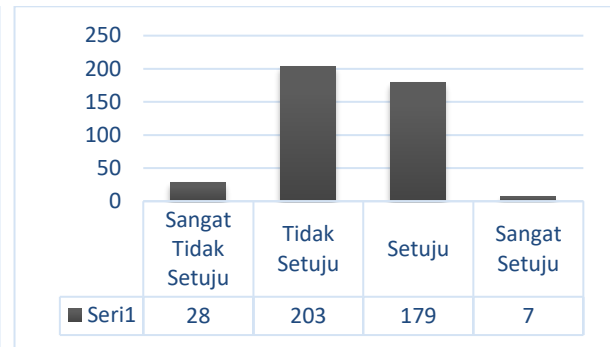
Gadget dan Gangguan Emosional pada Anak Usia Dini

Fokus yang dibahas pada bagian ini adalah respon anak ketika diberi kegiatan baru yang tidak menggunakan gadget, respon anak usia dini ketika dibatasi bermain gadget dan respon anak usia dini ketika diberi peringatan untuk berhenti bermain gadget. Pada saat responden menjawab respon anak ketika diberi kegiatan baru yang tidak menggunakan gadget, jawabannya dapat dilihat pada grafik gambar 6.

Grafik pada gambar 6, menunjukkan bagaimana respon anak usia dini jika diberi kegiatan baru yang tidak menggunakan gadget. Terdapat 35 anak yang meresponnya dengan marah. Selanjutnya, terdapat 76 anak yang merespon kegiatan tersebut dengan diam. Artinya, ia tidak menerima maupun menolak kegiatan baru yang tidak menggunakan gadget. Terdapat 88 anak yang menangis pada saat diberi kegiatan baru tanpa menggunakan gadget, dan terdapat 218 anak yang menuruti jika diberi kegiatan baru tanpa menggunakan gadget. Adapun respon anak usia dini ketika dibatasi bermain gadget dapat dilihat pada grafik gambar 7.



Gambar 7. Respon Anak Ketika dibatasi bermain gadget



Gambar 8: Respon anak ketika diberi peringatan untuk berhenti bermain gadget

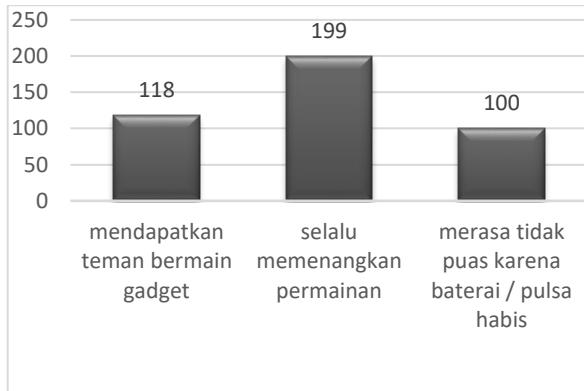
Grafik pada gambar 7, menjelaskan bahwa terdapat beberapa bentuk tanggapan anak jika dibatasi bermain gadget oleh orang tuanya. Terdapat 24 anak yang sangat setuju dengan tindakan orang tuanya dalam membatasi bermain gadget. Lalu terdapat 251 anak yang setuju ketika dibatasi bermain gadget, 129 anak tidak setuju dan yang terakhir terdapat 13 anak yang sangat tidak setuju ketika dibatasi bermain gadget. Unsur terakhir yang dilihat dalam penelitian ini adalah, ketika keluarga menjawab respon anak usia dini ketika diberi peringatan untuk berhenti bermain gadget. Jawabannya dijelaskan pada grafik gambar 8.

Grafik pada gambar 8, menggambarkan bagaimana respon anak ketika diberi peringatan untuk berhenti bermain gadget. Dari data yang diperoleh, terdapat 28 keluarga yang menjawab sangat tidak setuju ketika diberi peringatan dan terdapat 203 keluarga yang menjawab tidak setuju ketika anak diberi peringatan untuk berhenti bermain gadget. Selanjutnya untuk pernyataan setuju, terdapat 179 keluarga yang menjawab dan terdapat 7 keluarga yang menjawab sangat setuju ketika anak diberikan peringatan untuk berhenti bermain gadget. Adapun bentuk pengendalian orangtua untuk membatasi anak bermain gadget yaitu: pengendalian preventif dan pengendalian represif, pengendalian persuasif, pengendalian *compulsion* dan pengendalian *pervasion* (Adekantari & Supriadi, 2022; Aryati, 2017). Ardiva menunjukkan bahwa bentuk kontrol sosial meliputi: membatasi waktu penggunaan gadget, mendampingi ketika menggunakan gadget, menegur, mengawasi dalam penggunaan gadget, memberi ancaman (Ardiva & Wirdanengsih, 2022).

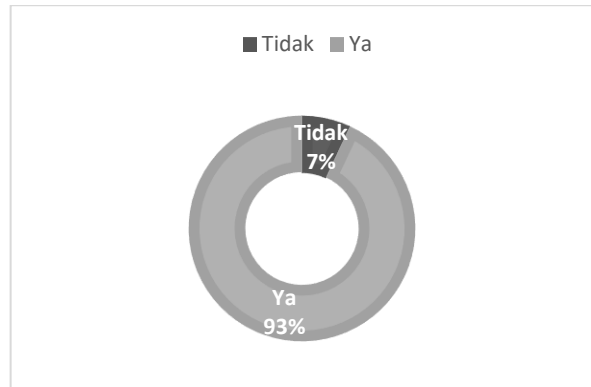
Gadget dan Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Dimensi yang dibahas pada uraian ini meliputi hal yang diceritakan anak setelah bermain gadget yaitu anak memiliki teman bermain, dan anak mengucapkan kata-kata kasar kepada teman atau keluarga. Ketika responden diminta untuk menjawab hal-hal yang diceritakan anak setelah bermain gadget, dapat dijelaskan melalui grafik gambar 9.

Grafik pada gambar 9, menunjukkan hal-hal apa saja yang diceritakan oleh anak setelah bermain gadget. Terdapat 118 anak yang menceritakan bahwa ia mendapatkan teman bermain gadget. Lalu, terdapat 199 anak yang menceritakan bahwasannya ia selalu memenangkan permainan pada saat bermain gadget. Terakhir, terdapat 100 anak yang menceritakan dan mengeluhkan karena mereka merasa tidak puas pada saat bermain gadget dikarenakan baterai/pulsa habis di tengah mereka bermain gadget. Dampak tersebut senada dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa terdapat gangguan kejiwaan dan berpengaruh terhadap jalinan interaksi dengan teman sebaya maupun mengganggu orang sekitarnya. (Sari & Nurjanah, 2020). Selanjutnya, saat responden diminta menjawab apakah anak-anak mereka memiliki teman bermain, jawabannya dapat dilihat pada gambar 10.



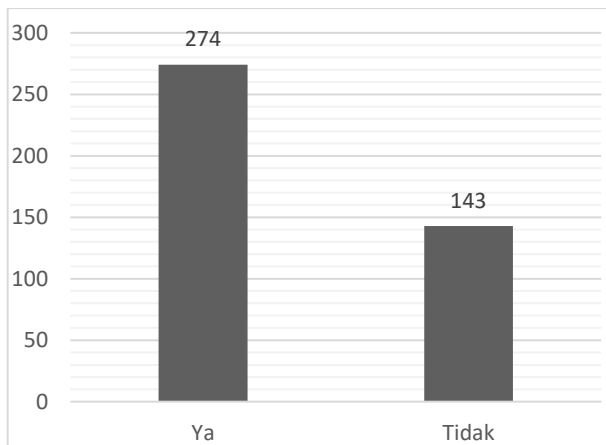
Gambar 10. Anak memiliki teman bermain



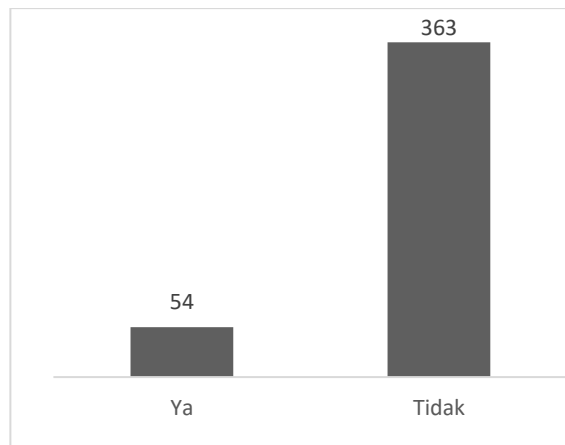
Gambar 9. Hal yang diceritakan anak setelah bermain gadget

Grafik pada gambar 10 diatas, merupakan gambaran jawaban dari pertanyaan mengenai teman bermain anak. Dari 417 data yang diperoleh, terdapat 29 keluarga yang menjawab tidak (anak tidak memiliki teman bermain) dan terdapat 388 keluarga yang menjawab ya yaitu anak memiliki teman bermain. Selanjutnya, ketika responden ditanya apakah anak-anak mengucapkan kata-kata kasar kepada teman atau keluarga, jawabannya dapat dijelaskan lewat grafik pada gambar 11.

Grafik pada gambar 11, merupakan gambaran dari pertanyaan apakah anak mengucapkan kata-kata kasar kepada teman atau keluarga. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 54 keluarga yang menjawab Ya (anak mereka berkata kasar) dan 363 keluarga yang menjawab Tidak (anak mereka tidak berkata kasar). Selanjutnya, ketika responden ditanya, apakah anak bertengkar dengan teman-teman dan saudaranya, jawaban responden sebagaimana pada grafik gambar 12.



Gambar 11. Anak Mengucapkan Kata-Kata Kasar kepada Teman atau Keluarga



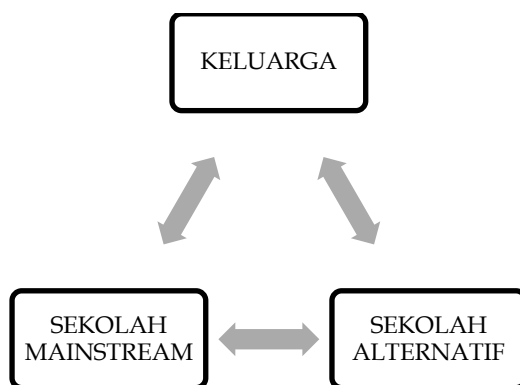
Gambar 12. Anak pernah bertengkar dengan teman-temannya

Grafik pada gambar 12 di atas, menjelaskan apakah anak pernah bertengkar dengan teman-temannya atau tidak. Dari 417 data yang sudah terkumpul, terdapat 274 keluarga yang menjawab Ya (anak pernah bertengkar dengan teman-temannya) dan terdapat 143 keluarga yang menjawab tidak (anak tidak pernah bertengkar dengan teman-temannya). Hal yang perlu dicermati dari dampak negatif gadget terhadap perkembangan dan perilaku sosial adalah isolasi sosial, intimidasi gender dan kekerasan (Fadillah & Iqbal, 2019).

Tawaran Sekolah Alternatif untuk Mengurangi Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Dini

Meminjam pikiran Freire bahwa gadget adalah bentuk hegemoni kapitalisme global yang membuat kesadaran kritis semakin tumpul dan menenggelamkan pada kesadaran palsu janji-janji modernitas, kapitalisme dan neoliberalisme (Shaull, 2019). Kehadiran lembaga pendidikan lain untuk mengimbangi kemajuan teknologi dan mengurangi ketergantungan gadget pada anak usia dini menjadi sebuah kebutuhan.

Sementara itu, kehidupan keluarga yang dinamis dan agar dapat menjalankan fungsinya menuntut keluarga membutuhkan bantuan pihak luar untuk ikut membantu pendidikan bagi anak-anaknya. Dengan demikian penting untuk memperhatikan pendekatan pendidikan yang diterapkan berjalan seiring dengan pengorganisasian masyarakat. Menyepakati pemikiran Ivan Illich yang meyakini bahwa etos masyarakat harus dibebaskan dari kecenderungan yang menganggap sekolah *mainstream* sebagai satu-satunya lembaga pendidikan menjadi spirit untuk mewujudkan pendidikan alternatif (Illich, 2000). Menurutnya pendidikan universal melalui sekolah tidak mudah dilaksanakan. Jauh lebih mudah kalau pendidikan universal diupayakan melalui pendidikan alternatif yang dibangun menurut gaya sekolah yang ada sekarang. Tentunya, anak-anak bersama orangtua dapat belajar bersama untuk mengatasi masalah kehidupan yang dihadapi sehari-hari. Bagan berikut menjadi kerangka berfikir untuk melihat pentingnya sekolah alternatif sebagai agenda baru untuk membantu keluarga memahami pentingnya sistem pendidikan yang membutuhkan kerjasama berbagai pihak.



Gambar 13. Urgensi Sekolah Alternatif

Bagan pada gambar 13, menjelaskan bahwa pola asuh keluarga terhadap anak usia dini tidak bisa mengabaikan kehadiran lembaga pendidikan lain baik sekolah mainstream maupun sekolah alternatif. Kebutuhan orangtua terhadap sekolah mainstream seperti kelompok bermain dan taman kanak-kanak yang dimiliki lembaga pemerintah, yayasan maupun individu tetap menjadi pilihan. Namun demikian, tidak semua orangtua maupun penyelenggara pendidikan memahami praksis ideologi pendidikan yang diimplementasikan di masing-masing lembaga pendidikan tersebut. Pendidikan yang dimaksudkan di sini adalah pendidikan sebagai aktivitas mengembangkan jaringan-jaringan kemasyarakatan. Pendidikan ini menjadi alternatif untuk menolak komoditisasi pembelajaran yang melemahkan proses kemanusiaan dan pemanusiaan.

Keberadaan Sekolah Salam (Sanggar Anak Alam) di Yogyakarta, Sekolah Darurat Kartini di Jakarta Utara, dan Sekolah Alam Wangsakerta di Cirebon, misalnya, adalah sedikit dari komunitas masyarakat yang mereproduksi pengetahuan serta pengalaman sendiri dengan mendesain sekolah alternatif yang menyenangkan dibawah formalitas sebagai Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Mereka melahirkan sekolah alternatif yang dapat melebur dalam desain pendidikan non formal.

Sebagai sekolah alternatif, Kelompok Bermain Salam menciptakan habitus komunitas belajar antara anak didik, guru dan orangtua sebagai sekolah keluarga berdasarkan filosofi dan konteks sosial budaya (Mardiyah, Yulianingsih, et al., 2020). Upaya pengembangan literasi dini di lembaga ini menghadirkan *parenting* di sekolah untuk mendorong percepatan perkembangan bahasa anak usia dini secara alami (Mardiyah, Siahaan, et al., 2020). Sementara itu, Sekolah Darurat Kartini yang memiliki murid mulai anak usia dini hingga anak setingkat SMA dalam satu atap. PKBM ini memenuhi hak pendidikan anak-anak yang hidup di jalanan, terlantar atau orang tuanya miskin (Martinesya, 2017). Sementara itu, Sekolah Alam Wangsakerta yang bekerjasama dengan PKBM milik temannya mendorong para muridnya untuk mandiri sejak usia dini dengan melibatkan orangtua. Sejatinya sekolah alternatif ini dibangun sebagai bentuk kepedulian terhadap realitas sosial masyarakat yang timpang secara sosial maupun ekonomi. Sekolah ini mengorganisir masyarakat termasuk ibu-ibu sambil mengajak anaknya yang balita belajar bertanam. Secara tidak langsung sejak dini anak mampu memahami dan mengenal diri dan lingkungannya (Noor, 2021).

Keberadaan sekolah alternatif dirumuskan sebagai praksis pendidikan di luar sistem yang sasarannya adalah masyarakat yang tidak memiliki perangkat pengetahuan dan wawasan pendidikan yang baik. Sekolah alternatif memiliki gagasan, cara pandang ideologis, dan strategi-metodologi pendidikan dan pembelajaran yang bersifat non mainstream. Keberadaan sekolah alternatif ini bersifat populis sehingga mudah untuk ditiru dan dilaksanakan oleh setiap elemen masyarakat yang ingin membuka pemahaman pendidikan lebih luas. Pendidikan bagi mereka tidak hanya sekedar berkulat dengan teori belajar, metode dan media pembelajaran, serta desain pembelajaran. Sekolah alternatif berkolaborasi dengan lingkungan sosial untuk mendorong anak melesatkan imajinasi anak didik dan mampu melahirkan karya-karyanya.

Kelemahan penelitian meliputi: (1) pengumpulan data melalui googleform, sehingga peneliti tidak bisa melihat respon langsung dari responden ketika memahami pertanyaan kuesioner, dan (2) argumentasi bahwa sekolah alternatif sebagai penambah pendidikan berhadapan dengan pendidikan mainstream yang dominan membutuhkan proses yang lama untuk diterima oleh khalayak umum.

Simpulan

Gadget sebagai produk narasi modernitas melahirkan praktik manipulatif dan melemahkan kekuatan keluarga sebagai pendidik utama dan pertama bagi anak-anaknya. Gangguan emosional yang muncul pada anak usia dini saat berinteraksi dengan gadget nampak ketika orangtua memberi peringatan untuk berhenti bermain gadget dan membatasi penggunaan gadget. Orangtua mendapati kondisi emosional anak yang tidak baik. Jika hal ini tidak diketahui orangtua, maka kondisi ini berpengaruh terhadap perilaku sosial yang cenderung menjauh atau menyendiri dari anggota keluarga yang lain. Kehadiran sekolah alternatif adalah *counter hegemony* yang memegang peranan penting untuk membangun pusat legitimasi baru. Sekolah alternatif bisa menyebar (*dispersed*) dan datang dari mana saja (*come from everywhere*) sehingga tidak terpusat pada satu sentral otoritas tertentu. Implikasi hasil penelitian ini memberikan pemahaman bahwa keluarga dengan anak usia dini perlu bekerjasama dengan pihak-pihak yang mampu menyelenggarakan sekolah alternatif. Pada umumnya pihak-pihak tersebut berdiri diluar garis pemerintahan dan diselenggarakan secara individu maupun berbasis komunitas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah FIP Unesa yang memberikan amanah untuk memegang mata kuliah Pendidikan Keluarga dan Parenting. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh responden (orang tua) yang memiliki anak usia dini di Provinsi Jawa Timur sehingga pelaksanaan penelitian ini berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Adekantari, S., & Supriadi. (2022). Kontrol Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Kalepee Desa Muer Kecamatan Plampang Septi Adekantari 1, Supriadi 2. *Hegemoni: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(1), 22-27. <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/hjis/article/view/2218>
- Adib, H. (2021). Problematika Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170-179. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i3.391>
- Alrusaini, O., & Beyari, H. (2022). The Sustainable Effect of Artificial Intelligence and Parental Control on Children's Behavior While Using Smart Devices' Apps: The Case of Saudi Arabia. *Sustainability (Switzerland)*, 14(15). <https://doi.org/10.3390/su14159388>
- Ardiva, A., & Wirdanengsih, W. (2022). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna Gadget (Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota). *Jurnal Perspektif*, 5(2), 257-266. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i2.622>
- Aryati, T. (2017). Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 1(1), 1-11. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/view/9111>
- Asif, A. . (2016). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja. In *Jurnal Kedokteran Diponegoro* (Vol. 6, Issue 2). <https://doi.org/10.14710/dmj.v6i2.18529>
- ASL, S., & E, M. (2019). Usage of Electronic Gadgets among Preschool Children. *International Journal of Home Science*, 5(2), 420-423.
- Chikmah, A. M., & Fitrianiingsih, D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295. <https://doi.org/10.30591/siklus.v7i2.896>
- Dewi, R., & Rachmaniar, R. (2017). Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi Antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1-12. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3136>
- Fadillah, F. A., & Iqbal, M. (2019). Poster Kecanduan Game terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Desain*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.5469>
- Fajrina, H. N. (2015). Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan. *CNN Indonesia*. <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>
- Hedge, A. M., Suman, P., Unais, M., & Jeyakumar, C. (2018). Effect of Electronic Gadgets on the Behaviour, Academic Performance and Overall Helath of School Going Children-A Descriptive Study. *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research*, 8(1), 100-103. <https://www.proquest.com/openview/977866ca29bbd85b8ef26fc266b456ca/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2040251>
- Illich, I. (2000). *Bebaskan masyarakat dari belenggu sekolah*. Yayasan Obor Indonesia.
- Islami, N. (2017). *Pengaruh Gadget Pada Anak*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan_media
- Kominfo RI. (2014). *98 Persen Anak dan Remaja Tahu Internet*. Kominfo RI.

- Lahikainen, A.R.; Mälkiä, T.; Katja Repo, K. (2017). Media, Family Interaction and the Digitalization of Childhood. In *Edward Elgar Publishing*.
- M, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01). <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Mardiyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 892. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.476>
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2020). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 576. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>
- Martinesya, S. (2017). Tanggung jawab Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Terhadap Pemenuhan Hak Atas Pendidikan Dasar Anak Terlantar. *Jurnal Ilmiah Hukum Dan Keadilan*, 4(1), 1-17. <https://ejournal.stih-painan.ac.id/index.php/jihk/article/view/71>
- Munawar, M., & Zuhri, P. R. A. (2018). The Influence of Gadgets on Early Childhood Social Development in Hidayatullah Islamic Kindergarten School Semarang. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 125-129. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/28586>
- Nadeem, K., & Ahmed, N. (2020). Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities ISSN: 2706 - 8242 www.eresearchjournal.com Vol. *Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(III), 103-115. <http://sjifactor.com/passport.php?id=20766>
- Naik, S. (2018). Children and their gadgets: A pedodontist perspective. *International Journal of Oral Health Sciences*, 8(2), 57. https://doi.org/10.4103/ijohs.ijohs_45_18
- Noor, S. T. A. (2021). Hubungan Bimbingan Sosial dengan Kompetensi Interpersonal Remaja Di Sekolah Alam Wangsakerta. *Disertasi*. [IAIN Syekh Nurjati Cirebon]. <http://repository.syekh Nurjati.ac.id/5113>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167-188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurliana, N., & Aini, N. (2021). Dampak Gadget terhadap Konikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1), 101-109. <https://doi.org/10.37249/assalam.v5i1.247>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pratikno, A. S., & Sumantri, S. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 107-123. <https://doi.org/10.36835/au.v2i1.301>
- PremKumar, U., J, P., Fahima, S., Anil, A., V, B., A, A., S, A., & Shaik, A. S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249. <https://doi.org/10.26727/njrcm.2019.8.3.249-254>
- Priadi, A., Aristina, T., Rachmawati, N., & Harigustian, Y. (2021). Literature Review: Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Jurnal Keperawatan*, 13(2), 75-82. <https://ejournal.akperkyogja.ac.id/index.php/yky/article/view/42>
- Rahmawati, N., Herlina, H., & Hasneli N., Y. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget pada

- Anak Usia Sekolah. *JKEP*, 6(2), 135–145. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i2.445>
- Sakmono, N. D. (2020). Digitalisasi Sastra Lisan sebagai Media Pendidikan Kesehatan dan Karakter dalam Pembelajaran Daring di Era New Normal pada Pendidikan Anak Usia Dini. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 96–102. <https://doi.org/10.55681/nusra.v1i2.130>
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Shaull, R. (2019). Pendidikan Kaum Tertindas (terj). In *Pendidikan Kaum Tertindas (terj)* (p. xxxv). LP3ES.
- Suherman, R. N., Saidah, Q., Nurhayati, C., Susanto, T., & Huda, N. (2021). The relationship between parenting style and gadget addiction among preschoolers. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, 17(June), 117–122. https://medic.upm.edu.my/upload/dokumen/2021061711461025_MJMHS_0371.pdf
- Surahman, S., Pratiwi, R., Imron, A., & Cakranegara, P. A. (2022). Multicultural Education In The Forming Of Social Character In The Digitalization Era. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 162–174. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/1805>
- Tatminingsih, S. (2022). Implementation of Digital Literacy in Indonesia Early Childhood Education. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 4(1), 12–22. <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v4i1.894>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>