JULIA Jurnal Litigasi Amsir

Volume 10
Nomor 1
November 2022

Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Pemenuhan Hak Tumbuh Kembang dan Bermain Anak

Riska Ramadhani[1]
[1]Klub Baca Sampan, Sampan Institute, Parepare-Indonesia.
Email: ittaramadhani30@gmail.com

Abstract
The use of gadgets in children can affect children's growth and development and play. In the child's growth and development, it will have an impact on the cognitive, physical, motor, emotional, social and language aspects of the child, while playing which is an important factor in the formation of a child's identity can be disrupted by the presence of gadgets. The sophistication of the features of the device distracts children, by providing favorite viewing options on the Youtube application, playing online games, using social media and learning tools. Excessive use of gadgets in children in fact has an influence on the fulfillment of children's rights, especially the right to a healthy body that will make optimal development and children's right to play. Lack of awareness of the role and responsibility of parents in providing the use of gadgets in children hampers the growth and development of children.

Keywords: Fulfillment of Rights, Growth and Development, Children
Publish Date: 12 Oktober 2022

A. Pendahuluan

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan menurut UUPA.[1] Dalam proses kehidupan setiap anak, akan mengalami tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan secara kontinu. Sehingga berbagai hal yang harus diperhatikan dan dilakukan untuk mengupayakan pengoptimalan tumbuh kembang anak, salah satunya dengan bermain.

Terdapat teori modern tentang bermain. Satu di antaranya ialah teori psikoanalisa Sigmund Freud. Teori dari Freud memandang bahwa bermain sama dengan fantasi yang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konfllik pribadi seorang anak. Melalui bermain, anak dapat menggambarkan perasaan negatif, pengalaman yang tidak menyenangkan ataupun traumatis dengan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam kenyataan.[2] Pengalaman tidak menyenangkan dapat diatasi oleh anak dengan bermain sehingga timbul perasaan lega. Teori ini juga memberi ilham para ahli jiwa untuk menjadikan bermain sebagai diagnosis masalah terhadap anak selain sebagai media pengobatan jiwa anak dalam terapi.[3]

Sekarang ini, tak dapat dipungkiri umat manusia sedang menikmati kemajuan teknologi. Kecanggihan teknologi sangat membantu dan memudahkan urusan manusia. Kecanggihan tersebut membuat manusia bergantung pada teknologi. Teknologi menjadi salah satu kebutuhan mutlak. Salah satu kemajuan teknologi ialah pada bidang komunikasi yang sangat sering dijumpai dan begitu populer di berbagai kalangan yang disebut gawai *(gadget)*. Alat ini merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus. Dirancang secara spesifik lebih canggih dengan unsur "kebaruan" gawai senantiasa menyajikan teknologi terbaru untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis[4]. Berdasarkan data yang dipublikasi oleh Hootsuite pada bulan Januari 2018, terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif gawai dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Pada tahun 2020, pengguna internet mencapai 175,4 juta pengguna dengan jumlah penduduk 272,1 juta jiwa. Sedangkan jumlah pengguna sosial media

[1] Muniri, A. S. (2015). Problematika Perkawinan Dini; Kajian Psikologi Hukum Islam tentang Batas Minimal Usia Perkawinan. Istidal: Jurnal Studi Hukum Islam, 2(1), 74-84.
[2] Suminar, D. R. (2019). Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak. Airlangga University Press.
[3] Tedjasaputra, M. S. (2001). Bermain, mainan dan permainan. Grasindo.
[4] 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).

mencapai 160 juta jiwa.[5] Ini menandakan hidup di era teknologi seperti sekarang nyaris tidak bisa lepas dari gawai. Tak hanya mudah dibawa kemana-mana, gawai juga menjadi teman akrab manusia dalam kebutuhan sehari-hari, seperti saat menggunakan transportasi umum, membeli makanan, belanja *online*, dokumentasi momen penting bahkan bekerja dengan menggunakan gawai. Tak hanya itu, jarak yang jauh bukan lagi penghalang. Berkat teknologi komunikasi ini, gawai dapat dimanfaatkan oleh para orang tua untuk memantau segala aktivitas anak di luar rumah.

Namun, ibarat pisau bermata dua, teknologi memiliki sisi berbahaya karena kerap disalahgunakan. Kebocoran data-data ke tangan orang yang tidak bertanggung jawab, pergaulan bebas, perilaku individualis dan berbagai kejahatan-kejahatan di internet seperti pornografi, perjudian, dan penipuan. Problema teknologi semacam ini memberi batasan dan perlunya pengendalian pada saat menggunakannya.

Begitupun pada penggunaan gawai terhadap anak. Selain sebagai alat komunikasi juga sebagai sarana "bermain". Terdapat fitur-fitur menarik di dalamanya misalnya akses menonton Youtobe dengan berbagai tontonan pilihan kesukaan, keseruan game *online*, aplikasi-aplikasi belajar serta sosial media yang mempermudah pertemanan. Kendati demikian hal positif gawai tersebut dapat menjadi bumerang bagi anak apabila terlalu berlebihan dalam penggunaannya.

Pada tahun 2021, ada 14 anak dirawat di Rumah Sakit Jiwa Cisarua, Jawa Barat. Seluruhnya menderita kecanduan gawai karena kurangnya pengawasan orang tua, dan mengalami gangguan kejiwaan seperti mudah emosi, mengamuk dan stres. Anak yang menderita kecanduan gawai dirawat di Rumah Sakit ini berada di rentan usia 11-15 tahun dan kebanyakan menjalani rawat jalan. Bahkan di tahun 2020, ada 98 anak dirawat di Rumah Sakit ini karena kecanduan gawai. Data ini terungkap saat Wakil Gubernur Jawa Barat melakukan inspeksi mendadak ke Rumah Sakit Jawa Barat. Salah satu gejala anak kecanduan gawai yang membuat gangguan jiwa adalah emosi, mengurung diri hingga kurang berinteraksi baik dengan keluarga maupun temannya.

Anak-anak yang adiksi gawai seperti kasus tersebut mengancam keberadaan dunia anak. Keseharian mereka yang selalu bertemu dengan gawai tentu dapat menghambat proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam peraturan perundang-undangan menjelaskan berbagai hak-hak anak untuk tumbuh dan berkembang, serta peran dan kewajiban para penyelenggara perlindungan anak, agar hak-hak anak dapat terpenuhi. Namun adanya fenomena seperti ini sangat mengkhawatirkan jaminan kesejahteraan anak, berupa hak tumbuh kembang dan bermain anak. Melalui artikel ini, penulis berusaha mencari tahu bagaimana penggunaan gawai pada anak, apakah memiliki berpengaruh terhadap pemenuhan hak tumbuh kembang dan bermain anak? Dan, bagaimanakah mestinya peran orang tua dalam meminimalisir pssenggunaan gawai yang berpengaruh terhadap pemenuhan hak tumbuh kembang dan bermain anak?

B. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh penggunaan gawai terhadap pemenuhan hak tumbuh kembang dan bermain anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan normatif, didukung oleh berbagai bahan pustaka, seperti membaca literatur berupa buku-buku filsafat, jurnal filsafat, artikel *online*, media, dan makalah. Penggunaan kajian lebih menitikberatkan pada studi banding dengan mengutamakan proses dialektika. Selain itu, pembahasan dalam makalah ini akan disusun secara sistematis, sejalan dengan norma-norma ilmiah umum. Namun dalam tulisan ini, nantinya penulis tidak memberikan penilaian atau tidak dalam kapasitas menilai satu objek kajian, misalnya yang satu lebih unggul dari yang lain. Penulis hanya berkonsentrasi mendeskripsikan dua aliran yang menjadi objek kajian dalam tulisan ini.[6]

[5] Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Journal on Teacher Education, 2(2), 28-34.

[6] Purwanda, S., & Dewi, M. N. K. (2020). The Effects of Monism and Pluralism on Legal Development of a Nation. Amsir Law Journal, 2(1), 21-26.

C. Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Pemenuhan Hak Tumbuh Kembang dan Bermain Anak

1. Hak-hak Anak

Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemenko PMK RI), Femmy Eka Kartika, mengatakan bahwa pemenuhan hak-hak anak merupakan pondasi dan modal anak sebagai tunas bangsa yang memiliki potensi serta generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa untuk berparitisipasi dalam menabangun Indonesia menjadi negara berdaulat, adil dan makmur. Oleh karena itu hak-hak anak perlu dipenuhi untuk mewujudkan masa depan bangsa yang lebih baik.

Pada tahun 1989, Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) telah mengesahkan tentang Hak-hak Anak (Convention on the Rights of the Child) untuk memberikan perlindungan terhadap anak dan menegakkan hak-hak anak di seluruh dunia. Kemudian Indonesia mertifikasi konvensi tersebut dengan menerbitkan Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1996. Sebagai perwujudan komitmen pemerintah dalam meratifikasi konvensi hak-hak anak tersebut, Pemerintah Indonesia kemudian mengesahkan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, dan dalam perjalanannya mengalami perubahan. Pertama, dengan penetapan Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002. Kedua, dengan Peraturan Pemerintah pengganti Undang-undang Nomor 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua atas Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, yang selanjutnya ditetapkan menjadi Undang-undang No. 17 Tahun 2016 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-undang Nomor 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua atas Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Mengenai hak-hak anak yang telah disepakati bersama dalam PBB yang kemudian telah diratifikasi oleh Indonesia, terdapat 10 hak-hak anak, yaitu:

1) Hak mendapatkan nama atau identitas. Hak identitas ini sangat penting bagi anak sebagai bentuk pengakuan negara terhadap keberadaan seseorang di hadapan hukum;
2) Hak anak memiliki kewarganegaraan. Status kewarganegaraan merupakan bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM) untuk mendapatkan perlindungan dari negara;
3) Hak memperoleh perlindungan. Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup dan kesejahteraan bagi anak dengan memberikan jaminan perlindungan dalam pemenuhan hak-hak anak;
4) Hak memperoleh makanan. Anak membutuhkan makanan dengan kualitas gizi yang baik, pemberian Air Susu Ibu (ASI), ataupun Makanan Pendamping ASI (Mpasi);
5) Hak atas kesehatan tubuh yang sehat akan membuat tumbuh kembang optimal. Anak berhak memiliki tubuh yang sehat dengan memberikan kebutuhan berupa makanan sehat dan bergizi, pakaian dan tempat tinggal yang layak serta kesejahteraan rohani bagi anak;
6) Hak rekreasi yang memberikan anak-anak kebahagiaan dengan mengajak berjalan-jalan di tempat-tempat menarik sebagai sarana meproyeksikan hal-hal yang tidak menyenangkan yang dapat dialami oleh anak;
7) Hak mendapatkan pendidikan. Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan kepribadiannya sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya;
8) Hak bermain yang sangat penting bagi pembentukan karakter seorang anak. Anak berhak memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan agar dapat tumbuh bahagia;
9) Hak anak untuk berperan dalam pembangunan. Meskipun masih berusia dini, namun anak-anak juga berhak untuk berpartisipasi dalam pembangunan dengan cara orang tua dapat mengajarkan anak agar tidak membuang sampah sembarangan demi menjaga kebersihan lingkungan; dan
10) Hak untuk mendapatkan kesamaan. Setiap anak berhak mendapatkan kesempatan yang sama dalam tumbuh dan berkembang. Hak anak mendapatkan kesamaan ini berkaitan dengan kesembilan hak anak tersebut agar semua anak mendapatkannya tanpa dibeda-bedakan, baik jenis kelaminnya, status sosial, agama ataupun anak yang berkebutuhan khusus.

Undang-undang Perlindungan Anak telah memberi gambaran bahwa perlindungan anak

adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi, secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Negara, pemerintah, masyarakat, keluarga dan orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab terhadap pemenuhan hak-hak anak demi kualitas tumbuh kembang anak yang merupakan generasi penerus keluarga, bangsa maupun negara. Undang-undang Perlindungan Anak menetapkan kewajiban dan tanggung jawab penyelenggara perlindungan anak.

1) Kewajiban dan tanggung jawab negara dan pemerintah di antaranya:
   a) Menghormati dan menjamin hak asasi setiap anak tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, jenis kelamin, etnik, dan kondisi fisik atau mental;
   b) Menjamin perlindungan, pemeliharaan dan kesejahteraan anak dengan memperhatikan hak dan kewajiban orang tua yang secara hukum bertanggung jawab terhadap anak;
   c) Mengawasi penyelenggaraan perlindungan anak; dan
   d) Menjamin anak untuk mempergunakan haknya dalm menyampaikan pendapat sesuai dengan usia dan tingkat kecerdasan anak.
2) Kewajiban dan tanggung jawab masyarakat:
   a) Kewajiban dan tanggung jawab masyarakat terhadap perlindungan anak dilaksanakan melalui kegiatan peran masyrakat dalam penyelenggaraan perlindungan anak;
   b) Kewajiban dan tanggung jawab keluarga dan orang tua;
   c) Mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak;
   d) Menumbuhkembangkan anak sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya;
   e) Mencegah terjadinya perkawinan pada usia anak-anak; dan
   f) Memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti.
3) Hak-hak anak meliputi hak memperoleh:
   a) Kelangsungan hidup, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan sebaik-baiknya;
   b) Hak perlindungan, hak memperoleh perlindungan dari diksriminasi, eksploitasi, kekerasan dan keterlantaran;
   c) Hak tumbuh kembang, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial; dan
   d) Hak berpartisipasi, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang mempengaruhi anak.

Undang-undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak mengatur tentang hak-hak anak dan tanggung jawab orang tua pada Pasal 2 yang menetapkan hak anak sebagai berikut:

1) Anak berhak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan, dan bimbingan berdasarkan kasih sayang baik dalam keluarganya maupun asuhan khusus untuk tumbuh dan berkembang dengan wajar;
2) Anak berhak atas pelayanan untuk mengembangkan kemampuan kehidupan sosialnya, sesuai dengan kebudayaan dan kepribadian bangsa, untuk menjadi warga negara yang baik dan berguna;
3) Anak berhak atas pemeliharaan dan perlindungan, baik semasa kandungan maupun setelah dilahirkan; dan
4) Anak berhak atas perlindungan terhadap lingkungan hidup yang dapat membahayakan atau mengahambat pertumbuhan dan perkembangannya dengan wajar.[7]

2. Pemenuhan Hak Tumbuh Kembang dan Bermain Anak

Dari kesepuluh hak-hak anak yang telah disepakati bersama dalam PBB yang kemudian telah diratifikasi oleh Indonesia, perhatian tertuju pada hak atas kesehatan tubuh yang sehat dan hak bermain anak. Menjadi perhatian dalam tulisan ini karena dikaitkan dengan penggunaan gawai terhadap anak. Apakah dua hak tersebut telah terpenuhkan dengan baik dengan

[7] *Vide* Pasal 2 Undang-undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak

keberadaan gawai yang digunakan secara berlebihan oleh anak?

Dampak pada kesehatan anak akibat konsentrasi anak yang lebih berfokus pada gawai telah menimbulkan rasa malas. Mereka malas untuk makan yang berdampak pada gizi yang buruk. Hal ini juga berlaku pada dunia bermain si anak. Dengan belajar sambil bermain bersama teman sebayanya akan meningkatkan kualitas interaksi anak dan motoriknya. Tetapi dengan gawai, interaksi dan sentuhan sosial yang komunikatif tidak terjadi sama sekali.[8] Bermain di alam bebas, mampu melihat dan merasakan keadaan nyata, tidak dapat ditemukan dalam sentuhan gawai.

Mengenai proses pertumbuhan dan perkembangan anak, pemenuhan haknya perlu dilakukan saat masih dalam kandungan hingga kelahirannya guna kualitas tumbuh kembangnya. Untuk hal ini, negara, pemerintah, masyarakat, keluarga dan masyarakat mengupayakan penyelenggaraan perlindungan yang termaktub dalam Undang-undang Perlindungan Anak, Bab IX Pasal 42-58 yang diantaranya meliputi aspek agama, kesehatan, pendidikan dan sosial.

1) Agama
   Setiap anak berhak menentukan pilihan memeluk agama dan mendapatkan perlindungan beribadah sesuai dengan agamanya. Dalam memeluk agamanya anak diberi pembinaan, pembimbingan, dan pengalaman ajaran yang baik bagi anak.
2) Kesehatan
   Pemerintah wajib menyediakan fasilitas kesehatan secara kompherensif baik kesehatan dasar maupun rujukan, seperti pos pelayanan terpadu (posyandu) tanpa harus mengeluarkan biaya, dalam memberikan pelayanan kesehatan. Mengharuskan imunisasi pada anak agar mencegah deteksi dini penyakit yang dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangannya. Orang tua dan keluarga bertanggung jawab menjaga dan merawat kesehatan anak. Pemenuhan gizi pada anak bahkan masih dalam kandungan, pemberian ASI, MPASI, juga senantiasa memperhatikan kesehatan dan mendidik anak menjaga kebersihan.
3) Pendidikan
   Pemerintah wajib menyelenggarakan pendidikan dasar minimal 9 tahun, terdiri atas pendidikan Sekolah dasar selama 6 tahun dan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama selama 3 tahun. Dalam bidang pendidikan, anak berhak mengembangkan sikap, bakat, kemampuan mental dan fisik sampai mencapai kadar yang optimal. Pengembangan rasa hormat terhadap orang tua, identitas budaya, bahasa dan nilai-nilai nasionalisme pada anak sebagai persiapan untuk kehidupan sosial supaya bertanggung jawab dan kesadaran cinta terhadap lingkungan hidup.
4) Sosial
   Pemerintah dalam menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan anak wajib mengupayakan dan membantu anak agar dapat berpartisipasi atau bebas menyatakan pendapat dan pikiran yang berhubungan dengan dirinya agar dilaksanakan sesuai hati nurani, kemauan dan keyakinan anak. Bebas menerima informasi lisan maupun tertulis, bebas berkumpul dengan teman ataupun masyarakat. Anak pula berhak untuk bermain, beristirahat, berekreasi, berkreasi dan berkarya seni budaya. Dalam upaya tersebut, orang tua sebagai lembaga terdekat anak, harus memperhatikan agar anak dikembangkan dan disesuaikan dengan usia, tingkat kemampuan dan kemauan anak, juga kondisi lingkungan agar tidak menghambat proses perkembangan anak.

Dalam kehidupan anak terdapat dua proses yang saling berkaitan satu sama lain, yakni pertumbuhan dan perkembangan. Secara umum kedua istilah ini mempunyai makna yang sama, mengalami perubahan. Namun lebih spesifik pertumbuhan *(growth)* merupakan proses perubahan ukuran fisik sehingga dapat diukur secara kuantitatif seperti, pertumbuhan gigi, tinggi ataupun berat badan pada anak. Sedangkan perkembangan *(development)*, merupakan proses bertambahnya fungsional fisik dan psikis secara kualitatif seperti, meningkatnya kemampuan berpikir, berbicara bahkan berjalan pada anak..[9]

Pada pertumbuhan dan perkembangan anak akan mengikuti pola yang bertahap dan teratur. Tahapan tumbuh kembang anak terbagi menjadi:

[8] Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5(2), 106-117.

[9] Hidayati, A. (2017). Merangsang Pertumbuhan dan Perkembangan Anak dengan Pembelajaran Tematik Terpadu. Sawwa: Jurnal Studi Gender, 12(1), 151-164.

1) Periode sebelum lahir (prenatal): Pembuahan di dalam rahim akan menjadi zigot. Zigot tumbuh dan berkembang menjadi embrio, setelah dua bulan embrio dapat disebut janin. Selama kehidupan janin suplai makanan dari ibu sangat terhubung dengan bayi. Proses ini berlangsung selama 9 bulan sebelum masa kelahiran.
2) Periode bayi hingga toddler: Periode setelah kelahiran (postnatal) bayi hingga berusia 18-24 bulan. Periode bayi adalah masa kebutuhan dasar harus terpenuhi seperti makanan bergizi, pakaian layak, dan tempat aman untuk bernaung.
3) Periode kanak-kanak awal: Periode ini disebut juga dengan periode prasekolah, dimulai ketika anak berusia 2-6 tahun. Pertumbuhan ukuran tubuh dan aspek motorik anak juga mengalami perkembangan pada periode ini.
4) Periode usia sekolah: Pada periode ini terjadi ketika anak berusia 6-11 tahun. Anak akan belajar mengenal lingkungan yang lebih luas dan kompleks sehingga kemampuan fisik, kognitif dan keterampilan anak akan mengalami perubahan.
5) Periode remaja: Secara umum periode ini terjadi pada usia 11-18 tahun. Masa peralihan antara masa anak menuju masa dewasa atau pubertas, yang membuat perubahan fisik, perkembangan alat reproduksi dan kematangan berfikir. Pada masa ini juga akan muncul rasa kemandirian, menetapkan nilai, aturan dan tujuan pribadi untuk pencapaian identitas.[10]

Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama faktor genetik (internal) dan faktor lingkungan keluarga (eksternal). Faktor genetik berkaitan dengan sifat bawaan anak yang diwariskan dari orang tuanya, baik dari segi fisik maupun psikis sejak anak masih dalam kandungan hingga kelahiran. Pada umumnya anak akan mewarisi gen orang tuanya meskipun ada yang lebih dominan. Maka tak heran ketika seorang anak mempunyai kesamaan jasmani orang tuanya seperti bentuk wajah yang mirip, tinggi badan maupun warna kulitnya. Tak hanya itu bawaan psikologis juga diturunkan pada anak, seperti temperamen anak.

Namun perubahan sifat pada anak cenderung dapat berubah-ubah sesuai dengan pengaruh lingkungan sekitar. Sehingga faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi perkembangan anak di lingkungan keluarga, khususnya orang tua berperan memberikan makanan jasmani dan rohani agar pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi optimal, sebab kebutuhan dasar tumbuh kembang anak tergantung bagaimana kebutuhan asuh, asih dan asah dari orang tua.[11]

1) Asuh (kebutuhan biomedis), meliputi makanan gizi seimbang dimulai dengan ASI dan makanan tambahan yang sesuai dengan periode tumbuh kembang anak. Kebutuhan tempat tinggal dan pakaian yang layak, serta monitoring kesehatan anak seperti imunisasi sejak kecil, memeriksa atau merawat anak apabila terdapat gejala yang berakibat buruk pada kesehatannya. Pemeriksaan kesehatan sejak dini dapat mencegah munculnya penyakit-penyakit yang akan menghambat proses pertumbuhan dan perkembangan anak.
2) Asih (kebutuhan emosional), rasa kasih sayang orang tua kepada anak sangat mempengaruhi pembentuk kepribadian anak. Dengan kasih sayang tersebut menimbulkan rasa nyaman pada anak, sehingga akan menjadikan orang tua sebagai tempat yang aman. Hal itu dapat meningkatkan rasa percaya diri dan mental anak serta memberi peluang agar tidak cenderung menyimpan sendiri pengalaman-pengalaman tidak menyenangkan ataupun rasa traumatis yang dialami.
3) Asah (kebutuhan stimulasi mental) untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal pada anak, kebutuhan merangsang atau melatih anak sehingga kemampuan dasar anak tumbuh dan berkembang sesuai potensi yang dimiliki. Mengasah kemampuan dasar tersebut baiknya distimulasi sejak dini bahkan dalam

[10] Mariyati, L. I., & Rezania, V. (2021). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Manusia. Umsida Press, 1-145.

[11] Sukartiningsih, M. C. E., Gunawan, Y. E., Mila, A. R., & Kodi, M. M. (2021). KELUARGA SEHAT DENGAN A3 (ASIH, ASAH, ASUH) DI KELURAHAN TEMU KABUPATEN SUMBA TIMUR. Edukasi Masyarakat Sehat Sejahtera (EMaSS): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3(2), 106-111.

kandungan, seperti mengasah fisik motorik, pengembangan kognitif, kemampuan berbahasa, memahami sosial emosional dan keterampilan anak. Saat anak telah memasuki lingkungan masyarakat, lingkungan yang lebih besar, pentingnya menanamkan nilai-nilai agama dan moral karena anak sudah cukup besar untuk memahaminya.

Bermain merupakan hakikat bagi anak-anak. Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak pernah lepas. Dunia anak adalah dunia bermain. Dunia bermain bukan sekadar bersenang-senang dan mengisi waktu luang saja, tetapi merupakan proses penting dalam pembentukan jati diri seorang anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran untuk mengembangkan segala aspek dalam dirinya. Melalui kegiatan bermain pula anak akan lebih mudah belajar, itu menurut Plato.

Plato merupakan seorang filsuf dari Yunani. Plato berperan penting dalam pemikiran dasar tentang bermain. Plato melihat kenyataan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan buah apel kepadanya. Menghitung lebih dapat mereka pahami ketika belajar sambil bermain dengan menggunakan buah apel. Selain itu menurut Plato, sebuah permainan anak-anak yaitu miniatur balok-balokan akan mengantar anak tersebut berpotensi menjadi seorang ahli bangunan atau arsitek saat dewasa kelak.[12]

Selain memenuhi kebutuhan dasar anak, kebutuhan teknologi juga perlu dilakukan mengingat kemajuan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap manusia sehingga berbagai aktivitas dilakukan serba digital. Kemajuan teknologi juga berimbas ke dunia anak, sehingga dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangannya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud RI) Nomor 137 Tahun 2013, ada 6 aspek perkembangan terhadap anak meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Berikut dampak teknologi pada anak dalam aspek perkembangannya.

1) Nilai Agama dan Moral

Perkembangan nilai agama dan moral merupakan kemampuan anak bersikap dan bertingkah laku baik, sebab agama landasan utama terbentuknya tata nilai baik agar menghasilkan perilaku baik pula. Agama mengajarkan nilai-nilai postif yang bermanfaat dalam kehidupan.

Di era teknologi ini berbagai fasilitas tersedia untuk mempelajari perihal agama, akses mendengarkan ayat suci Al-quran, tontonan ceramah, dan motivasi-motivasi bermanfaat. Edukasi nilai agama dan moral seperti ini mampu meningkatkan kualitas pemahaman anak tentang agama, terlebih lagi hadirnya Al-quran digital tentu sangat membantu anak lebih mudah membaca dan mempelajari Al-quran.

Namun, pengenalan agama dan moral melalui teknologi perlu diperhatikan guna menghindari ajaran-ajaran sesat atau tayangan-tayangan yang tidak mendidik, sebab mudahnya mengakses informasi di internet dengan mudah pula ajaran sesat menyebar. Tak hanya itu, anak yang merasa nyaman dengan teknologi akan berpengaruh pada aktivitasnya seperti malas melaksanakan sholat, pergi mengaji, mengerjakan pekerjaan rumah ataupun malas ketika disuruh oleh orang tua. Maka, teknologi penting diimbangi dengan edukasi agama dan moral agar tidak berdampak buruk bagi sikap dan tingkah laku anak sebagai bekal memasuki lingkungan masyarakat.

2) Fisik Motorik

Kemajuan teknologi saat ini membuat manusia dimanjakan secara fisik, tidak perlu lagi menghabiskan tenaga yang terlalu besar seperti, mencuci, memasak, maupun membeli barang karena telah dilengkapi dengan mesin dan sistem digital yang bekerja secara otomatis dan praktis. Teknologi mempermudah aktivitas manusia sehingga membatasi gerak fisiknya. Dalam dunia anak, bermain dengan menggunakan teknologi seperti Play Station (PS), dan keseruan game *online* Free Fire, Pubg ataupun Mobile Legend mengurangi aktivitas fisik anak dibandingkan bermain di alam bebas tanpa media teknologi.

Anak-anak yang kurang bergerak akibat zona nyaman bermain teknologi, memicu gangguan kesehatan salah satunya obesitas. Asupan gizi berlebihan namun tidak dibatasi dengan aktivitas fisik yang mampu membakar kalori menjadikan penumpukan lemak dalam

[12] Tedjasaputra, M.S. (2001). Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo.

tubuh. Obesitas menyebabkan kemampuan gerak anak menjadi terganggu karena berat badan yang tidak normal sehingga sulit untuk bergerak dengan luwes.

3) Kognitif

Aspek kognitif merupakan kemampuan anak berpikir dan memahami sesuatu dari pengalaman atau informasi yang diperoleh. Penggunaan gawai pada anak dapat mengasah daya kreativitas, mengembangkan pemikiran simbolik, dan imajinasi anak. Umumnya anak menyerap dan meniru sesuatu yang dilihatnya, dengan informasi positif yang baru diperoleh, baik dari penggunaan aplikasi-aplikasi belajar atau tontonan media sosial memberi pengetahuan baru pada anak.

Namun, hal itu harus sejalan dengan pengawasan orang tua agar selektif memberikan pilihan media guna menghindari bentuk peniruan negatif yang dapat dilakukan oleh anak. Penggunaan berlebihan dapat menurunkan konsentrasi anak dan menghalangi eksplorasi anak. Selain itu orang tua harus memberikan lingkungan yang lebih aktif dengan membiarkan anak bermain menjelajahi alam dan lingkungan sekitar, meningkatkan waktu dengan aktivitas fisik dan interaksi untuk perkembangan otak anak lebih optimal apabila dirangsang secara langsung tanpa melalui gawai.[13]

4) Bahasa

Selanjutnya aspek bahasa, perkembangan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi anak. Melalui teknologi komunikasi yang dapat mengakses informasi bahkan diseluruh penjuru dunia, memudahkan menemukan informasi-informasi *tranding*. Informasi yang diperoleh dapat menambah perbendaharaan kata termasuk bahasa asing. Semakin banyak kosakata yang dimiliki akan meningkatkan kualitas berkomunikasi anak.

Namun, informasi-informasi tersebut perlu disaring karena maraknya penggunaan "istilah-istilah gaul" yang kurang berfaedah. Selain itu menggunakan teknologi secara terus-menerus dapat menurunkan tingkat interaksi anak baik dengan keluarga ataupun temannya, sehingga kurangnya pengalaman berinteraksi yang terjadi mengakibatkan pula perkembangan komunikasi dan bahasa anak menurun.

5) Sosial Emosional

Sosial emosional berkaitan dengan kemampuan anak beradaptasi, memahami dan mengatur emosi di lingkungan sekitarnya. Jika anak tidak dapat mengelola emosinya dengan baik, akan sulit pula untuk beradaptasi.

Tak dapat dipungkiri kesenangan anak terhadap fasilitas teknologi menimbulkan rasa nyaman karena terbiasa berjumpa dengan kesehariannya. Perasaan senang yang timbul karena penggunaan teknologi tersebut akan menganggap teknologi dunia bermainnya. Maka ketika hal itu dilepas pada anak mereka merasa ada sesuatu yang hilang dalam dirinya, alhasil anak akan merasa gelisah, menangis bahkan mengamuk.

Tentu saja ini bukan hal yang baik, karena mereka lebih fokus kepada gawai sehingga tingkat kepekaan dalam lingkungan sosialnya kurang dan terbiasa sendirian sehingga sulit untuk membentuk hubungan sosial dengan teman bermain maupun masyarakat.

6) Seni

Terakhir ada aspek perkembangan kesenian anak. Bakat atau potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sedini mungkin agar mencapai taraf keahlian atau menghasilkan suatu karya bernilai. Dengan adanya teknologi tentu sangat membantu bakat seorang anak, dengan cara mengedukasi anak untuk menonton kesenian, seperti tari-tarian, musik, menyanyi bahkan media teknologi desain yang meningkatkan kreativitas anak.

Selain itu, bakat atau karya yang dimiliki anak dapat diekspos di berbagai media untuk menarik perhatian sejumlah pengguna sosial media, karena selain mempermudah pekerjaan, teknologi juga dapat menghasilkan pekerjaan yang mendatangkan pendapatan. Hal ini akan selaras dengan menjadikan sosial media sebagai sumber pendapatan dan anak terus mengembangkan bakatnya yang berpotensi menghasilkan karya baru lagi.

[13] Nurita, D. A., & Ariyani, D. (2021). Peran Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Analisis Systematic Literature Review). Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak, 6(2), 242-252.

Kepopuleran gawai terhadap dunia anak menimbulkan berbagai fenomena dalam kehidupan. Gawai yang dirancang lebih spesifik lebih canggih dibanding teknologi yang diciptakan sebelumnya menjadi pintu masuk bagi anak-anak ke dunia gawai. Secara umum tidak diragukan lagi dampak positif gawai terhadap pendidikan, komunikasi dan sarana hiburan anak jika digunakan dengan bijak.

Kualitas proses pertumbuhan dan perkembangan anak dengan penggunaan gawai secara berlebihan tanpa batasan menyebabkan penyakit kronis pada anak. Seperti berakibat pada kecanduan atau adiksi. Adiksi gawai berisiko mempengaruhi kondisi fisik juga psikologis anak. Berikut dampak negatif yang dapat terjadi akibat anak adiksi gawai:

1) Kondisi fisik merupakan sasaran pengaruh negatif adiksi gawai dapat menimbulkan berbagai gangguan pada kondisi fisik anak, diantaranya kesehatan mata, pertumbuhan tulang dan imunitas anak.
2) Kondisi penglihatan atau kondisi menurunnya fungsi penglihatan merupakan gangguan pada mata akibat paparan sinar layar digital terlalu lama. Kondisi ini berisiko dialami anak yang terlalu lama menatap layar gawai, apalagi dengan posisi yang salah dan pencahayaan tidak sesuai dengan kondisi lingkungan berakibat penurunan ketajaman mata anak. Keluhan mata kering karena penggunaan gawai terlalu lama menyebabkan produksi air mata berkurang. Selain itu, gejala yang juga dirasakan berupa kepala pusing dan gangguan tidur. Jika penurunan ketajaman mata semakin bertambah maka resiko terjadinya abrasi bahkan resiko kebutaan semakin meningkat.[14]
3) Kondisi tulang. Menurut dr. Anggita, sebanyak 30-40% pasien anak datang dengan keluhan masalah tulang belakang imbas dari adiksi gawai. Menatap layar gawai dengan posisi merunduk selama berjam-jam bisa memicu sakit kepala, leher, bahu, dan punggung, sehingga dalam jangka panjang mereka kecenderungan bungkuk dan pertumbuhan tulang melengkung menjadi tidak normal. Keseringan main gawai pula membuat anak-anak kurang melakukan aktivitas fisik seperti bermain yang bertujuan untuk pemadatan tulang.[15] Selain itu bermain gawai dengan waktu yang lama dianggap mampu menurunkan sirkulasi darah. Bukan hanya persendian dan otot-otot juga menjadi tegang sehingga anak mudah merasa kelelahan.
4) Kondisi imunitas merupakan salah satu potensi dampak negatif apabila anak berlebihan penggunaan gawai ialah gangguan imunitas anak. Sebuah studi dari The London School of Hygiene & Tropical Medicine pada tahun 2011 menjelaskan bahwa 92% gawai telah menjadi sarang berkembang biak bakteri, 16% diantaranya meliputi Escherichia Coli (E.Coli). Berbagai macam bakteri hinggap di gawai dapat bertahan hidup selama beberapa jam. Saat anak bermain gawai dan terkontaminasi bakteri tersebut, kemungkinan anak bisa jatuh sakit karena imunitas tubuh terganggu.[16]
5) Kondisi psikologis yang menuntut konsentrasi dan eksplorasi. Konsentrasi menurut kbbi biasa disebut pemusatan perhatian pada suatu hal tertentu. Namun konsentrasi anak dapat terganggu sebab kurangnya minat atau ada hal lain yang menarik perhatian. Konsentrasi anak menjadi salah satu komponen perkembangan

[14] Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2018). Gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10-12 tahun. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 3(1).

[15] https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/tulang-melengkung-intai-anak-anak-yang-gemar-bermain-gawai-1rn3i8CgaNW (diakses 12 Agustus 2022)

[16] https://www.studilmu.com/blogs/details/dampak-perkembangan-gadget-di-kehidupan-manusia/www.studilmu.com/blogs/details/dampak-perkembangan-gadget-di-kehidupan-manusia/page:2 (diakses 12 Agustus 2022)

kognitif yang mendapat pengaruh negatif dari penggunaan gawai.[17] Hal ini karena anak terlalu nyaman menggunakan gawai bahkan bangun tidur pun langsung mencari gawai sehingga mengesampingkan aktivitas seperti makan, mandi dan terutama belajar. Menurunnya konsentrasi belajar pada anak akibat adiksi gawai menghambat perkembangan kognitifnya. Selain konsentrasi anak, eksplorasi juga perlu dicapai pada masa perkembangan anak. Eksplorasi sendiri merupakan kegiatan penjelajahan atau interkasi anak pada lingkungan sekitar, sesuai dengan pendapat Jean Piaget, kemampuan mengeksplorasi dengan mengubah atau dan menggabungkan informasi yang diperoleh. Namun keberadaan gawai membuat anak berdiam diri di rumah daripada bermain di alam bebas untuk mendapatkan pengetahuan yang baru.

6) Emosi menurut salah satu psikolog yang akrab disapa Kak Seto mengatakan, anak adiksi gawai akan tiba-tiba marah ketika sinyal buruk kuota habis atau gawai *law battery*. Itu karena mereka merasa seolah tidak terpenuhi kenikmatan dan kenyamanannya. Bahkan, ada yang sampai dirawat di Rumah Sakit Jiwa. Gangguan mental terkait adiksi gawai dapat terjadi karena sesuatu yang dinikmati anak atau membuat merasa nyaman tiba-tiba hilang, sehingga kondisi seperti ini dapat menyebabkan anak marah, mengamuk atau bahkan sampai stres. Kak Seto juga menambahkan kondisi anak harus diwaspadai apabila makan sulit, mengalami gangguan tidur, malas beraktivitas kadang-kadang mengurung diri bahkan marah-marah tidak jelas, maka ada sesuatu yang tidak beres dengan kejiwaan anak.[18]

7) Hubungan interpersonal. Orang tua dalam membangun komunikasi dengan anak sangat penting terhadap perkembangannya. komunikasi yang efektif dan efesien dengan memberikan kebutuhan asih anak akan berdampak pada perilakunya. Hubungan yang harmonis dengan orang tua merupakan kunci untuk menuju pintu pembentuk kepribadian anak, karena keseharian anak akan bertemu dan berinteraksi dengan orang tua. Namun hadirnya gawai berperan pengganti orang tua menjadikan komunikasi anak dan orang tua tidak maksimal. Sebab orang tua awam, ketika anaknya menangis atau rewel dapat ditangani dengan pemberian gawai bahakan memberikan gawai sebagai sarana bermain anak saat orang tua sibuk bekerja. Sehingga kesempatan untuk bercengkrama dengan si kecil sambil bermain telah dirampas oleh gawai. Anak akan bergantung pada gawai sebagai "orang tua" dan tempat "bermain". Adiksi gawai pada anak juga akan berdampak pada lingkungan pertemanan, bahkan masyarakat. Keseringan bermain gawai di rumah menjadikan anak kurang bersosialisasi di lingkungan luar, pribadi yang tertutup dan cenderung bersifat egois sebab gawai mengalihkan perhatiannya terhadap kepekaan dengan hubungan masyarakat. Tak hanya itu, berteman dengan anak yang kecanduan gawai juga membuat mereka akan terjebak dengan kenikmatan gawai dan kualitas bermain tanpa gawai pun dipinggirkan.

Dengan demikian ciri-ciri anak adiksi gawai dapat diperhatikan sebagai berikut:

[17] Fata, dkk. "Pengaruh Perkembangan Bahasa Anak Sekolah Dasar Terhadap Kognitif Anak." Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 6.4 (2022): 1065-1074.

[18] https://m.republika.co.id/berita/rfiy7p414/kak-seto-kecanduan-gawai-bisa-pengaruhi-kesehatan-mental-anak-ini-ciricirinya-part1 (diakses 13 Agustus 2022)

1) Merasa keasyikan bermain gawai dibanding aktivitas lainnya;
2) Keseringan bermain gawai menimbulkan rasa gelisah jika tidak menggunakannya;
3) Tidak mampu mengontrol, mengurangi maupun menghentikan penggunaan gawai.[19]

Peran orang tua untuk meminimalisir penggunaan gawai sangat dibutuhkan guna menghindari adiksi gawai yang berbahaya bagi anak.

D. Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai yang Berpengaruh terhadap Pemenuhan Hak Tumbuh Kembang dan Bermain Anak

Berkaitan dengan tanggung jawab dan kewajiban, tidak akan pernah lepas terhadap pentingnya peran dan tanggung jawab orang tua, yang merupakan lembaga pertama atas terwujudnya kesejahteraan anak baik secara rohani maupun jasmani.

Anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang tanpa kekerasan dan diskriminasi. Pada pasal 26 ayat (1) Undang-undang Nomor 35 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menyebutkan kewajiban dan tanggungjawab orang tua yaitu:

1) Mengasuh, memelihara, mendidik dan melindungi anak;
2) Menumbuhkembangkan anak sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya;
3) Mencegah terjadinya perkawinan usia anak; dan;
4) Memberi pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti pada anak.[20]

Anak sangat membutuhkan peran dan tanggung jawab orang tua mulai sejak dalam kandungan hingga kelahiran guna terpenuhinya kebutuhan fisik dan psikis anak. Menjadi orang tua bijak untuk anak-anak mudah diucapkan tapi sulit diimplementasikan.

Sikap bijak dalam pengasuhan anak harus dipahami oleh orang tua, sebab 20% karakter anak bawaan dari lahir dan 80% dari peran pengasuhan orang tua. Memberikan pendampingan dan membantu anak melewati masa kanak-kanak, remaja, hingga dewasa.

Selain itu hak-hak seperti pendidikan, asupan makanan, dan lain-lain harus dipenuhi dengan baik guna menghindari output negatif baik secara fisik, mental, kognitif, maupun sosial. Selanjutnya membangun relasi kepada anak dengan memberikan kasih sayang, agar anak merasa nyaman dan tidak mudah terjerumus ke hal-hal negatif. Selain pendidikan sekolah, keberhasilan peran dan tanggung jawab orang tua, sangat berpengaruh pada generasi-generasi Indonesia maju.[21]

Namun dalam fenomena-fenomena penggunaan gawai, ada berbagai alasan anak diberikan gawai oleh para orang tua berdasarkan hasil penelitian di antaranya untuk menuruti kehendak anak. Orang tua memberikan gawai pada anak karena pengaruh lingkungan sekitar.[22]

Hampir semua kalangan menggunakan gawai dari remaja maupun orang tua. Kondisi tersebut dilihat oleh anak, sehingga menyebabkan keinginan untuk menggunakan gawai meskipun tidak memahami secara pasti alasan orang lain menggunakan gawai. Kemudian anak akan merengek dan menangis meminta dibelikan gawai, sehingga orang tua pun menuruti kehendak anaknya.

Sebagai fasilitas bermain, anak dan bermain merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan. Zaman modern saat ini, alat permainan jauh lebih canggih dengan menggunakan teknologi dibanding permainan tradisional dahulu. Tak heran fitur-fitur dalam gawai seperti game *online* ataupun akses nonton Youtube sangat menarik perhatian anak-anak, sehingga orang tua memberikan gawai pada anak agar anak lebih sering di dalam Rumah. Tak hanya itu, alasan lain para orang tua juga memberikan gawai karena mengikuti perkembangan zaman dan sebagai hadiah untuk anak.[23]

Selain itu, kemajuan teknologi ini juga berdampak pada sistem pembelajaran anak atau

[19] Umma, N. L. (2019). Perubahan Perilaku Remaja Pasca Berdirinya Warung Kopi Wifi: studi kasus kecanduan gawai di dusun kanigoro desa keboharan kecamatan krian kabupaten sidoarjo (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

[20] *Vide* Pasal 26 ayat (1) Undang-undang Nomor 35 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

[21] https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/karakter-anak-terbentuk-dari-keluarga-orang-tua-agar-lebih-bijak-dalam-mendidik-anak (diakses 13 Agustus 2022)

[22] Sumarni, T., & Sofiani, I. K. (2019). Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis). Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 11(1), 96-113.

[23] Dian Novita, dkk. (2019). Motif orang tua memberikan gadget kepada anak usia dini di TK, t.np.: Makassar., 2019.

biasa disebut sistem pembelajaran jarak jauh. Dengan gawai, tidak hanya di sekolah tetapi pembelajaran juga dapat dilakukan di rumah. Bahkan pemerintah telah menggelontorkan dana yang tidak sedikit untuk subsidi kuota belajar agar tidak kesulitan. Namun, fakta adanya penyalahgunaan fungsi gawai sebagai media pembelajaran dengan kebanyakan menggunakan untuk konten media sosial dan bermain game.

Hal ini juga didukung oleh kesibukan orang tua menyebabkan kesulitan membagi peran untuk mengawasi anak menggunakan gawai dengan pekerjaan lainnya. Keterbatasan kemampuan orang tua dalam penggunaan teknologi juga beakibat fatal, membuat anak akan lebih leluasa bermain gawai dengan dalih belajar.[24]

Para orang tua perlu elakukan apapun demi kesenangan buah hati, karena kesibukan orang tua bekerja, sebagai media pembelajaran, sarana bermain, takut ketinggalan zaman dan berbagai alasan lain orang tua memberikan gawai pada anak, hingga dampak yang terjadi tidak dipertimbangkan lagi, seperti beberapa fenomena yang dijelaskan anak mengalami adiksi gawai akibat kurangnya kesadaran peran dan tanggung jawab orang tua terhadap anak.

Oleh karena itu pentingnya "pengasuhan khusus" kepada anak guna meminimalisir anak yang "diasuh" oleh gawai. Dan berikut beberapa cara untuk orang tua memenimalisir penggunaan gawai yang dapat mengahambat pertumbuhan dan perkembangan anak:

1) Perlunya batasan dan pengawasan penggunaan gawai sejak dini pada anak. Psikolog anak menyarankan agar anak di bawah usia 2 tahun tidak diberikan akses gawai sama sekali, sebab ada sinar biru dari layar gawai yang berbahya bagi perkembangan otak anak. Sementara anak usia 2-6 tahun, diperbolehkan maksimal 1 jam perhari, karena di bawah usia 6 tahun pentingnya proses fisik motorik anak sehingga aktivitas fisik harus lebih dilakukan. Kemudian di atas usia 6 tahun disarankan menggunakan gawai maksimal 2 jam perhari. Dalam penggunaan tersebut selama 2 jam, orang tua perlu mengedukasi dan mengawasi anak agar menggunakan untuk hal yang positif. Dan bila anak sudah mencapai usia sekolah mungkin akan sulit dibatasi, sebab menjadi salah satu kebutuhan belajar mereka. Namun setidaknya para orang tua mengikat perjanjian dengan anak terhadap aturan penggunaan gawai.[25]
2) Selain aturan penggunaan gawai kepada anak, para orang tua juga harus mengatur waktunya antara kesibukan lain dengan waktu untuk anak. Mempunyai banyak waktu menemani keseharian dengan penuh kasih sayang, akan muncul rasa aman saling percaya satu sama lain. Kesempatan tersebut dapat dimanfaatkan dengan menanamkan nilai-nilai agama dan moral, membaca buku menarik kepada anak dan aktivitas-aktivitas lain yang dapat dilakukan bersama tanpa harus dengan gawai. Sehingga anak-anak tidak akan terbiasa berjumpa dengan gawai untuk menggunakannya.
3) Hakikat seorang anak merupakan bermain, baik dengan gawai maupun tanpa gawai. Namun apabila perhatian anak hanya berfokus pada dunia gawai maka orang tua perlu mengalihkan anak ke dunia bermain, mengingat pentingnya bermain untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Para orang tua perlu menjadikan bermain senyaman mungkin kepada anak agar tidak terlalu fokus dengan gawai. Dalam hal belajar dapat dilakukan sambil bermain, begitupun dengan makan ketika kurangnya nafsu makan anak karena kenikmatan gawai. Bermain di alam bebas juga sangat perlu diperkenalkan kepada anak, sebagai penunjang perkembangan kognitifnya terhadap pengetahuan akan hal-hal yang baru seperti bermain bola dengan teman-temannya guna menghindari perilaku antisosial. Jalan-jalan di taman bahkan liburan di pantai atau tempat wisata bermain lainnya. Anak akan menikmati keindahan alam dan mempunyai peluang untuk memproyeksikan pengalaman tidak menyenangkan yang dialami. Para orang tua berperan menciptakan cara bermain semenarik mungkin kepada anak untuk mengalihkan perhatiannya, sehingga anak akan meraskan kualitas sesungguhnya dengan bermain di dunia nyata atau di

[24] Widodo, A., dan Sutisna, D., (2021). Fenomena gadget addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(1), 36-45.

[25]https://m.liputan6.com/lifestyle/read/2443922/ikuti-batasan-waktu-main-gadget-sesuai-usia (diakses 14 Agustus 2022)

dunia maya. Sebab dunia anak adalah dunia bermain bukan dunia gawai.

E. Kesimpulan

Penggunaan gawai pada anak dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang dan bermain anak. Dalam tumbuh kembang anak akan berdampak pada aspek kognitif, fisik motorik, emosi, sosial dan bahasa anak, sedangkan bermain yang menjadi faktor penting pembentukan jati diri anak dapat terganggu dengan keberadaan gawai. Kecanggihan fitur-fitur yang dimiliki gawai mengalihkan perhatian anak, dengan tersedia tontonan pilihan kesukaan di aplikasi Youtube, bermain game *online*, pengguna sosial media dan sarana pembelajaran. Penggunaan gawai pada anak secara berlebihan kenyataannya memiliki pengaruh terhadap pemenuhan hak anak, khususnya hak atas kesehatan tubuh yang sehat akan membuat berkembang optimal dan hak bermain anak. Kurangnya kesadaran akan peran dan tanggung jawab orang tua dalam memberikan penggunaan gawai pada anak menghambat tumbuh kembang anak.

Oleh karena itu pentingnya upaya meminimalisir penggunaan gawai pada anak dengan cara: perlunya batasan dan pengawasan penggunaan gawai sejak dini pada anak, meluangkan banyak waktu untuk menemani keseharian dengan penuh kasih sayang agar timbul rasa aman dan nyaman. Sehingga dalam menemani aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan cara bermain tanpa gawai, dan yang terakhir mengalihkan perhatian anak ke dunia bermain karena pada dasarnya hakikat seorang anak adalah bermain, dan sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. sehingga orang tua harus menciptakan cara bermain semenarik mungkin agar anak merasakan kualitas sesungguhnya dengan bermain di dunia nyata atau di dunia maya. Sebab dunia anak adalah dunia bermain bukan dunia gawai.

F. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Bapak Sunardi Purwanda dan Ibu Megawati Beddu atas bimbingannya sejauh ini sampai terbitnya tulisan ini. Selain itu, tulisan ini terbit atas dukungan dari dana hibah Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) Tahun 2022 yang telah dilangsungkan di Institut Ilmu Sosial dan Bisnis Andi Sapada.

G. Referensi

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).

Dian Novita, dkk. (2019). M*otif orang tua memberikan gadget kepada anak usia dini di TK,* t.np.: Makassar., 2019.

Fata, dkk. "Pengaruh Perkembangan Bahasa Anak Sekolah Dasar Terhadap Kognitif Anak." Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 6.4 (2022): 1065-1074.

Hidayati, A. (2017). Merangsang Pertumbuhan dan Perkembangan Anak dengan Pembelajaran Tematik Terpadu. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, *12*(1), 151-164.

Mariyati, L. I., & Rezania, V. (2021). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Manusia. Umsida Press, 1-145.

Muniri, A.S. (2015). Problematika Perkawinan Dini; Kajian Psikologi Hukum Islam tentang Batas Minimal Usia Perkawinan. *Istidal: Jurnal Studi Hukum Islam*, *2*(1), 74-84.

Nurita, D. A., & Ariyani, D. (2021). Peran Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Analisis Systematic Literature Review). Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak, 6(2), 242-252.

Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28-34.

Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2018). Gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10-12 tahun. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 3(1).

Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *5*(2), 106-117.

Purwanda, S., & Dewi, M. N. K. (2020). The Effects of Monism and Pluralism on Legal Development of a Nation. *Amsir Law Journal*, *2*(1), 21-26.

Sukartiningsih, M. C. E., Gunawan, Y. E., Mila, A. R., & Kodi, M. M. (2021). Keluarga Sehat Dengan A3 (Asih, Asah, Asuh) Di Kelurahan Temu Kabupaten Sumba Timur. Edukasi Masyarakat Sehat

Sejahtera (EMaSS): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3(2), 106-111.

Sumarni, T., & Sofiani, I. K. (2019). Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis). *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *11*(1), 96-113.

Suminar, D.R. (2019). *Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak*. Surabaya: Airlangga University Press.

Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Umma, N. L. (2019). Perubahan Perilaku Remaja Pasca Berdirinya Warung Kopi Wifi: studi kasus kecanduan gawai di dusun kanigoro desa keboharan kecamatan krian kabupaten sidoarjo (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Widodo, A., dan Sutisna, D., (2021). Fenomena gadget addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 7*(1), 36-45.

Undang-undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak

Undang-Undang Nomor 35 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/tulang-melengkung-intai-anak-anak-yang-gemar-bermain-gawai-1rn3i8CgaNW (diakses 12 Agustus 2022)

https://www.studilmu.com/blogs/details/dampak-perkembangan-gadget-di-kehidupan-manusia/www.studilmu.com/blogs/details/dampak-perkembangan-gadget-di-kehidupan-manusia/page:2 (diakses 12 Agustus 2022)

https://m.republika.co.id/berita/rfiy7p414/kak-seto-kecanduan-gawai-bisa-pengaruhi-kesehatan-mental-anak-ini-ciricirinya-part1 (diakses 13 Agustus 2022)

https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/karakter-anak-terbentuk-dari-keluarga-orang-tua-agar-lebih-bijak-dalam-mendidik-anak (diakses 13 Agustus 2022)

https://m.liputan6.com/lifestyle/read/2443922/ikuti-batasan-waktu-main-gadget-sesuai-usia (diakses 14 Agustus 2022)

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2022 Litigasi. All rightsreserved.