

## **Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai Pada Anak**

**Nur Istiana Makarau<sup>1</sup>, Suyadi<sup>2</sup>**

PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>1</sup>, PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>2</sup>

Email: [nuristianamakarau@gmail.com](mailto:nuristianamakarau@gmail.com)<sup>1</sup>

### ***Abstrak / Abstract [TNR 12 cetak miring dan menjorok ke dalam]***

*Kegiatan bermain gawai pada anak di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 telah menjadi salah satu rutinitas anak dalam dunia bermainnya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak akan membentuk perilaku dan proses bermain yang dapat mengembangkan potensi pada anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif, adapun pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan beberapa referensi yang berasal dari artikel jurnal, e-book, dan buku. Hasil penelitian menunjukkan peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai yakni anak antusias dari apa yang dilihat dan didengar, orang tua melakukan interaksi yang bersifat membangun minat dan memotivasi anak, sedangkan anak yang tidak didampingi oleh orang tua cenderung pasif. Pentingnya hasil penelitian sebagai informasi tentang pentingnya peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak dan hendaknya menyediakan informasi atau permainan yang ada pada gawai sesuai dengan tahap perkembangan.*

***Kata kunci:*** peran orang tua, bermain gawai, anak

### ***Abstract***

*Playing gadgets for children in Koyoan Permai Village RT/RW 008/004 has become one of the children's routines in their playing world. The purpose of this study was to determine the role of parents in assisting children's gadget play activities to shape behavior and play processes that can develop potential in children. The method used in this study is a descriptive qualitative method, while the data collection is through observation, interviews, documentation, and several references from journal articles, e-books, and books. The results showed that the role of parents in accompanying gadget play activities was that children were enthusiastic about what they saw and heard, parents interacted to build interest and motivate children, while children who were not accompanied by parents tended to be passive. The importance of research results as information about the importance of the role of parents in assisting children's gadget play activities and should provide information or games that exist on the device according to the stage of development.*

***Keywords:*** role of parents, playing gadgets, child

### **Pendahuluan**

Perkembangan zaman telah mempengaruhi pola pikir anak saat ini menjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan anak usia dini masa lampau. Hal ini disebabkan tuntutan perkembangan zaman, kecanggihan teknologi menjadi penunjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimana telah diperkenalkan penggunaan alat komunikasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dengan model media berbasis media sosial (Renawati & Na'imah Na'imah, 2021). Kemajuan dari teknologi yang semakin hari semakin canggih memberikan kesempatan kepada orang tua



untuk memperkenalkan gawai kepada anak sejak dini yang secara tidak langsung telah memberikan stimulus dari penggunaan gawai tersebut.

Bermain adalah suatu kegiatan yang telah menjadi karakteristik pada anak usia dini. Hurlock mengemukakan tahap mainan dimulai pada masa awal kanak-kanak dilihat dari rutinitas yang dilakukan pada anak usia dini melalui bermain dan permainannya (Hurlock, 1980). Bermain menjadi kegiatan dalam mengisi aktivitas sehari-hari pada anak, karena melalui bermain anak akan mengalami proses pembelajaran. Bermain menjadi kebutuhan alamiah yang harus dipenuhi sebab hal ini dapat membantu proses perkembangan pada anak. Ada beberapa tahapan bermain pada anak usia dini : (1) *Unnocupied*, anak mengamati sesuatu yang menarik kemudian mempraktekkan dalam bentuk tingkah laku tidak terkontrol; (2) *Solitary*, anak yang asik menikmati kegiatan bermainnya sendiri tanpa adanya kepedulian atas situasi yang terjadi; (3) *Onlooker*, tidak terlibatnya anak dalam aktivitas bermain dan hanya memerhatikan suatu permainan; (4) *Parallel*, anak yang bermain dengan alat permainan dalam sebuah kelompok, namun anak tidak mempercayakan kegiatan bermain bersama teman yang lain; (5) *Associative*, tidak ada pembagian alat main maupun peran, tetapi anak yang bermain bersama seraya saling pinjam meminjam alat permainan; (6) *Cooperative*, memiliki peran sendiri-sendiri, anak yang bermain dalam sebuah kelompok terarah dengan kegiatan yang konstruktif serta konkret (Rohmah, 2016).

Bermain adalah timbulnya kepuasan terhadap diri seseorang atau perasaan yang menyenangkan apabila suatu kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan menjadi suatu aktivitas yang berhubungan dengan tingkat pencapaian perkembangan pada setiap anak (Fadlillah, 2019). Oleh karena itu, bermain menjadi aktivitas yang menyenangkan dan sebuah proses untuk memperoleh pembelajaran dan pengalaman yang sangat bermakna serta menjadi landasan pada tingkat perkembangan anak ditahap selanjutnya.

Orang tua bertanggung jawab dalam memanfaatkan masa usia emas anak dimana pada masa tersebut anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Maka dari itu, anak usia dini merupakan periode awal dalam menstimulasi disetiap kegiatan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai tahap usianya. Para ahli dalam studi ilmu saraf, menyatakan terdapat 25% perkembangan sel saraf di otak pada anak yang baru lahir, hingga mencapai 50% perkembangan sel saraf otak anak pada usia 4 tahun. Kemudian ketika anak berusia 8 tahun, perkembangan otak mencapai 80%, selebihnya berkembang hingga masa dewasa kelak (Yulianingsih, Susilo, et al., 2020).

Penggunaan gawai saat ini tidak mampu dihindari lagi, kemunculan teknologi informasi dan komunikasi membuat gawai menjadi salah satu benda yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Selain mempunyai pengaruh yang besar, gawai juga memberikan dampak pada anak usia dini (Najwa, 2021). Penggunaan gawai pada anak usia dini menjadi bagian dari kegiatan bermain pada anak. Penelitian senada yang dilakukan (Kurniati et al., 2020), bahwa anak yang melakukan kegiatan bermain gawai menjadi aktivitas bermain yang kerap dilakukan anak. Melalui gawai, anak memiliki rasa ingin tahu untuk mengotak atik benda tersebut untuk memecahkan rasa penasaran dari apa yang ada pada gawai tersebut. Penggunaan gawai pada anak tidak terpisahkan dari peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak. Tidak hanya orang dewasa, pada anak prasekolah yang ikut terpapar penggunaan gawai yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif.



Hasil penelitian (Wijaya & Nugroho, 2021) yang mengatakan bahwa anak yang telah merasakan pengalaman menggunakan gawai akan memiliki dampaknya baik itu negatif ataupun positif yang akan mempengaruhi pada proses perkembangan anak, hasil penelitian ini juga menyebutkan penggunaan gawai pada anak telah mengubah pola tingkah laku pada anak. Anak yang aktif dalam gawai cenderung pasif saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, disebabkan anak sudah merasa nyaman dan menyukai pada anak bermain dengan gawainya sehingga segala hal terkecuali sesuatu yang anak sukai itu cenderung diabaikan. Hal ini akan berakibat fatal apabila tidak ada *control* atau pendampingan dari orang tua dalam memberikan suatu aktivitas anak yang berkaitan dengan penggunaan gawai.

Pada penelitian yang dilakukan Najwa (2021), hasil penelitiannya menunjukkan pola asuh yang dilakukan orang tua dalam mendampingi anak bermain gawai menggunakan pola asuh yang demokratis yang senantiasa mengawasi serta mengontrol dengan ketat sehingga anak menggunakan gawainya untuk hal-hal yang positif.

Dari pengamatan yang peneliti dapatkan di lapangan, kegiatan bermain gawai pada anak tidak dapat dihindari lagi. Pendampingan dari orang tua sangat diperlukan untuk mengarahkan kegiatan dan perilaku anak sehari-hari yang tidak hanya mendapatkan kebahagiaan dalam bermainnya, tetapi bagaimana orang tua memberikan kegiatan belajar melalui bermain. Pembelajaran anak menjadi peran bagi setiap orang tua, berorientasi pada kebutuhan anak, memberikan pemahaman yang spiritual, pendampingan terhadap anak bisa dilihat melalui bagaimana orang tua membantu dalam menyelesaikan kesulitan, merespon disetiap kegiatan pengembangannya, membimbing, memotivasi, dan menjadi fasilitator yang bijaksana (Yulianingsih, Suhanadji, et al., 2020).

Fokus peneliti yakni mengidentifikasi bagaimana peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anaknya. Keterlibatan orang tua tidak hanya menanggung biaya kehidupan sehari-hari baik itu sandang maupun pangan, tetapi juga bagaimana menjadi orang tua yang mampu menyediakan waktu dan perhatian dalam mengasuh dan mengasahi anak secara bijaksana. Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk memahami tentang peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak usia 3-4 tahun yang ada di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan peneliti yakni menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat dekriptif. Mendeskripsikan situasi atau fenomena yang terjadi di lapangan (Anggito & Setiawan, 2018) menjadi tujuan penelitian yang bersifat dekriptif berkaitan dengan peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak. Metode kualitatif adalah suatu bentuk prosedur penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan penafsiran makna dan memahami suatu peristiwa dalam situasi tertentu dan perilaku orang-orang yang bertujuan untuk memahami secara mendalam pada objek yang diteliti (Gunawan, 2013).

Adapun teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data juga diambil dari beberapa referensi terkait dengan judul penelitian baik itu artikel, jurnal, *e-book*, dan buku. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif yakni reduksi data, penyajian data, dan *conclusion* (Miles & Huberman, 1992). Lokasi penelitian ini bertempat di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 Kecamatan Nambo Kabupaten Banggai pada bulan September 2021. Subjek penelitian ini berjumlah tiga orang yang berstatus orang tua, baik itu Ayah atau Ibu yang mempunyai anak berusia 3-4 tahun. Subjek penelitian kali ini berasal dari



2 keluarga yang memiliki anak usia 3-4 tahun yang tinggal di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 terdiri dari 2 orang Ibu dan 1 orang Ayah. Adapun pekerjaan subjek penelitian yakni seorang Ibu sebagai Ibu rumah tangga dan seorang Ibu sebagai tenaga honorer. Sedangkan pekerjaan Ayah adalah Pegawai Negeri Sipil (PNS). Peneliti juga melakukan pengamatan dan wawancara tidak terstruktur pada 2 orang anak usia 3-4 tahun yang sedang didampingi orang tuanya ketika bermain gawai dan kegiatan bermain anak dengan anak yang lain.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 menunjukkan peran dari setiap orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai anak mempunyai perbedaan dan kesamaan. Selama penelitian berlangsung, dapat diidentifikasi dampak dan perilaku anak maupun orang tua dalam proses pendampingan.

#### **Peran Orang Tua**

Menjadi orang tua tidaklah mudah, ada banyak hal yang harus dipelajari, dipahami, dan diinternalisasikan dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Orang tua yang baik adalah orang tua yang ulung dalam memberikan yang terbaik untuk anaknya demi menggapai tujuan yang terbaik dalam hal ini membentuk kepribadian anak yang berakhlak mulia, memberikan pengasuhan, motivasi, anak dalam menjalani proses, ujian dan rintangan dalam kehidupan. Orang tua turut serta mengembangkan anak dengan kegiatan bermain yang mencakup kemampuan aspek-aspek perkembangan anak (Agustina et al., 2021). Pengaruh antara pemanfaatan gawai sebagai kegiatan bermain pada anak terhadap kedudukan orang tua penting untuk dipahami oleh orang tua agar mampu mendampingi anak sebaik mungkin.

Orang tua memiliki tanggung jawab terhadap anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak termasuk dalam kegiatan bermain gawai. Karena dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak, apa yang dilihat, didengar, dan di rasakan oleh anak akan membentuk jati diri anak. Peran orang tua yang hendaknya dilakukan di rumah adalah membuat pembiasaan dan pengasuhan yang positif, mencerminkan suasana lingkungan yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

Hasil penelitian dilakukan peneliti di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 menunjukkan orang tua yang mempunyai anak usia 3-4 tahun memiliki tanggung jawab memberikan pengasuhan pada anak. Dapat kita ketahui bahwa pengasuhan dari setiap orang tua kepada anaknya berbeda-beda. Pengasuhan anak merupakan layanan komprehensif anak dan keluarga anak yang meliputi keamanan, gizi, kasih sayang, aktivitas dan memberikan pengalaman pendukung perkembangan sosial, emosi, dan kognitif. Tujuannya adalah untuk memungkinkan berbagai aspek perkembangan pada anak seutuhnya dapat optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pengasuhan anak yang diharapkan tentunya tidak dapat dipisahkan dari bagaimana cara orang tua berkomunikasi dengan anak. Hal senada dikemukakan Sofyan (2019) bahwa pengupayaan komunikasi yang efektif akan membangun pengasuhan yang positif. Dibalik perilaku dan proses mengenal dunia pada anak, terdapat peran orang tua dalam proses sosialisasi yang dijalani setiap anak (Zaini, 2019).

#### **Kegiatan Bermain Anak**

Karakteristik anak dapat dilihat bagaimana memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mempunyai cara yang unik dari masing-masing anak. Perkembangan anak dapat dikembangkan dengan bermain dan alat permainan (Fitria, 2021). Sesuatu yang menjadi perihal baru dan belum pernah diketahui sebelumnya akan dirasakan anak ketika bermain. Bermain menjadi sarana



untuk mendapatkan pengetahuan yang berasal dari lingkungan, dan dapat mempengaruhi baik itu aspek fisik, mental, intelektual, serta spiritual anak (Pratiwi, 2017). Setiap aktivitasnya tidak dapat dihindari dari kegiatan bermain. Suyadi (2016) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang menumbuhkan rasa senang atau bahagia dan ditandai dengan tertawa oleh anak yang melakukannya.

Minat bermain pada setiap anak berbeda-beda bila disesuaikan dengan tahap usianya, penelitian ini memfokuskan kegiatan bermain pada anak usia 3-4 tahun. Anak yang memasuki usia 3 tahun, mengalami tahapan bermain di mana anak bermain dengan anak yang lain tanpa interaksi, belum mampu berbagi mainan dengan teman yang lain dan seringkali menimbulkan konflik yang bersiat sementara, tahap ini sering disebut tahapan bermain parallel. Sedangkan diakhir usia 4 tahun, kegiatan bermain anak dalam sebuah kelompok telah terjadi interaksi antara satu dengan yang lain meskipun masih terjadi konflik yang menuju tahapan bermain kooperatif, tahap ini merupakan tahap kegiatan bermain asosiatif (Sujiono, 2013).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, anak-anak usia 3-4 tahun yang berada di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 cenderung bermain di lingkungan keluarganya, sesekali anak bermain bersama anak-anak yang lain. Kegiatan bermain yang diamati peneliti anak yang berusia 3-4 tahun menyukai kegiatan bermain peran bersama anak yang lain dengan mencontohkan tokoh film atau video kesukaan anak yang dilihatnya di tv ataupun gawai, bermain dengan bahan alam di sekitar tempat tinggal seperti pasir, batu dan potongan-potongan kayu, dan sebagainya.

Pada teori kognitif, Piaget dalam Morrison (2012) mengemukakan ada beberapa tahap pada kegiatan bermain yang disetiap tahapannya mengalami perubahan dimulai dari tahap sensori-motor, bermain yang menggunakan imajinasi atau berkhayal, hingga bermain sosial yang terdapat aturan dalam permainan. Pendapat ini sejalan dengan hasil pengamatan yang peneliti dapatkan di lapangan. Permainan fantasi sangat membantu anak menstimulus indra dan perasaan. Anak-anak memiliki dunia fantasi yang merupakan dunia mereka, dan menjadi salah satu jenis permainan favorit yang dimainkan dengan serius (Morrison, 2012).

### **Mendampingi Anak dalam Kegiatan Bermain Gawai**

Kegiatan bermain gawai pada anak adalah suatu aktivitas yang dapat menumbuhkan rasa bahagia atau menyenangkan untuk dilakukan dengan menggunakan *gadget*. Penggunaan gawai pada anak adalah memanfaatkan gawai oleh anak dengan mengidentifikasi berapa lama waktu anak menggunakan gawai, tingkat ketergantungan anak pada gawai serta kendali dan dampingan orang tua kepada anak yang menggunakan gawai (Rahmawati & Latifah, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan orang tua khususnya Ibu NN yang pekerjaannya sebagai Ibu rumah tangga memiliki waktu yang banyak bersama anak di rumah, tetapi belum mampu mendampingi anaknya agar menggunakan gawai ke hal-hal yang bersifat membangun dan positif. Hal ini dikarenakan belum mampu mengatur jadwal kegiatan sehari-hari salah satunya menyempatkan diri mendampingi kegiatan bermain gawai anak. Seperti yang telah diungkapkan oleh Ibu NN sebagai berikut:

*...Saya memberikan gawai hanya pada saat saya sedang mencuci pakaian, atau pada saat saya sakit dan butuh istirahat, sehingga saya memberikan gawai saya untuk dipakai anak saya bermain menonton video Tayo atau Upin dan Ipin di Youtube... (hasil wawancara Ibu NN)*

Anak yang diberikan gawai sebagai alat dalam kegiatan bermainnya sudah tidak asing lagi. Hasil wawancara dari Ibu NN menunjukkan tidak ada kegiatan pendampingan secara langsung



antara Ibu dan anak, namun orang tuanya disini turut mengontrol dan memperhatikan reaksi anak ketika bermain gawai dengan. Sedangkan Ibu yang sebagai tenaga honorer memiliki kemampuan untuk mengatur waktunya dalam mendampingi kegiatan bermain gawai anaknya, seperti yang telah diungkapkan oleh Ibu RN sebagai berikut:

*...Saya tidak seenaknya memberikan gawai kepada anak saya, karena saya meminimalisir hal-hal negatif yang ditimbulkan dari benda itu, apalagi sekarang sudah sangat banyak anak-anak yang senang dan sudah kecanduan bermain game online di gawai... (hasil wawancara Ibu RN)*

Hal ini ditunjang karena pemahaman akan pentingnya menjadi orang tua yang bijak dalam menggunakan gawai yang informasinya didapatkan dari media sosial. Berusaha mengatur waktu bermain gawai yang telah disepakati oleh anggota keluarga sehingga ada batasan dan waktu bermain dengan adanya interaksi tanpa menggunakan gawai. Situasi saat ini membuat orang tua yang paham akan dampak dari bermain gawai menjadi resah dan khawatir. Kekhawatiran orang tua terhadap perkembangan anak terjadi pada saat anaknya telah memiliki ketergantungan pada gawai (Setianingsih et al., 2018).

Peran Ayah yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan waktu untuk mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak jarang dilakukan akibat kesibukan dari tuntutan pekerjaan, namun tetap ada waktu untuk mendampingi anaknya meskipun tidak sebanding dengan peran ibunya di rumah. Peran Ayah juga mempengaruhi perkembangan anak, di mana Ayah melibatkan diri dan melakukan interaksi dengan anak. Sebagai contoh, penelitian dari Morrison (2012) menunjukkan anak akan lebih baik proses belajarnya apabila ayahnya melibatkan diri dalam kehidupan anaknya. Tentunya kehadiran sosok Ayah diharapkan mampu berperan aktif dalam merawat, menyayangi dan membimbing anaknya.

Hasil penelitian menunjukkan orang tua yang mendampingi anaknya ketika bermain gawai terlihat anak dapat bereksplor dari apa yang dilihat dan didengar. Kegiatan bereksplor anak harus dikembangkan guna meningkatkan aspek pekungannya. Dari penelitian ini, anak sangat menyukai kegiatan bermain gawai dengan menonton video tentang permainan yang beragam, Tayo, Upin dan Ipin, serta video ide-ide kreatif yang menarik yang ada pada aplikasi Youtube. Kegiatan bermain gawai akan menjadi penunjang kegiatan belajar anak yang baik apabila orang tua melibatkan diri dan memberikan pengawasan yang tepat. Hasil penelitian yang sejalan Sunita dan Mayasari (2018) menyatakan antara gawai yang anak gunakan dan pengawasan dari orang tua memiliki hubungan dengan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai. Orang tua harus memberikan motivasi, mendukung berbagai minat dan keunikan cara belajar anak. Orang tua harus membimbing anak-anaknya dalam menggunakan gawai untuk mendapatkan pengetahuan positif (Pramudyani, 2020). Orang tua dan anggota keluarga lain berkolaborasi dalam pembelajaran pada anak. Karena lingkungan keluarga merupakan lembaga yang penting bagi proses belajar dan perkembangan pada anak. Pada dasarnya, pengasuhan yang positif diterapkan agar anak merasakan kasih sayang, merasa aman, dan nyaman yang merupakan kebutuhan dasar anak (Kurniati et al., 2020).

Peneliti mengamati anak yang didampingi orang tuanya menunjukkan perilaku anak dapat dipengaruhi dari kegiatan bermain gawai, dan cenderung mempraktekkan dari apa yang anak lihat baik dari gerakan dan suara atau percakapan yang didengar anak. Begitu juga dengan anak yang tidak didampingi orang tuanya. Perbedaannya hanyalah anak yang didampingi oleh orang tuanya lebih ekspresif, mampu bereksplorasi dengan didukung orang tua yang ikut melakukan



interaksi dengan anak. Sedangkan anak yang tidak mendapatkan pendampingan dari orang tuanya cenderung pasif dan lebih asik bermain gawainya sendiri tanpa ditemani orang lain. Hasil wawancara menunjukkan anak yang didampingi maupun tidak, sama-sama memiliki batas waktu ataupun jadwal untuk bermain gawai. Seperti yang diungkapkan Ibu NN dan Ibu RN berikut ini:

*...Anak saya bermain gawai hanya berlangsung kurang lebih satu jam, setelah itu dia bermain dengan teman-temannya... (hasil wawancara Ibu NN)*

*...Saya membatasi anak saya bermain gawai dengan durasi hanya satu jam, setelah itu saya menyuruhnya untuk bermain dengan alat permainan yang lain... (hasil wawancara Ibu RN)*

Hasil penelitian mengungkapkan sikap dan cara orang tua agar anak memahami batasan waktu dengan memberikan pemahaman tentang kegiatan bermain gawai tidak lebih asyik ketimbang bermain dengan teman-teman sebayanya, memberitahukan kepada anak mengenai gawai yang perlu pengisi daya, dan berbagai alasan agar anak mengalihkan perhatiannya pada bentuk aktivitas yang lain. Gawai menjadi salah satu media yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Sejalan dengan yang dikemukakan Amini dan Suyadi (2020) bahwa media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar untuk memberikan stimulus dan anak merespon dari segala informasi yang telah disampaikan. Namun perlu dipahami bahwa alat bantu atau media yang digunakan saat anak bermain banyak macamnya, dan orang tua yang bertugas untuk mengenalkan media atau jenis permainan seperti apa yang dibutuhkan anak untuk mendapatkan pengalaman bermain menjadi berarti sejak usia dini.

Perlu kita sadari bahwa setiap anak adalah sosok manusia yang mempunyai keunikannya masing-masing, dapat diketahui dari proses pertumbuhan dan perkembangan baik kepribadian, perilaku, cara belajarnya, dengan siapa anak berinteraksi, serta latar belakang keluarga yang berbeda-beda. Begitu juga dalam kegiatan bermainnya, kegiatan bermain seorang anak akan berbeda dengan anak yang lain apabila ditinjau dari lingkungan dan pola asuh orang tua tentang bagaimana anak dapat menikmati hari-hari bahagiannya diusia emas.

Kegiatan bermain selain bermain gawai bertujuan agar anak tidak pasif dan fokus pada satu kegiatan bermain saja. Sejalan dengan penelitian (Renawati & Suyadi, 2021) yang mengajak anak untuk membuat alat permainan edukatif yang bertujuan agar anak tidak fokus pada gawainya dan memberi kesempatan untuk bermain di lingkungan sekitar. Adapun kegiatan bermain lainnya yang didapatkan dari hasil penelitian adalah orang tua ikut serta bermain peran dengan anaknya dengan menyediakan permainan yang anak sukai untuk mengurangi anak bermain dengan gawainya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rohayani (2020) bahwa keterlibatan orang tua yang ikut bermain adalah yang dibutuhkan anak, melalui interaksi dan reaksi orang tua yang bertujuan mengasah kemampuan sosial nya. Orang tua juga memberikan kesempatan kepada anaknya untuk bermain bersama teman sebayanya di lingkungan tempat tinggal. Hal senada juga dikemukakan dalam hasil penelitian (Trisnawati & Sugito, 2020) bahwa orang tua memberikan waktu dalam kegiatan bermain anak, memberikan kebebasan bermain, tinggal bagaimana orang tua mampu memberikan stimulus untuk menumbuhkan motivasi anak dalam belajar. Anak-anak usia 3-4 tahun di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 biasanya mereka bermain peran dengan tokoh dari video yang diamati, suasana pun berbeda dengan anak yang kerap bermain dengan menggunakan gawai. Perkembangan kognitif, bahasa, psikomotorik, dan sosial dapat dilihat dari anak yang terlibat langsung bersama temannya, hal ini membentuk karakter anak menjadi sosok yang kreatif dan mampu menyelesaikan permasalahan yang lebih menantang dikemudian hari.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak usia 3-4 tahun di Desa Koyoan Permai RT/RW 008/004 dapat memberikan pengawasan dan kontrol terhadap kegiatan bermain anak. Gawai dapat menjadi kegiatan bermain yang positif apabila orang tua mampu bersikap bijak, melakukan interaksi yang menumbuhkan minat anak, memotivasi, membimbing, dan menyempatkan waktu dalam mendampingi dikegiatan bermain tanpa gawai agar anak tidak ketergantungan terhadap gawai. Orang tua yang memahami dampak positif dan negatif penggunaan pada gawai akan mempengaruhi bagaimana pola asuh orang tua terhadap anak. Kegiatan bermain adalah aktivitas yang melekat pada diri anak. Perlu diketahui bahwa anak usia dini menjadi periode emas dalam kehidupan, dimana proses pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami dengan cepat. Dengan kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki asalkan orang tua maupun orang dewasa mampu memberikan stimulus yang tepat dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

#### 5. Daftar Pustaka

- Agustina, M. R., Dhieni, N., & Hapidin, H. (2021). Keterlibatan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini Belajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2146–2157. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1160>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fitria, R. A. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.83>
- Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara*, 143.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif*. Jakarta: UI press.
- Morrison, G. S. (2012). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD). *Jakarta: Indeks*.
- Najwa, N. (2021). Pola Asuh Orangtua dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(1), 79–92.
- Pramudyani, A. V. R. (2020). The Effect of Parenting Styles for Children's Behaviour on Using Gadget at Revolution Industry. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.520>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>



- Renawati, R., & Na'imah Na'imah. (2021). Implementasi Pembelajaran Sentra Bermain Peran Era Covid 19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 167–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.116>
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Qawwam*, 14(1), 29–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/qawwam.v14i1.2310>
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018, August 2). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DAPAT MENINGKATAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS |. *GASTER*. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sofyan, I. (2019). Mindful Parenting: Strategi Membangun Pengasuhan Positif dalam Keluarga. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(2), 41. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i2.241>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Suyadi. (2016). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823–831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>
- Wijaya, A. S., & Nugroho, N. (2021). Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 103–114.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>
- Yulianingsih, W., Susilo, H., Nugroho, R., & Soedjarwo. (2020). Optimizing Golden Age Through Parenting in Saqo Kindergarten. *Proceedings of the 1st International Conference on Lifelong Learning and Education for Sustainability (ICLLES 2019)*, 187–191. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200217.039>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>