

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun

By Azal Fajri

2

INFORMASI ARTIKEL

Received: July, 17, 2024

Revised: October, 25, 2024

Available online: October, 27, 2024

at : <https://ejournal.malahayati.ac.id/index.php/hjk>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

Abstract

Background: Currently, the use of gadgets has become an inseparable part of early childhood, the increase in the use of gadgets is not only associated with extraordinary benefits for its users, but also excessive use that has an impact on health.

Purpose: To analyze the role of parents in supervising gadget playing activities and cognitive development in children aged 3-4 years.

Method: Quantitative analytical descriptive research, conducted in the Quality Family Village (KB Village) of Aceh Jaya Regency in January 2023. The independent variables are the role of mothers and the use of gadgets, while the dependent variable is the cognitive development of children. The research instrument used a questionnaire and data analysis used univariate and bivariate statistical tests with a 95% CI confidence level ($\alpha = 0.05$).

Results: It is known that there is a relationship between role models (OR=8.38), communication (OR=17.03), discipline (OR=21.33), giving gifts and consequences (OR=17.04), duration of gadget use (OR=5.44), content accessed (OR=11.29), and enforced rules (OR=32.67) on children's cognitive development with a p value of each variable of 0.001. However, no missing data was found on the intensity of use so there was no influence on children's cognitive development.

Conclusion: The role of mothers in terms of being role models, communication, discipline, giving rewards and consequences has an influence on children's cognitive development. In addition, the duration, content, and rules in using gadgets in children can also affect children's cognitive development.

Suggestion: Parents should continue to supervise the use of gadgets on what content is accessed by children, so that the influence is not negative. In addition, in making rules, mothers must involve children as individuals who will obey the rules.

Keywords: Children; Cognitive Development; Gadget Use; Role of Parents.

Pendahuluan: Saat ini penggunaan gawai sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan pada anak usia dini, peningkatan penggunaan gawai tidak hanya dikaitkan dengan manfaat yang luar biasa bagi pengguna, namun juga penggunaan berlebihan yang menimbulkan konsekuensi bagi kesehatan.

Tujuan: Untuk menganalisis peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

Metode: Penelitian kuantitatif deskriptif analitik, dilaksanakan di Gampong Keluarga Berkualitas (Gampong KB) Kabupaten Aceh Jaya pada bulan Januari 2023. Variabel independen adalah peran ibu dan penggunaan gawai, sedangkan variabel dependen yaitu perkembangan kognitif anak. Instrumen penelitian menggunakan angket kuesioner dan analisis data menggunakan univariat dan bivariat uji statistik dengan derajat kepercayaan CI 95% ($\alpha=0.05$).

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

Hasil: Diketahui terdapat hubungan antara keteladanan (OR=8.38), komunikasi (OR=17.03), kedisiplinan (OR=21.33), pemberian penghargaan dan konsekuensi (OR=17.04), durasi penggunaan gawai (OR=5.44), konten yang diakses (OR=11.29), serta aturan yang diberlakukan (OR=32.67) terhadap perkembangan kognitif anak dengan *p-value* masing-masing variabel adalah 0.001. Namun, pada intensitas penggunaan ditemukan data yang *omitted*, sehingga tidak ada pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Simpulan: Peran ibu dari segi keteladanan, komunikasi, kedisiplinan, pemberian penghargaan dan konsekuensi memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Selain itu, durasi, konten, dan aturan dalam penggunaan gawai pada anak juga dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak.

Saran: Orang tua tetap melakukan pengawasan penggunaan gawai terhadap konten-konten apa saja yang diakses oleh anak, agar pengaruhnya tidak ke arah negatif. Selain itu, dalam membuat aturan, ibu harus melibatkan anak sebagai individu yang akan menjalani aturan tersebut.

Kata Kunci: Anak-Anak; Penggunaan Gawai; Peran Orang Tua; Perkembangan Kognitif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah memasuki era digital yang ditandai oleh kemajuan media elektronik yang begitu pesat. Kehadiran media elektronik ditengah-tengah masyarakat telah berdampak pada kemudahan dalam beraktivitas sehari-hari dan mendorong perubahan dalam segala aspek kehidupan baik ekonomi, sosial budaya, serta pendidikan (Adams, Kubin, & Humphrey, 2023). Gawai adalah salah satu media elektronik dengan menggunakan jaringan internet (Alamro, Ibrahim, & Alsaif, 2023). Perangkat digital ini, selain memiliki berbagai fitur dan aplikasi, juga tersedia dalam beragam jenis perangkat seperti komputer, laptop, *smartwatch*, *notebook*, *netbook*, *handphone*, *tablet*, kamera, dan lain sebagainya (Setiawati & Mama, 2023; Susilowati, Kumiawidjaja, Nugraha, Nasri, Pujiriani, & Hasiholan, 2022).

Gawai ditinjau dari segi fungsi dan kegunaannya bukan lagi sekedar sarana teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi atau mendapatkan informasi, melainkan juga berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan, sarana hiburan, belajar hingga bermain (Pamungkas & Chamroosawasdi, 2019; Liza, Iktidar, Roy, Jallow, Chowdhury, Tabassum, & Mahmud, 2023). Melalui fitur-fitur dan aplikasi yang menarik didalamnya, pemanfaatan dan penggunaan gawai menjadi sangat digemari semua orang dan telah menjangkau seluruh lapisan masyarakat tidak hanya orang dewasa, namun juga termasuk kalangan anak-anak usia dini (Smirnova, Klopotova, Rubtsova, & Sorokova, 2022). Saat ini, banyak keluarga yang anak-anaknya mulai ketergantungan dengan fasilitas gawai dalam aktivitas kesehariannya, sehingga berdampak pada perkembangan anak (Yue, Aibao, & TingHao, 2022).

Anak usia dini yang sedang berada pada tahap pertumbuhannya, seharusnya mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan baik dan berkualitas

(Chong, Teo, & Shorey, 2023). Hal ini karena pada masa pertumbuhan, sel saraf otak anak sudah terbentuk, semua informasi akan terserap dengan mudah dan menjadi dasar bagi terbentuknya tahapan perkembangan anak berikutnya, salah satunya perkembangan kognitif (Swider-Cios, Vermeij, & Sitskoon, 2023). Perkembangan kognitif merupakan titik awal daya pikir, daya kembang, dan daya cipta seseorang, sehingga perkembangan ini akan membentuk dasar anak untuk mempelajari dan memahami lingkungannya (Adams et al., 2023; González, Cortés-Sancho, Murcia, Ballester, Rebagliato, & Rodríguez-Bernal, 2020).

Penggunaan gawai pada anak selain berdampak positif, juga mengakibatkan banyak permasalahan bagi penggunaannya baik dari segi fisik, psikis, dan afeksi anak terhadap lingkungan sekitar (Yohana & Mulyono, 2021; Stevanus & Parida, 2023). Beberapa pengaruh positif gawai untuk anak usia dini seperti, dapat menstimulasi bagi perkembangan antara koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan, melatih kemampuan berpikir untuk lebih kreatif, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak, mempunyai bekal persiapan memasuki era teknologi dan informasi, mempermudah mendapatkan pengetahuan (Pandit, Margaret, & Yashoda, 2023).

Di sisi lain, penggunaan gawai secara berlebihan membuat anak ketagihan dan kecanduan teknologi (Fletcher & Griffiths, 2020). Penelitian terdahulu menemukan hasil bahwa, anak yang sering bermain *game online* atau menonton *YouTube* dapat mengakibatkan matanya bermasalah, gerak motoriknya melemah hingga membuat anak tersebut menjadi kebutuhan khusus seperti lambat berbicara yang diakibatkan oleh kurangnya berinteraksi dengan orang

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

lain (Susilowati et al., 2022). Selain itu, penggunaan yang berlebihan juga dapat menurunkan daya aktif anak dan perubahan pada perilaku yang semula aktif menjadi pribadi individualistik (Stevanus & Parida, 2023; Pandit et al., 2023; Mesce, Ragona, Cimino, & Cerniglia, 2022).

Di tengah kehadiran gawai dalam keluarga, dewasa ini sering membuat orang tua kesulitan dalam menghadapi perilaku anaknya. Anak-anak yang seharusnya bermain dengan teman-temannya, lebih suka bermain gawai. Banyak aplikasi dalam gawai yang membuatnya lalai dan menghabiskan waktunya dengan gawai. Selain itu, kurangnya perhatian terkait perkembangan anak yang disebabkan oleh para orang tua yang beraktivitas dan bekerja di luar rumah untuk mencari nafkah keluarga, serta tidak sedikit anak-anak mereka yang tumbuh bersama asisten rumah tangga atau orang lain, sehingga pemantauan anak dalam penggunaan gawai juga ikut terabaikan. Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa, anak yang kecanduan gawai dapat memengaruhi cara pandang, berpikir, dan bertindak. Anak lebih cepat emosi dan marah ketika gawainya diambil orang tua mereka dan ketika akibat emosi yang tidak terkendali akan mengakibatkan risiko kekerasan anak dalam keluarga (Nursalam, Iswanti, Agustiningih, Rohmi, Permana, & Erwansyah, 2023).

Ibu adalah orang tua terdekat dengan anak yang memiliki tindakan preventif untuk dapat menghindari kecanduan gawai pada anak-anaknya (Vaidya & Deshpande, 2021; Iman & Jayadi, 2023). Orang tua dapat menggunakan cara dengan bersikap konsisten membatasi anak bermain gawai, mengawasi, dan membimbing anak selama menggunakan gawai dengan membuat aturan waktu untuk anak melakukan aktivitas dan bermain gawai (Yohana & Mulyono, 2021). Melalui perkembangan kognitif yang baik pada anak, dapat mendorong kemampuan anak untuk memilah hal baik dan buruk selama penggunaan gawai, sehingga perkembangan anak mengarah pada kemampuan perkembangan kognitif untuk merancang, mengingat, dan memecahkan masalah yang dihadapi dan merespon segala sesuatu yang ada di sekitarnya (Stumm, Kandaswamy, & Maxwell, 2023; Guez, Peyre, Williams, Labouret, & Ramus, 2021).

METODE

Penelitian kuantitatif deskriptif analitik, dilaksanakan di Gampong Keluarga Berkualitas (Gampong KB) Kabupaten Aceh Jaya pada bulan Januari 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah ibu dan anaknya usia 3-4 tahun sebanyak 400 anak. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*

rumus Slovin, sehingga sampel yang digunakan sebanyak 100 responden.

Variabel independen adalah peran ibu dan penggunaan gawai, sedangkan variabel dependen yaitu perkembangan kognitif anak. Kriteria inklusi sampel yaitu anak yang memiliki ibu, berusia 3-4 tahun, dan memiliki gawai (kepemilikan orangtua/meminjam), sedangkan kriteria eksklusi adalah anak yang diasuh oleh ayah, nenek/kakek, dan keluarga lain, anak berusia <3 tahun atau >4 tahun, serta tidak memiliki gawai.

Instrumen penelitian menggunakan angket kuesioner tentang peran ibu dan penggunaan gawai dengan pilihan jawaban untuk masing-masing pilihan pernyataan yaitu sering (S), kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP). Kuesioner variabel peran ibu terdiri dari 13 pernyataan untuk mendapatkan informasi terhadap 4 parameter peran ibu yaitu keteladanan (1-3), komunikasi (4-6), disiplin (7-9), penghargaan dan konsekuensi (10-13). Dalam menentukan hasil ukur variabel keteladanan, komunikasi, menerapkan kedisiplinan, serta penghargaan dan konsekuensi digunakan nilai tengah (median) yang dihitung berdasarkan penjumlahan skor tertinggi dan skor terendah. Ketentuan hasil ukur ditetapkan jika nilai skor \geq median dikategorikan "YA" atau "Baik", sedangkan skor < median dikategorikan "TIDAK" atau "Buruk".

Variabel durasi penggunaan gawai dikategorikan menjadi dua, yakni sebentar jika penggunaan 1-2 jam per hari dan lama jika penggunaan >2 jam per hari. Konten yang ditonton oleh anak dikategorikan menjadi dua yakni, baik jika konten yang ditonton mengenai edukasi yang dapat menambah kosakata, angka, gerak, dan lagu, sedangkan konten buruk jika yang ditonton tayangan program yang mengandung unsur ketakutan, kekerasan, seksualitas, penggunaan bahasa yang tidak senonoh dan agresif. Perkembangan kognitif anak diteliti berkaitan dengan pra-operasional. Pengukuran perkembangan kognitif dikelompokkan dalam pilihan jawaban berdasarkan pernyataan yang diajukan dari kategori terendah ke tertinggi yaitu BB = Belum Berkembang, MB = Mulai Berkembang, BSH = Berkembang Sesuai Harapan, BSB = Berkembang Sangat Baik. Jika anak memiliki keterampilan berpikir non-logis, intuitif, egosentris, sifat animistik, keterampilan bahasa yang lebih matang, keterampilan imajinasi yang kuat dan juga memiliki keterampilan memori yang lebih kuat berarti masuk pada kategori perkembangan kognitif sesuai harapan, jika hasil pra-operasi anak masih lemah atau jawaban lebih dominan kadang-kadang berarti perkembangan kognitif anak masuk pada kategori mulai berkembang.

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

Analisis data menggunakan univariat dan bivariat uji statistik dengan derajat kepercayaan CI 95% ($\alpha=0.05$). Pada uji regresi linear nilai OR >1 berarti ada peluang,

nilai OR=2 tidak ada peluang dan nilai OR <1 berarti peluang negatif/risiko.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Demografi Karakteristik Responden (N=100)

Variabel	Hasil
Data Ibu	
Umur (Mean±SD)(Rentang)(Tahun)	(32.76±4.96)(20-45)
Pekerjaan (n/%)	
Bidan	1/1
Guru	4/4
Honoror	3/3
PNS	2/2
IRT	90/90
Keteladanan (n/%)	
Buruk	35/35
Baik	65/65
Komunikasi (n/%)	
Buruk	33/33
Baik	67/67
Penerapan Kedisiplinan (n/%)	
Tidak	31/31
Ya	69/69
Penghargaan dan Konsekuensi (n/%)	
Tidak	33/33
Ya	67/67
Data Anak	
Umur (Mean±SD)(Rentang)(Tahun)	(3.68±0.46)(3-4)
Jenis Kelamin (n/%)	
Laki-laki	58/58
Perempuan	42/42
Durasi Penggunaan Gawai (n/%)	
1-2 Jam per hari	28/28
>2 Jam per hari	72/72
Konten yang Ditonton (n/%)	
Buruk	32/32
Baik	68/68
Aturan Penggunaan (n/%)	
Tidak Ada	30/30
Ada	70/70

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

Perkembangan Kognitif (n/%)	
Berkembang Sesuai Harapan	51/51
Mulai Berkembang	49/49

Tabel 1. menunjukkan karakteristik responden data ibu dan anak. Berdasarkan rata-rata dan standar deviasi usia ibu adalah (32.76±4.96) pada rentang usia 20-45 tahun, responden mayoritas ibu rumah tangga sebanyak 90 (90%) dengan menerapkan keteladanan yang baik sebanyak 65 responden (65%), komunikasi yang baik sebanyak 67 responden (67%), menerapkan kedisiplinan sebanyak 69 responden (69%), memberikan penghargaan dan konsekuensi sebanyak 67 responden (67%). Data anak menunjukkan rata-rata dan standar deviasi usia 3.68±0.46 dengan rentang 3-4 tahun. Mayoritas anak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 58 (58%) dengan tingkat perkembangan kognitif sesuai harapan (51%). Berdasarkan karakteristik penggunaan gawai, sebagian besar anak menggunakan gawai berdurasi lama yaitu >2 jam per hari sebanyak 72 responden (72%), menonton konten baik sebanyak 68 responden (68%) dan menerapkan aturan sebanyak 70 responden (70%).

Tabel 2. Peran ibu dan Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Kognitif Anak (N=100)

Variabel	Perkembangan Kognitif		OR	CI (95%)	p-value
	Mulai Berkembang (n=49)	Berkembang Sesuai Harapan (n=51)			
Keteladanan (n/%)					
Buruk	28/57.1	7/13.7	8.38	3.15-22.28	0.001
Baik	21/42.9	44/86.3			
Komunikasi (n/%)					
Buruk	29/59.2	4/7.8	17.03	5.29-54.84	0.001
Baik	20/40.8	47/92.2			
Penerapan Kedisiplinan (n/%)					
Tidak	28/57.1	3/5.9	21.33	5.84-78.00	0.001
Ya	21/42.9	48/94.1			
Penghargaan dan Konsekuensi (n/%)					
Tidak	29/59.2	4/7.8	17.04	5.29-54.84	0.001
Ya	20/40.8	47/92.2			
Durasi (n/%)					
1-2 jam per hari	6/12.2	22/43.1	5.44	1.96-15.05	0.001
>2 jam per hari	43/87.8	29/56.9			
Konten yang Ditonton (n/%)					
Buruk	27/55.1	5/9.8	11.29	3.83-33.28	0.001
Baik	22/44.9	46/90.2			
Aturan Penggunaan (n/%)					
Tidak Ada	28/57.1	2/3.9	32.67	7.12-149.79	0.001
Ada	21/42.9	49/96.1			

Tabel 2. menunjukkan hasil uji regresi logistik peran ibu dan penggunaan gawai terhadap perkembangan kognitif anak. Keteladanan yang baik menghasilkan perkembangan kognitif sesuai harapan sebanyak

kategori sesuai harapan 44 responden (86.3%), sedangkan keteladanan yang buruk menunjukkan baru mulainya perkembangan anak sebanyak 28 (57.1%). Diketahui terdapat hubungan antara keteladanan ibu

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

terdapat perkembangan kognitif anak ($p=0.001$) dan keteladanan yang diberikan berpeluang 8.38 kali terhadap perkembangan kognitif anak sesuai harapan.

Perkembangan kognitif kategori sesuai harapan sebanyak 47 responden (92.2%) pada komunikasi baik dan mulai berkembang sebanyak 29 responden (59.2%) pada komunikasi yang buruk dengan nilai $OR=17.03$. Diketahui terdapat hubungan antara komunikasi ibu terhadap perkembangan kognitif anak ($p=0.001$) dan berpeluang 17 kali terhadap perkembangan kognitif anak kategori sesuai harapan.

Ibu yang menerapkan kedisiplinan menunjukkan perkembangan kognitif anak kategori sesuai harapan lebih tinggi sebanyak 48 (94.1%) dengan nilai $OR=21.33$. Terdapat hubungan antara ibu yang menerapkan disiplin dengan perkembangan kognitif anak ($p=0.001$) dan berpeluang 21 kali perkembangan kognitif anak agar sesuai harapan. Ibu yang memberikan penghargaan dan konsekuensi pada anak menunjukkan perkembangan kognitif sesuai harapan sebanyak 47 (92.2%) dengan nilai $OR=17.04$. Ada hubungan ibu yang memberikan penghargaan dan konsekuensi terhadap perkembangan kognitif anak ($p=0.001$) dan berpeluang 17 kali agar perkembangan kognitif anak sesuai harapan.

Sebanyak 49 responden dalam kategori mulai berkembang kognitifnya, sebanyak 43 responden (87.8%) menggunakan gawai > 2 jam per hari. Sementara itu, dari 51 responden kategori kognitif berkembang sesuai harapan, sebanyak 22 responden (43.1%) menggunakan gawai 1-2 jam per hari. Nilai $OR=5.44$ dan $p=0.001$, artinya ada hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak dan berpeluang 5 kali terhadap perkembangan kognitif anak agar sesuai harapan.

Perkembangan kognitif anak sesuai harapan lebih tinggi sebanyak 46 (90.2%) pada anak yang mengakses konten baik dan perkembangan kognitif kategori mulai berkembang lebih tinggi sebanyak 27 (55.1%) pada anak yang akses konten yang buruk dengan nilai $OR=11.29$ dan $p=0.001$, artinya ada hubungan antara konten yang diakses terhadap perkembangan kognitif anak dan berpeluang 11 kali terhadap perkembangan kognitif sesuai harapan.

Perkembangan kognitif anak kategori sesuai harapan lebih tinggi 49 (96.1%) pada responden yang menerapkan aturan menggunakan gawai dan perkembangan kognitif kategori mulai berkembang lebih tinggi 28 (57.1%) pada responden yang tidak menerapkan aturan dengan nilai $OR=32.67$ dan $p=0.001$. Ada hubungan antara penerapan aturan dalam penggunaan gawai terhadap perkembangan kognitif

anak dan berpeluang 33 kali terhadap perkembangan kognitif anak kategori sesuai harapan.

PEMBAHASAN

Perkembangan kognitif anak adalah ketika anak terpenuhi pendidikan utamanya dari orangtua. Peran orangtua mencakup, observer, motivator, fasilitator, madrasah utama, *problem solver* (Balaj, York, Sripada, Besnier, Vonen, Aravkin, & Eikemo, 2021). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa, anak yang terbiasa menggunakan gawai akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral dan nilai-nilai agama, membuat anak cenderung malas bergerak, dan jarang beraktivitas (Suyadi & Selvi, 2022). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penggunaan gawai secara tepat dan benar oleh anak usia dini dapat menjadi media stimulasi yang mampu mengoptimalkan perkembangan anak (Joseph, Elizabeth, Vargheese, & Thomas, 2022).

Pemakaian gawai secara berlebihan tanpa pengawasan orangtua, juga akan berakibat buruk bagi perkembangan anak di masa mendatang. Ibu yang baik akan menjadi sosok pribadi yang mampu memberikan observer terhadap tumbuh kembang anak, motivator untuk mendorong anak mencapai tujuannya, fasilitator anak untuk meringankan pencapaiannya, madrasah utama bagi anak, dan *problem solver* yaitu bertindak sebagai seseorang yang memahami anak dan membantunya menemukan solusi dari setiap masalah. Penggunaan gawai secara baik atau buruk tergantung karakter penggunaannya. Jika gawai digunakan secara berlebihan dalam segala aspek, maka akan berdampak negatif dalam aspek kesehatan, fisik, motorik, berkonsentrasi, sosial, waktu, dan kedekatan keluarga (Raheem, Khan, Ahmed, Alvi, Saleem, & Batool, 2023). Ibu yang menjalani perannya dengan baik dan penggunaan gawai pada anak bisa dibatasi, akan mendukung perkembangan kognitif anak yang baik.

Keteladanan merupakan salah satu metode dalam mendidik anak, tidak hanya pada perkembangan kognitif saja, melainkan seluruh aspek perkembangan bahkan sampai pada pembentukan sebuah karakter. Disamping itu, ibu harus menjadi contoh dari perilaku yang ingin dibentuk. Keteladanan dapat ditiru dan dicontoh baik dari segi sikap, perkataan, dan perbuatan yang diterapkan ibu dalam mengasuh anak, maka akan

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

berdampak pada perkembangan kognitif anak yaitu anak akan tumbuh berkembang dalam cara berpikir, bertindak, dan perlakuan dalam menyelesaikan permasalahan sehari (Aziz, Saddhono, & Setyawan, 2022). Keteladanan dalam pendidikan adalah metode yang efektif dalam mempersiapkan anak dari segi akhlak, mental, dan sosial. Penerapan keteladanan sebagai metode pendidikan karena sejak kecil anak sudah memiliki rasa ingin meniru pada gerak-gerak atau perilaku orangtua, guru, dan lingkungan (Yue et al., 2022).

Selain keteladanan, penelitian terdahulu menyatakan bahwa adanya pengaruh komunikasi orang tua terhadap perkembangan karakter anak usia dini (Wang, Wang, & Zhang, 2013). Komunikasi orang tua sangatlah memengaruhi perkembangan kognitif anak karena jika orangtua tidak berinteraksi secara intens dengan anak, maka kemungkinan anak memiliki perkembangan kognitif yang kurang optimal, sehingga banyak orangtua mengalami kesulitan berkomunikasi dengan anaknya (Joseph et al., 2022). Komunikasi yang baik menjadi dasar bagi hubungan baik antara ibu dan anak (Hung, 2022). Hal penting lainnya, dalam berkomunikasi, ibu harus sabar, gunakan kata-kata yang baik untuk mengingatkan anak dan jaga nada bicara ketika memberi nasihat atau peringatan kepada anak, serta memberi perintah kepada anak dengan kata-kata dan alasan yang jelas. Jika komunikasi dalam keluarga terjalin dengan harmonis, maka anak akan merasa bahwa dirinya sangat berharga. Selain itu, dapat menumbuhkan sikap, perilaku, psikis, dan perkembangan yang baik pada anak (Yue et al., 2022). Komunikasi yang baik yaitu kemampuan seseorang dalam menerima dan memberi pesan. Jika ibu berkomunikasi buruk dalam mengasuh anak, maka ibu dan anak akan jarang berinteraksi secara intens dan berdampak pada hubungan keakraban diantara keduanya (Iman & Jayadi, 2023).

Dalam pengasuhan, ibu yang disiplin akan senantiasa konsisten melakukan pengulangan peraturan jika diperlukan, perintah yang jelas, petunjuk yang transparan, harapan yang baik dan amanah, atau apapun itu agar anak melakukan kebiasaan seperti yang diinginkan (Sugianti, Erlangga, Suhariadi, Winta, & Pribadi, 2022). Kedisiplinan berkaitan dengan nilai-nilai

ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban. Jika ibu tidak menerapkan kedisiplinan dalam mengasuh anak, maka anak akan menjadi individu yang bebas, tidak ada arah, tidak ada dorongan dalam dirinya, rendah tuntutan, sehingga berpengaruh negatif pada perkembangan kognitif anak. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya motivasi, tidak adanya pengontrolan, tidak berpikir kompleks, serta tidak terbiasa bernalar dan memecahkan masalah (Dresp-Langley, 2020).

Selain kedisiplinan, penelitian lain menyatakan bahwa pemberian stimulus berupa pemberian apresiasi dan hukuman akan sangat mempengaruhi cara berpikir anak. Implementasinya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dilakukan dengan memberikan *reward* dalam bentuk pujian, pemberian bintang, dan apresiasi dalam bentuk hadiah. Implementasi *punishment* dilakukan dengan cara memberi peringatan secara bertahap, teguran spontan, dan sanksi hukuman, tetapi tetap mendidik, tidak memberi jera pada anak, dan tidak membahayakan anak (Meng, Cheng, Li, Yang, Zheng, Chang, & Shi, 2022).

Pemberian penghargaan dilakukan sebagai hasil dari tingkah laku anak yang positif, sedangkan hukuman diberikan untuk mencegah sikap memanjakan anak, yang akibatnya anak akan menjadi susah diatur. Hukuman dipahami sebagai metode pemulihan yang bertujuan menanamkan dan membentuk akhlak anak untuk mengantisipasi terjadinya berbagai tindakan pelanggaran yang dilakukan anak yang dapat menghambat terjadinya proses pembelajaran. Pelaksanaan hukuman juga harus disesuaikan dengan kondisi anak dan standar pelanggaran yang telah dilakukannya dengan mengedepankan pertimbangan psikologis dan pedagogis (Sudarsana, Jayanti, Puspa, & Sugata, 2019).

Selain faktor peran orangtua, pemakaian gawai yang baik pada anak usia dini hanya 1-2 kali pemakaian per harinya (Liza et al., 2023; Lanina, Bochaver, & Antipkina, 2021). Penggunaan gawai yang berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, mental, sosial, akademik, dan kesehatan. Gawai jika terus menerus digunakan dengan intensitas yang berlebihan akan memberikan dampak pada lingkungan yang bersifat (*volatility, uncertainty, complexity, dan ambiguity*),

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

mempengaruhi cara (pandang, berpikir, dan bertindak), kurang fokus (konsentrasi belajar), berkurangnya akselerasi neuron otak, terhambatnya perkembangan, menurunkan daya aktif, dan berubah menjadi pribadi individualis (Meng, Yan, Abbas, Shankar, & Subramanian, 2023). Jika penggunaan gawai pada anak berintensitas sering, maka dampak pada kesehatan anak diantaranya dapat menyebabkan kerusakan mata, mengubah postur tubuh, kulit wajah kendur, pendengaran, dan mengganggu saat istirahat (Haleemunnissa, Didel, Swami, Singh, & Vyas, 2021).

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa, anak yang menggunakan gawai dengan durasi 3 jam per hari akan mendapatkan dampak negatif, terutama perkembangan kognitif meliputi, penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peran besar orangtua dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak. Meskipun anak menggunakan gawai dalam kesehariannya. Jika orang tua memiliki kontrol terhadap penggunaannya, maka gawai akan memberikan hal yang baik. Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada juga merekomendasikan anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gawai, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam per hari, dan anak usia 6-18 tahun 2 jam per hari (Rahman & Chandrasekaran, 2021).

Memilih konten yang baik untuk anak akan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, begitupun sebaliknya. Syarat konten yang baik dalam penggunaan gawai bagi anak usia dini yaitu, 1) memilih program atau aplikasi yang memiliki edukasi dan memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak; 2) memanfaatkan gawai dalam bentuk audio untuk menambah kosakata, angka, gerak, dan lagu; 3) menghindari tayangan program yang mengandung unsur ketakutan, kekerasan, seksualitas, penggunaan bahasa yang tidak senonoh, dan agresif; 4) memberikan pemahaman kepada anak tentang fakta dan fantasi (Raheem et al., 2023). Anak akan terjebak pada konten yang mengandung unsur ketakutan, kekerasan, seksualitas, penggunaan bahasa yang tidak senonoh, dan agresif, dapat membuat kemampuan berpikir, mengingat, bernalar, beride, berimajinasi, kreativitas, terganggu (Yadav & Chakraborty, 2022).

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Penelitian sebelumnya memberikan pernyataan bahwa, peran orangtua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan gawai pada anak dengan cara membatasi waktu penggunaan gawai, selektif dalam memilih aplikasi gawai, menemani dalam penggunaannya, melatih tanggung jawab, berinteraksi sosial, serta memberikan aturan atau batasan waktu. Adanya peran ibu, memberikan dampak baik, seperti menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasi (Lotto, Strieder, Aguirre, Oliveira, Machado, Rios, & Cruvinel, 2020). Aturan dibuat untuk mengatur segala sesuatu hal yang ada di dunia ini dan berfungsi untuk mengendalikan anak dalam penggunaan gawai agar memiliki batasan-batasan tertentu (Raheem et al., 2023).

SIMPULAN

Peran ibu dari segi keteladanan, komunikasi, kedisiplinan, pemberian penghargaan dan konsekuensi memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Selain itu, durasi, konten, dan aturan dalam penggunaan gawai pada anak juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Ibu yang memiliki aturan dalam menggunakan gawai, akan memiliki anak yang juga memiliki keteraturan dalam melakukan sesuatu. Aturan juga bisa mengurangi tantrum anak, hal ini disebabkan karena anak dibiasakan untuk melakukan sesuatu atas dasar saling setuju antara ibu dan anak.

SARAN

Orang tua tetap melakukan pengawasan penggunaan gawai terhadap konten-konten apa saja yang diakses anak agar pengaruhnya tidak ke arah negatif. Memilih konten yang baik untuk anak akan memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak, begitupun sebaliknya. Selain itu, dalam membuat aturan, ibu harus melibatkan anak sebagai individu yang akan menjalani aturan tersebut. Posyandu juga diharapkan dapat membantu memantau pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik dan integratif.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, C., Kubin, L., & Humphrey, J. (2023). Screen technology exposure and infant cognitive development: A scoping review. *Journal of pediatric nursing*, 69, e97-e104.

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

- Alamro, A. R., Ibrahim, U. M., & Alsaif, T. M. (2023). Exploring the Challenges and Tensions of Privacy Using Internet of Things (IoT) and Cloud Technologies. *Wireless Personal Communications*, 1-17.
- 18 Aziz, A., Saddhono, K., & Setyawan, B. W. (2022). A parental guidance patterns in the online learning process during the COVID-19 pandemic: case study in Indonesian school. *Heliyon*, 8(12).
- 10 Balaj, M., York, H. W., Sripada, K., Besnier, E., Vonen, H. D., Aravkin, A., & Eikemo, T. A. (2021). Parental education and inequalities in child mortality: a global systematic review and meta-analysis. *The Lancet*, 398(10300), 608-620.
- 17 Chong, S. C., Teo, W. Z., & Shorey, S. (2023). Exploring the perception of parents on children's screentime: A systematic review and meta-synthesis of qualitative studies. *Pediatric research*, 94(3), 915-925.
- 30 Dresp-Langley, B. (2020). Children's health in the digital age. *International journal of environmental research and public health*, 17(9), 3240.
- Fletcher, G., & Griffiths, M. (2020). Digital transformation during a lockdown. *International journal of information management*, 55, 102185.
- 13 González, L., Cortés-Sancho, R., Murcia, M., Ballester, F., Rebagliato, M., & Rodríguez-Bernal, C. L. (2020). The role of parental social class, education and unemployment on child cognitive development. *Gaceta sanitaria*, 34, 51-60.
- Guez, A., Peyre, H., Williams, C., Labouret, G., & Ramus, F. (2021). The epidemiology of cognitive development. *Cognition*, 213, 104690.
- 16 Haleemunnissa, S., Didel, S., Swami, M. K., Singh, K., & Vyas, V. (2021). Children and COVID19: Understanding impact on the growth trajectory of an evolving generation. *Children and youth services review*, 120, 105754.
- 1 Hung, J. (2022). Digitalisation, Parenting, and Children's Mental Health: What Are the Challenges and Policy Implications?. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(11), 6452.
- 25 Iman, P., & Jayadi, R. (2023). Discovery of parents'intention factors in the use of parental control on the gadgets used by their children. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(7).
- 8 Joseph, G. V., Elizabeth, S., Vargheese, S., & Thomas, J. (2022). The Impact of Screen Time and Mobile Dependency on Cognition, Socialization and Behaviour among Early Childhood Students during the Covid Pandemic--Perception of the Parents. *Digital Education Review*, 41, 114-123.
- 26 Lanina, E., Bochaver, A., & Antipkina, I. (2021). Measuring parental control and its relationship to cognitive abilities of early-grade students. *Voprosy razovaniya/Educational Studies Moscow*, (2), 152-171.
- Liza, M. M., Iktidar, M. A., Roy, S., Jallow, M., Chowdhury, S., Tabassum, M. N., & Mahmud, T. (2023). Gawai addiction among school-going children and its association to cognitive function: a cross-sectional survey from Bangladesh. *BMJ Paediatrics Open*, 7(1).
- 3 Lotto, M., Strieder, A. P., Aguirre, P. E. A., Oliveira, T. M., Machado, M. A. A. M., Rios, D., & Cruvinel, T. (2020). Parental-oriented educational mobile messages to aid in the control of early childhood caries in low socioeconomic children: a randomized controlled trial. *Journal of dentistry*, 101, 103456.
- 5 Meng, Q., Yan, Z., Abbas, J., Shankar, A., & Subramanian, M. (2023). Human-computer interaction and digital literacy promote educational learning in pre-school children: mediating role of psychological resilience for kids' mental well-being and school readiness. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-15.
- 9 Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., & Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical psychology review*, 92, 102128.
- 31 Mesce, M., Ragona, A., Cimino, S., & Cerniglia, L. (2022). The impact of media on children during the COVID-19 pandemic: A narrative review. *Heliyon*, 8(12).

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.

- 12 Nursalam, N., Iswanti, D. I., Agustini, N., Rohmi, F., Permana, B., & Erwansyah, R. A. (2023). Factors contributing to online game addiction in adolescents: a systematic review. *International Journal of Public Health Science (IJPHS)*, 12(4), 1763.
- 1 Pamungkas, R. A., & Chamroonsawasdi, K. (2019). Home-based interventions to treat and prevent childhood obesity: a systematic review and meta-analysis. *Behavioral Sciences*, 9(4), 38.
- 7 Pandit, M., Margaret, B., & Yashoda, S. (2023). Impact of Covid-19 lockdown on health-related quality of life, mental well-being, and daily routines among high school children of Udipi District, Karnataka, India: A cross-sectional study. *Clinical Epidemiology and Global Health*, 24, 101452.
- 11 Raheem, A., Khan, S. G., Ahmed, M., Alvi, F. J., Saleem, K., & Batool, S. (2023). Impact of excessive screen time on speech & language in children. *Journal of Liaquat University of Medical & Health Sciences*, 22(03), 155-159.
- 22 Rahman, A. M., & Chandrasekaran, B. (2021). Estimating the impact of the pandemic on children's physical health: a scoping review. *Journal of School Health*, 91(11), 936-947.
- 19 Setiawati, E., & Mama, A. T. (2023). Patterns of Gawai Use in Preschool Children's Learning: An Overview of Sociology of Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(10).
- 20 Smirnova, S. Y., Klopotova, E. E., Rubtsova, O. V., & Sorokova, M. G. (2022). Features of Preschoolers' Use of Digital Media: New Socio-Cultural Context. *Social psychology and society*, 178.
- 1 Stevanus, I., & Parida, L. (2023). The Impact of Gawai Usage on the Social and Linguistic Development of Primary School Students. *International Journal of Online & Biomedical Engineering*, 19(11).
- 6 Sudarsana, I. K., Jayanti, I. D. A. P. D., Puspa, I. A. T., & Sugata, P. I. M. (2019). The utilization of gadgets in instilling character of children using hypno parenting. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012163). IOP Publishing.
- 23 Sugiarti, R., Erlangga, E., Suhariadi, F., Winta, M. V. I., & Pribadi, A. S. (2022). The influence of parenting on building character in adolescents. *Heliyon*, 8(5).
- 4 Susilowati, I. H., Kurniawidjaja, L. M., Nugraha, S., Nasri, S. M., Pujiriani, I., & Hasiholan, B. P. (2022). The prevalence of bad posture and musculoskeletal symptoms originating from the use of gadgets as an impact of the work from home program of the university community. *Heliyon*, 8(10).
- 21 Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2022). Online learning and child abuse: the COVID-19 pandemic impact on work and school from home in Indonesia. *Heliyon*, 8(1).
- 15 Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young children and screen-based media: The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation. *Cognitive Development*, 66, 101319.
- 27 Vaidya, M. S., & Deshpande, S. R. (2021). Gawai usage pattern and sleep quality among medical undergraduates during COVID-19 lockdown: a cross-sectional study. *International Journal of Community Medicine And Public Health*, 8(7), 3440.
- Stumm, S. V., Kandaswamy, R., & Maxwell, J. (2023). Gene-environment interplay in early life cognitive development. *Intelligence*, 98, 101748.
- Wang, Y., Wang, C., & Zhang, R. (2023). Parental non-cognitive abilities and child mental health. *Journal of Asian Economics*, 89, 101667.
- 28 Yadav, S., & Chakraborty, P. (2022). Child-smartphone interaction: Relevance and positive and negative implications. *Universal access in the information society*, 21(3), 573-586.
- 24 Yohana, A., & Mulyono, S. (2021). The impact of digital era: Intensity of excessive use of gawai causing eating difficulty on children. *Enfermeria Clinica*, 31, S6-S9.
- 14 Yue, Y., Aibao, Z., & Tinghao, T. (2022). The interconnections among the intensity of social network use, anxiety, smartphone addiction and the parent-child relationship of adolescents: A moderated mediation effect. *Acta Psychologica*, 231, 103796.

Azal Fajri*, Maidar, Hermansyah, Asnawi Abdullah, Marthoenis

Magister Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Aceh
Korespondensi penulis: Azal Fajri. *Email: azalfajri86@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i8.518>

Peran orang tua dalam pengawasan kegiatan bermain gawai dan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com Internet	77 words — 1%
2	ejurnal.malahayati.ac.id Internet	61 words — 1%
3	pmc.ncbi.nlm.nih.gov Internet	48 words — 1%
4	scholar.ui.ac.id Internet	47 words — 1%
5	link.springer.com Internet	45 words — 1%
6	ejournal.ihdn.ac.id Internet	44 words — 1%
7	researcher.manipal.edu Internet	43 words — 1%
8	www.qjssh.com Internet	42 words — 1%
9	dergipark.org.tr Internet	41 words — 1%

10	dspace.alquds.edu Internet	39 words — 1%
11	nzjp.otago.ac.nz Internet	37 words — 1%
12	stikesyahoedsmg.ac.id Internet	36 words — 1%
13	stax.strath.ac.uk Internet	35 words — 1%
14	ijmil.cherkasgu.press Internet	34 words — 1%
15	rjsi.org.pk Internet	34 words — 1%
16	ges.rgo.ru Internet	33 words — 1%
17	assessment3edtech.blogspot.com Internet	30 words — 1%
18	ejournal.upi.edu Internet	30 words — 1%
19	articlegateway.com Internet	28 words — < 1%
20	paksom.cosrec.org Internet	28 words — < 1%
21	www.eu-jer.com Internet	27 words — < 1%

22	repositorio.ucv.edu.pe Internet	26 words — < 1%
23	scholarhub.uny.ac.id Internet	26 words — < 1%
24	ejurnal.unisri.ac.id Internet	25 words — < 1%
25	ijshr.com Internet	25 words — < 1%
26	scholarworks.waldenu.edu Internet	25 words — < 1%
27	www.researchsquare.com Internet	25 words — < 1%
28	files.eric.ed.gov Internet	24 words — < 1%
29	repository.radenintan.ac.id Internet	23 words — < 1%
30	psychologyinrussia.com Internet	22 words — < 1%
31	www.cek.ef.uni-lj.si Internet	22 words — < 1%
32	media.neliti.com Internet	21 words — < 1%
33	www.researchgate.net Internet	21 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES < 20 WORDS

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES < 20 WORDS