

**INTERVENSI SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH DALAM PENYIMPANGAN
PENGUNAAN GADGET MELALUI MODIFIKASI PERILAKU DENGAN
TEKNIK MODELLING**

Fenty Febriyana¹, Irhamni Rahman²

^{1,2} Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Email Korespondensi: fentytyty21@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to see how behavior changes of research subjects who modified behavior through modeling techniques in guiding pre-school children in using age-appropriate gadgets. The use of gadgets at preschool age has become an increasingly pressing issue in modern society, with their negative impact on mental health and social interaction. Modeling techniques are used as a foundation for designing interventions that can reshape undesirable behavior. This research method uses a qualitative research approach, where research with a qualitative approach can understand social phenomena or human behavior as a whole. This type of research uses action research. Action research is a way to gain knowledge and do something to change society through action research. Data analysis techniques in this study were carried out with descriptive qualitative analysis. This method involves a description of the current situation, such as the background of the case, the characteristics of the child who experienced the use of gadgets not according to his age, and how modeling techniques are applied in behavior modification. This analysis will help understand the context of the case and specific details. Furthermore, the implementation of modeling techniques will be carried out, utilizing a personal and adaptive approach. This research is expected to contribute to our understanding of how modelling techniques can be applied effectively in guiding preschoolers to use gadgets according to their age. The practical implications of this research include the development of intervention strategies that can be adopted by relevant parties, such as parents, to help individuals manage their gadget use more positively and in a balanced manner.

Keywords: Behavior modification, Modeling techniques, Action research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana perubahan perilaku subjek penelitian yang dimodifikasi perilaku melalui teknik modelling dalam membimbing anak usia pra sekolah dalam menggunakan gadget sesuai usia. Penggunaan gadget pada usia pra sekolah telah menjadi isu yang semakin mendesak dalam masyarakat modern, dengan dampak negatifnya terhadap kesehatan mental dan interaksi sosial. Teknik modelling digunakan sebagai landasan untuk merancang intervensi yang dapat membentuk kembali perilaku yang tidak diinginkan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dimana dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif dapat memahami fenomena sosial atau perilaku manusia secara menyeluruh. Jenis Penelitian ini menggunakan action research (penelitian tindakan). Action research (penelitian tindakan) adalah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan dan melakukan sesuatu untuk mengubah masyarakat dengan melalui penelitian tindakan. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis kualitatif deskriptif. Metode ini melibatkan deskripsi situasi saat ini, seperti latar belakang kasus, karakteristik anak yang mengalami penggunaan gadget tidak sesuai dengan usianya, dan bagaimana teknik modelling diterapkan dalam modifikasi perilaku. Analisis ini akan membantu memahami konteks kasus dan detail khusus. Selanjutnya, akan dilakukan implementasi teknik modelling, dengan memanfaatkan pendekatan yang personal dan adaptif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang bagaimana teknik modelling dapat diterapkan secara efektif dalam membimbing anak usia pra sekolah menggunakan gadget sesuai

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com / admin@lkispol.or.id

Indexed:



SINTA 5

PKP|INDEX



dengan usianya. Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup pengembangan strategi intervensi yang dapat diadopsi oleh pihak-pihak terkait, seperti orangtua untuk membantu individu mengelola penggunaan gadgetnya dengan lebih positif dan seimbang.

Kata kunci: Modifikasi perilaku, Teknik modelling, Penelitian tindakan.

PENDAHULUAN

Salah satu kemajuan teknologi yang paling umum yang banyak ditemukan adalah gadget. Karena ukurannya yang kecil dan banyak fungsinya. Gadget ini memiliki banyak tujuan, salah satunya adalah untuk mempermudah komunikasi jarak jauh. Dengan bantuan gadget, manusia dapat terhubung dengan orang lain di seluruh dunia. Di era teknologi yang semakin maju, penggunaan gadget telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Gadget seperti smartphone telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari banyak orang di zaman sekarang. Gadget seperti itu memungkinkan interaksi virtual dan akses ke konten digital. Menurut (Warisyah, 2015), penggunaan gadget pasti memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya adalah memungkinkan anak-anak untuk meningkatkan kecerdasan dan kreativitas mereka. Namun, gadget ini juga memiliki dampak yang merugikan, seperti peningkatan penipuan online dan media sosial, bahkan ada laporan baru-baru ini tentang kecanduan permainan video anak-anak, yang menyebabkan radiasi mata dan bahkan kehilangan kewarasan.

Penggunaan gadget ini sudah banyak digunakan di kalangan masyarakat Indonesia. Banyak orang tua yang mulai memberikan gadget kepada anak-anak mereka dari usia balita. Begitupun dengan usia anak prasekolah yang sering terpapar berbagai jenis teknologi sejak usia dini, karena mereka berada dalam fase perkembangan yang sangat penting. Pada akhirnya, anak-anak akan menjadi terbiasa dengan aktivitas yang mereka lakukan dengan perangkat tersebut setelah mereka menerimanya. Kebiasaan ini pasti akan menyebabkan kesalahan dalam penggunaan gadget. Selain itu, dengan adanya gadget juga dapat menggantikan peran sosialnya dan meningkatkan kenyamanan saat bermain perangkat. Ketika gadget dapat menggantikan peran sosial seorang anak, hal ini akan berdampak pada kemampuan anak untuk berempati terhadap emosi dan perasaannya dengan orang lain. Ketika anak peka terhadap emosi atau perasaannya dengan orang lain, kecerdasan emosinya berkembang dengan baik, tetapi ketika anak tidak peka terhadap emosi atau perasaannya dengan orang lain, kecerdasan emosinya tidak berkembang dengan baik. Penggunaan gadget tidak sesuai dengan usianya yakni usia pra sekolah dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak dan berdampak negatif pada hubungan interpersonal mereka dengan teman sebaya dan keluarga. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengetahui cara mengajarkan anak prasekolah untuk menggunakan gadget sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Menurut (Trinika, 2015), waktu yang dihabiskan anak-anak dengan gadget lebih banyak dihabiskan untuk bermain game daripada untuk belajar, terutama jika mereka tidak didampingi oleh orang tua. Oleh karena itu, peran orang tua dalam membimbing anak-anak menggunakan perangkat elektronik harus diperhatikan. Karena anak-anak melakukan modelling dan akan meniru orang-orang di sekitar mereka, hal ini sikap orang tua sangat penting untuk perkembangan mereka.

Dalam situasi seperti ini, penggunaan modifikasi perilaku melalui teknik modelling menjadi metode yang relevan dan berhasil untuk membimbing usia prasekolah dalam menggunakan gadget sesuai dengan usianya. Pembimbingan ini tidak hanya penting untuk memberikan akses terhadap gadget, itu juga penting untuk mengubah perilaku dengan menggunakan teknik model. Model sangat berperan dalam membentuk sikap, kebiasaan, dan pengetahuan anak tentang penggunaan perangkat elektronik. Metode ini diharapkan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan teknologi secara positif yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Menurut Bootzin (1975), modifikasi perilaku adalah upaya untuk menerapkan prinsip-prinsip proses belajar dan hasil eksperimen psikologis lain pada perilaku manusia. Dalam teknik modelling, model juga disebut sebagai pembelajaran melalui pengamatan, peniruan, atau pembelajaran sosial (Davidoff, 1987). Teknik model membantu anak mengendalikan dan menyeimbangkan penggunaan perangkat elektronik dengan lebih baik, mengatur waktu yang mereka habiskan di depan layar, dan belajar tentang efek buruk dari penggunaan gadget

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com / admin@lkispol.or.id

Indexed:



SINTA 5

PKP|INDEX



yang tidak terkontrol. Anak-anak dapat belajar untuk mengurangi penggunaan perangkat elektronik dan beralih ke kegiatan yang lebih sosial dan interaktif dengan bantuan dan bimbingan yang tepat. Supaya anak-anak dapat belajar keterampilan sosial, serta cara mengatur dan mengontrol waktu dan perilaku mereka saat menggunakan gadget.

Untuk menunjukkan kepada orang lain bagaimana mengubah perilaku menjadi lebih baik, dapat menggunakan teknik modelling. Orang tua tentunya memiliki peran penting dalam membimbing anak-anak tentang penggunaan gadget yang baik. Mereka dapat berfungsi sebagai model yang baik dan memberikan pemahaman yang kuat tentang manfaat dan risiko yang terkait dengan penggunaan gadget. Ini dapat mencakup peran model positif, pembelajaran yang kuat tentang penggunaan yang bijak, dan dukungan keluarga dan komunitas untuk menciptakan perubahan positif dalam cara kita menggunakan gadget. Orang tua pada dasarnya memiliki tanggung jawab yang penuh untuk membimbing anak mereka. Mereka dapat membantu anak mereka belajar dengan baik dengan memberikan bantuan mereka dan membantu mereka belajar lebih baik. Orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anak, seperti membantu anak belajar, menunjukkan minat pada tugas sekolah anak, mengajak anak menyukai sekolah, menjadi panutan, mengawasi anak, membantu anak mengembangkan bakat, dan membantu anak membangun karakter yang baik. Karakter anak terbentuk dari keluarga, sehingga orang tua harus lebih bijak dalam mendidik anak dan memberikan pendampingan serta membantu anak membangun karakter yang baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana perubahan perilaku subjek penelitian yang dimodifikasi perilaku melalui teknik modelling dalam membimbing anak usia pra sekolah dalam menggunakan gadget sesuai usia. Hal ini akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara pembimbingan, usia anak, dan teknik model sebagai alat yang efektif untuk mengubah perilaku anak tentang penggunaan teknologi. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara pembimbingan, usia anak, dan teknik model, diharapkan dapat diciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan optimal anak prasekolah di era digital. Penelitian ini juga akan menyelidiki pengalaman anak-anak yang mengalami penggunaan gadget tidak sesuai dengan usianya dan seberapa efektif modifikasi perilaku melalui teknik model membantu membimbing anak usia pra sekolah dalam penggunaan gadget sesuai dengan usia. Melalui pelatihan teknik modelling, diharapkan orang tua lebih peduli terhadap penggunaan gadget, meskipun gadget tersebut memiliki efek positif tetapi juga berbahaya bagi perkembangan anak, terutama dalam hal interaksi sosial.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dimana dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif dapat memahami fenomena sosial atau perilaku manusia secara menyeluruh. Jenis Penelitian ini menggunakan *action research* (penelitian tindakan). *Action research* (penelitian tindakan) adalah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan dan melakukan sesuatu untuk mengubah masyarakat dengan melalui penelitian tindakan. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis kualitatif deskriptif. Metode ini melibatkan deskripsi situasi saat ini, seperti latar belakang kasus, karakteristik anak yang mengalami penggunaan gadget tidak sesuai dengan usianya, dan bagaimana teknik modelling diterapkan dalam modifikasi perilaku. Analisis ini akan membantu memahami konteks kasus dan detail khusus.

PEMBAHASAN

Modifikasi perilaku merupakan suatu pendekatan psikologis yang digunakan untuk mengubah atau memodifikasi perilaku seseorang. Modifikasi perilaku mencakup penelitian tentang bagaimana lingkungan mempengaruhi perilaku manusia, terutama penelitian yang menggunakan prinsip proses belajar yang telah diuji. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa perilaku dapat dipelajari dan diubah melalui intervensi tertentu. Prinsip-prinsip ini dapat digunakan untuk mengubah perilaku tidak adaptif.

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com // admin@lkispol.or.id

Indexed:



SINTA 5

PKP|INDEX



Teknik modeling bertujuan untuk mengubah perilaku buruk, seperti kurangnya disiplin, percaya diri, inisiatif, dan tanggung jawab, menjadi perilaku positif saat belajar. Menurut Bandura (1977), teknik modeling juga memiliki empat tahap: perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi. Modeling adalah proses belajar dengan melihat model dan melihat bagaimana perilaku berubah karena peniruan. Teori modeling pertama kali muncul pada tahun 1950-an oleh Albert Bandura. Menurut Shaleh (2004), modeling adalah metode untuk mengubah, menambah, atau mengurangi tingkah laku seseorang dengan belajar melalui observasi langsung untuk meniru perilaku tokoh yang ditiru (model). Ini memungkinkan orang untuk mengembangkan tingkah laku baru yang mereka inginkan. Menurut Alwisol (2014), teknik modeling menekankan pada mencegah penambahan atau pengurangan tingkah laku yang terlihat, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus, dan melibatkan proses kognitif daripada hanya meniru atau mengulangi tindakan model.

Pada tahap perhatian, setiap subjek berfokus pada perilaku orang tua. Orang tua harus menjadi contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan gadget di depan anak-anak mereka, orang tua harus mengajarkan anak-anak mereka cara menggunakan gadget secara bijak dan aman sehingga mereka memperhatikan dan memahami penggunaan yang aman, orang tua harus memantau dan mengatur konten yang dapat diakses oleh anak-anak mereka, dan orang tua harus mengajarkan anak-anak mereka cara menggunakan gadget. Orang tua juga mulai mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget terhadap anak-anak dengan membatasi penggunaan gadget setiap bermain, dengan batas waktu 3 jam setiap hari. Setelah itu, setiap kali anak-anak menggunakan gadget, orang tua harus berada di samping anak-anak, dan orang tua harus selalu melihat mereka membuka gadget untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan seperti membuka aplikasi atau memainkan game yang tidak seharusnya dibuka.

Sebelum dapat meniru perilaku model, seseorang harus mengingat perilaku yang mereka lihat. Karena beberapa observasi dipertahankan dalam bentuk gambaran dan alat muncul tanpa model fisik, sistem representasi verbal dapat mengarahkan pada pola respons yang baru. Hal ini dalam penelitian menggunakan teori Maxwell Maltz tahun 1969 orang bisa mengubah perubahan 1 jenis perilaku yang berkelanjutan. Maka peneliti akan melihat 21 hari terhadap subjek penelitian apakah terdapat perubahan terhadap subjek. Kemudian target peneliti bagaimana modifikasi perilaku mengurangi screentime mereka 50% dari 100%. Dimana subjek penelitian ini bermain gadget kurang lebih 6 jam sehingga 50% dari penggunaan sebelumnya menjadi 3 jam. Selain itu, target peneliti ingin subjek penelitian keterampilan sosialnya berkembang, dimana subjek penelitian ini jarang bersosialisasi dengan lingkungan rumahnya dan tentunya lebih banyak beraktivitas dengan gadgetnya. Sehingga dari target peneliti tersebut, mereka bisa memiliki kualitas hidup yang lebih baik dari segi berkurangnya patologi sosial dalam hidup mereka. Berikut adapun proses dan hasil dalam penelitian ini ialah:

1. Pra Modifikasi Perilaku

Sebelum modifikasi perilaku dilakukan, tentunya peneliti terlebih dahulu dengan menilai perilaku penggunaan gadget pada subjek, termasuk frekuensi penggunaan, jenis konten yang dikonsumsi, dan dampak pada kegiatan sehari-hari. Setelah itu, melibatkan orang tua dan keluarga subjek untuk mengetahui perilaku mereka. Hal ini sebelum di modifikasi perilaku subjek menghabiskan seluruh hari bermain gadget, mulai dari bangun tidur mencari perangkat elektronik, pulang dari sekolah langsung bermain gadget, hingga sebelum tidur bermain gadget hingga subjek ketiduran. Menonton gaming di youtube adalah aktivitas yang biasa dilakukan di gadgetnya. Jadi subjek tidak hanya menonton YouTube tetapi juga bermain game yang sama.

Kemudian di hari ke 1-3 peneliti membuat perjanjian dengan keluarga subjek dan keluarga subjek menyetujui dengan adanya penelitian ini. Kemudian pada proses fase perhatian dimana fase perhatian berlangsung selama 4-7 hari. Pada proses fase perhatian subjek sudah terlihat perubahan yang sangat banyak dimana pada hari ke 4 subjek pagi masih yang di cari gadgetnya dan masih bermain game, tetapi di hari ke 5, 6, dan 7 subjek sudah berkurang dalam penggunaan gadget. Bangun tidur sudah tidak lagi mencari gadget nya tetapi lebih ke mainan dan menggambar. Ketika subjek menggunakan gadget subjek sehari hanya menggunakan kurang lebih 1 hingga 2 jam. Kemudian pada fase retensi yaitu dari hari ke 8-12 subjek benar-benar sudah jarang menggunakan gadgetnya, subjek lebih beraktivitas dengan

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com // admin@lkispol.or.id

Indexed:



SINTA 5

PKP|INDEX



mainannya, teman, dan keluarganya. Pada reproduksi subjek mulai menunjukkan perilaku orang tua yang diamati pada fase perhatian, dan subjek juga mulai menunjukkan perilaku yang ingin ditiru. Selanjutnya fase motivasi subjek sudah mulai termotivasi dari perhatian dan pemantauan orang tua dalam penggunaan gadgetnya, subjek juga termotivasi agar menjadi pribadi yang lebih baik dan mencontoh perilaku serta masa depan seperti orang tua, sekaligus juga menjadi dorongan pencapaian cita-cita subjek untuk menggapai masa depan yang cerah.

2. Pasca Modifikasi Perilaku

Pasca modifikasi merupakan seseorang telah mengalami perubahan atau modifikasi pada perilaku mereka. Modifikasi perilaku dapat terjadi melalui berbagai metode, seperti terapi perilaku kognitif, terapi perilaku kognitif, atau intervensi lainnya yang dirancang untuk mengubah pola pikir dan tindakan seseorang. Pasca modifikasi perilaku dalam subjek penelitian subjek mengalami banyak perubahan dan mencapai target yang diinginkan peneliti. Subjek sudah tidak lagi bermain gadget sehari-hari yang mana subjek sudah ketika bangun tidur, pulang sekolah, makan, dan ingin tidur tidak lagi yang di cari gadgetnya.

Setelah mengalami modifikasi perilaku terhadap subjek, tentunya subjek mengalami beberapa perubahan dalam kehidupan sehari-harinya. Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam fase pasca modifikasi perilaku melibatkan pemeliharaan perubahan dan mencegah kembali ke pola perilaku yang tidak diinginkan. Berikut adalah beberapa aspek yang dapat menjadi perhatian dalam fase pasca modifikasi perilaku:

1. **Pemantauan Diri:** Individu perlu terus memantau diri mereka sendiri untuk memastikan bahwa mereka tetap mempraktikkan perilaku baru yang diinginkan dan menghindari kembali ke kebiasaan lama.
2. **Dukungan Sosial:** Mendapatkan dukungan dari teman, keluarga, atau kelompok dukungan dapat membantu individu menjaga perubahan perilaku. Interaksi positif dan dorongan dari orang-orang di sekitar dapat memotivasi seseorang untuk tetap pada jalur yang benar.
3. **Strategi Pengelolaan Stres:** Keterampilan pengelolaan stres dapat membantu seseorang menghadapi tantangan dan tekanan tanpa kembali ke kebiasaan lama.
4. **Evaluasi Rutin:** Melakukan evaluasi rutin terhadap perkembangan pribadi dan mengidentifikasi area yang masih memerlukan perhatian atau perubahan tambahan dapat membantu subjek tetap fokus pada tujuan perubahan perilaku mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembimbingan dengan menggunakan teknik modelling efektif dalam memodifikasi perilaku anak pra sekolah terkait penggunaan gadget. Partisipan menunjukkan peningkatan pemahaman tentang batasan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang sesuai, dan interaksi sosial. Orang tua juga melaporkan adanya perubahan positif dalam perilaku anak-anak mereka terkait penggunaan gadget.

Dalam tahap pra modifikasi, perilaku subjek penelitian sehari-harinya masih dipenuhi dengan gadget. Setiap kegiatan yang dilakukan harus menggunakan gadget, seperti bangun tidur, pulang sekolah, makan, hingga mau tidur. Hal ini dalam proses modifikasi perilaku menggunakan teori pembelajaran sosial Albert Bandura yaitu teknik modelling. Sehingga pendekatan dalam penelitian ini dilakukan dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, yang menekankan pentingnya observasi dan peniruan sebagai cara anak-anak belajar perilaku baru. Dalam penelitian ini dapat menciptakan situasi di mana subjek penelitian dapat mengamati dan meniru perilaku yang diinginkan dalam penggunaan gadget sesuai dengan usia.

Albert Bandura merupakan seorang psikolog asal Kanada yang dikenal karena membangun teori belajar sosial, juga dikenal sebagai teori pembelajaran sosial. Dalam pembelajaran sosial Albert Bandura menekankan bahwa individu dapat belajar melalui pengalaman orang lain tanpa harus mengalami langsung konsekuensi dari perilaku tersebut. Adapun teknik pemodelan, disebut sebagai pembelajaran observasional, melibatkan proses belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang

lain, terutama mereka yang dianggap memiliki nilai yang lebih tinggi daripada orang lain. Terdapat beberapa tujuan dari modelling menurut Albert Bandura, adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan keterampilan baru, yaitu memperoleh keterampilan baru dan menunjukkan perilakunya setelah menyatukan apa yang diperoleh dari pengamatan dengan keterampilan baru.
2. Membantu perilaku yang sudah ada, yaitu menghilangkan rasa takut yang muncul setelah melihat tokoh (bagi pengamat).
3. Perubahan dalam penghambat terhadap ekspresi diri sendiri, yaitu mengambil respon yang diperlihatkan.

Dalam proses modifikasi perilaku dilakukan juga dengan teori Maxwell Maltz yang berfokus pada konsep perubahan perilaku melalui pemahaman diri dan pembentukan citra diri positif. Dalam teori ini percaya bahwa dalam 21 hari perubahan perilaku dapat terjadi melalui proses perubahan citra diri dan pemahaman bahwa seseorang dapat mencapai perubahan positif. Setiap tahap fase modifikasi dalam 21 hari, subjek penelitian mengalami perubahan yang konsisten. Maka hasil penelitian ini yang memfokuskan pentingnya pendekatan pembimbingan yang aktif dalam membentuk perilaku anak-anak terkait penggunaan gadget selama 21 hari berhasil dan tercapai sesuai dengan rancangan yang dilakukan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembimbingan yang menggunakan teknik pemodelan mampu efektif mengubah perilaku anak pra-sekolah terkait penggunaan perangkat gadget. Hasil modifikasi perilaku ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk dukungan keluarga serta lamanya waktu yang dihabiskan menggunakan gadget. Keterlibatan orangtua sangatlah vital dalam kehidupan digital anak, di mana pemahaman mendalam terhadap konten yang diakses oleh anak menjadi krusial, serta pemberian arahan dan penetapan batasan yang tepat sesuai dengan konteksnya. Komunikasi terbuka antara orangtua dan anak memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk persepsi bersama terkait penggunaan gadget.

Di samping itu, proses bimbingan terhadap anak pra-sekolah dalam penggunaan gadget memerlukan keterlibatan aktif dari orangtua. Kenyataannya, penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat memberikan dampak yang merugikan terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, pemilihan konten dan durasi penggunaan gadget juga harus disesuaikan dengan rentang usia anak. Tiap tahap perkembangan memiliki kebutuhan dan kemampuan yang berbeda, sehingga penggunaan gadget haruslah mendukung pertumbuhan dan proses pembelajaran anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Adalah penting untuk memberikan edukasi digital yang sesuai dengan usia kepada anak pra-sekolah guna mendukung pengembangan mereka.

Dalam konteks ini, peran orangtua sangatlah sentral dalam memberikan arahan, pengawasan, dan bimbingan yang tepat terkait penggunaan gadget bagi anak pra-sekolah. Hal ini sejalan dengan pemahaman bahwa pemanfaatan gadget yang terukur dan sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak akan menghasilkan dampak yang lebih positif. Orangtua perlu aktif terlibat dalam memandu anak dalam memilih konten yang tepat dan membatasi waktu penggunaan gadget demi mendukung pengalaman belajar yang optimal bagi anak pra-sekolah.

REFERENSI

- Alwisol. 2014. Psikologi Kepribadian. Malang: UMM Press.
- Amin, Z.N. 2017. Potofolio Teknik-Teknik Konseling (teori dan contoh aplikasi penerapan). Semarang: UNNES Universitas Negri Semarang.
- Ansani., H, Muhammad.S. (2022). Bandura's Modeling Theory. Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA),2(2), 3067-3080.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. Psychological Review,84(2), 191-215.

GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)

Volume 10 Nomor 2 Desember 2023

- Bootzin, R R (1975), Behavior Modification and Therapy: An Introduction. Cambridge, Mass, Winthrop Pub.
- Edi Purwanta. (2012). Modifikasi Perilaku Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karinam R., Santy., Giorgyna., Salma, R.R., Ricky, L., Ju, W,S., Osei, E,A. (2021). Penyuluhan Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Panti Asuhan Nurjannah Kota Batam. Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro), 3(1).
- Putri, A.F.A., Miftakhul, U., Ervin, R. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Tingkat Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Di Kecamatan Sumber Kabupaten Probolinggo. JUKEJ:Jurnal Kesehatan Jompa, 2(2).
- Putri, E.O, Agnita, U., Raja, F.L. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. Jurnal Cakrawala Promkes, 2(2), 80-86.
- Shaleh, A. R. (2004). Psikologi Suatu Pengantar dalam Prespektif Islam. Jakarta: Kencana. Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. Free Press.
- Sunita, I., Eva, M. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. Jurnal Endurance, 3(3), 510-514.
- Trinika Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra sekolah (3-6 tahun). Jurnal Pro Ners. Vol 3(1).
- Viandri, K.D., Kakek, P.A.S. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. Jurnal Psikologi Udayana, 6(1), 76-87.
- Warisayah, Y. (2015). Pentingnya Pendampingan dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Widiasari, Y., Desti, P. (2016). Modifikasi Perilaku Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Implementasi Teknik Modeling Dan Token Ekonomi Dalam Proses Perubahan Tingkah Laku Pada Anak Usia Dini) Behavior Modification In Early Childhood (Case Study Implementation Techniques Modeling And Token Economy In The process of change in behavior of early childhood). PSYCHO IDEA, 14(1).

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com // admin@lkispol.or.id

Indexed:



SINTA 5

PKP|INDEX

