

Scoping Review: Overview of Gadget Use in Early Childhood COVID-19 Pandemic Period

Scoping Review: Gambaran Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini saat Masa Pandemi COVID-19

Margareta Salsah Bee¹

¹Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia, Indonesia
Email: margareta.salsah01@ui.ac.id

Sri Redatin Retno Pudjiati²

²Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia, Indonesia
Email: retno-pj@ui.ac.id

Correspondence:

Margareta Salsah Bee

Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia
Email: salsahbee@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic has caused significant changes in various aspects and habits of early childhood, including the use of gadgets. Changes in early childhood learning programs from face-to-face to online, school closures, to social activity restrictions have forced children to spend more time at home. This scoping review-based research was conducted to help describe how the use of gadgets in early childhood during the pandemic took place. There are 19 studies reviewed from the screening results of three online databases, namely Taylor & Francis, ScienceDirect, and Sage Journals. The results of the scoping review found that (1) there was a significant increase in the use of gadgets and screen time the early childhood; (2) parents are the main factor causing children to be exposed to gadgets; (3) excessive use of gadgets has impacts on developmental problems (e.g; fine motor, gross motor, lack of social interaction) and health problems (e.g; sleep disturbances) in early childhood.

Keyword : Gadget, Children, Covid-19

Abstrak

Pandemi COVID-19 telah menyebabkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek dan kebiasaan anak-anak usia dini, termasuk dalam penggunaan gadget. Perubahan program pembelajaran anak usia dini dari tatap muka menjadi daring, penutupan sekolah hingga pembatasan aktivitas sosial telah memaksa anak-anak untuk lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Scoping review ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini selama masa pandemi berlangsung. Terdapat 19 studi yang dikaji dari hasil penyaringan tiga basis data daring, yaitu Taylor & Francis, ScienceDirect, dan Sage Journals. Hasil scoping review menemukan (1) terjadi peningkatan signifikan pada penggunaan gadget dan paparan layar (screen time) pada anak usia dini; (2) orang tua merupakan faktor utama penyebab anak terpapar dengan gadget; (3) penggunaan gadget yang berlebihan pada anak berdampak pada masalah perkembangan (mis: motorik halus, motorik kasar, kurangnya interaksi sosial) dan masalah kesehatan (mis: gangguan tidur) pada anak usia dini.

Kata Kunci : Gadget, Anak Usia Dini, Covid-19

Copyright © 2023 Margareta Salsah Bee & Sri Redatin Retno Pudjiati

Received 2023-08-19

Revised 2023-10-19

Accepted 2023-11-30



LATAR BELAKANG

Pandemi COVID-19 telah menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari dan dampak dari perubahan tersebut dapat kita lihat di sekitar kita. Pemerintah Indonesia telah menetapkan batasan aktivitas sosial (*social distancing*) melalui Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sejak 17 April 2020 yang dilanjutkan menjadi Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) hingga berakhir pada 31 Desember 2022 (Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, 2022). Penelitian menunjukkan seiring dengan berjalannya pandemi, penggunaan gadget meningkat di berbagai kalangan dan tak terkecuali pada anak usia dini (Susilowati, 2021). Menurut Susilowati (2021) dan Lewis et al. (2023) peningkatan penggunaan gadget pada anak usia dini dapat dilihat dengan terjadinya peningkatan durasi waktu paparan layar (*screen time*) pada gadgetnya (mis: telepon genggam, komputer, dan televisi).

Di Indonesia sendiri, penggunaan gadget pada anak usia dini mengalami peningkatan. Hasil penelitian dari Nopembri et al. (2023) menunjukkan bahwa pada saat pandemi berlangsung, durasi penggunaan gadget pada anak usia dini mengalami peningkatan lebih dari dua kali lipat. Dari yang sebelumnya rata-rata anak usia dini menggunakan gadget selama 0.91 jam di hari kerja dan 1.16 jam di akhir pekan kemudian pada masa pandemi meningkat menjadi 1.87 jam dan 2.26 jam. Hal selaras juga terjadi di Amerika Serikat, Jáuregui et al. (2021) mengemukakan bahwa aktivitas paparan layar pada anak usia dini mengalami peningkatan dua kali lipat serta penurunan pada aktivitas fisik pada anak.

Penggunaan gadget sendiri diperbolehkan selama masih dalam batas anjuran sesuai usianya. Selain itu penggunaan gadget yang tepat dapat memberikan manfaat atau dampak positif pada anak. Menurut Sahriana (2019) dan Muyasaroh et al. (2020) secara umum penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki tujuan untuk membantu proses belajar, melatih kreativitas anak, serta sebagai sarana interaksi dengan anak lainnya dan juga berkomunikasi. Apabila orang tua dapat membantu anak dalam memaksimalkan manfaat tersebut, maka anak akan meraih dampak positif. Salah satunya menurut Roseberry et al. (2014) penggunaan gadget yang tepat dapat menambah kosakata baru pada anak usia dini. Selain itu penggunaan gadget yang tepat pada anak dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif anak (Bell et al., 2014 dan LeBlanc, 2017). Tentunya hal positif ini hanya bisa didapatkan apabila anak mengakses gadget dengan baik dan benar.

Menurut *American Academy of Pediatrics*, untuk anak berusia 2 - 5 tahun penggunaan gadget sehari adalah tidak lebih dari satu jam (Council A.A.P., 2016). Sementara itu, untuk anak dibawah usia 2 tahun belum diperbolehkan untuk menggunakan gadget. Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak anak usia dini yang menggunakan gadget melebihi batas yang disarankan terutama dari negara berkembang (Chia et al., 2022). Padahal apabila penggunaan gadget secara berlebihan ini terus berlanjut akan banyak dampak negatif yang muncul pada anak.

Dampak negatif ini dapat berakibat pada masalah pada perkembangan anak. Fuller et al. (2017); Karmiloff-

Smith dan House, (2015) dan Plowman et al, (2010) mengemukakan bahwa anak yang menggunakan gadget secara berlebihan dapat membuat mereka mengalami gangguan tidur, sulit konsentrasi atau fokus, mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak serta membuat anak kecanduan pada gadget. Selain itu hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai gangguan kesehatan yang ditemukan pada anak usia dini juga identik dengan penggunaan gadget yang berlebihan (mis: berbagai gangguan seperti adipositas atau kegemukan dan berbagai gangguan motorik) pada anak yang menggunakan gadget lebih dari batas yang ditentukan (Saunders & Vallance, 2017). Lebih lanjut lagi, bahkan berbagai penyakit dan permasalahan yang timbul pada usia remaja juga erat kaitannya terhadap penggunaan gadget dan paparan layar yang tinggi semasa usia dini, seperti sindrom penglihatan komputer (*computer vision syndrome*) dan berbagai permasalahan mata di usia remaja dan dewasa (Mersha et al., 2020).

Maka dari itu diperlukan bimbingan, batasan serta pengawasan pada saat anak berhadapan dengan gadget. Menurut Brooks (2013) orang tua memiliki peran dalam mengenalkan penggunaan media terhadap anak serta menyusun peraturan serta mengawasi anak dalam penggunaan media tersebut. Orang tua dapat membantu anak membangun perilaku penggunaan gadget yang baik dan benar melalui proses pendampingan saat penggunaan gadget dan mengajarkan anak bagaimana perilaku menggunakan gadget yang baik (Karwati et al, 2020 dan Asmuni, 2020). Untuk menjalankan peran tersebut, orang tua memiliki tantangan tersendiri.

Perubahan drastis yang terjadi pada masa pandemi membuat orang tua perlu beradaptasi untuk bisa menyelaraskan berbagai perannya. Aktivitas pekerjaan, sosialisasi, dan rutinitas sehari-hari mengalami penyesuaian dan dapat membebani orang tua (Fakhriya & Zain, 2023; Riazi, 2021 dan Eyler, 2021). Hasil penelitian Hartshorne et al. (2021) menemukan pada orang tua yang telah terbiasa mengandalkan jasa pengasuhan anak (mis: pengasuh, *daycare*) karena sibuk bekerja, pandemi menyebabkan akses terhadap jasa tersebut menjadi terbatas dan mengakibatkan tekanan stress yang tinggi pada orang tua. Kejadian ini membuat orang tua harus fokus di rumah untuk menemani anak-anak mereka, padahal mereka belum terbiasa. Disisi lain mereka juga tetap harus profesional dalam bekerja. Oleh karena itu, langkah paling mudah yang dilakukan oleh orang tua adalah membiarkan anak menggunakan gadget sehingga mereka tidak perlu menemaninya. Hal ini dikhawatirkan dapat mendorong durasi penggunaan gadget anak melebihi batasan yang disarankan. Oleh karena itu penelitian ini ingin melihat lebih dalam bagaimana fenomena penggunaan gadget pada anak usia dini selama masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran penggunaan gadget pada anak usia dini selama pandemi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan *scoping review*. Pendekatan *scoping review*

dipilih karena sumber referensi yang peneliti gunakan bervariasi berasal dari berbagai artikel. Menurut Arksey dan O'Malley (2005), *scoping review* merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi literatur secara mendalam dan menyeluruh yang diperoleh melalui berbagai sumber dengan berbagai metode penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. *Scoping review* ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan dari topik penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti dengan menggunakan berbagai sumber artikel penelitian serupa lalu dikelompokkan dan membuat kesimpulan.

Dalam menyusun *scoping review* terdapat berbagai tahapan, yaitu mulai dari: (1) Identifikasi fokus tinjauan atau pertanyaan penelitian; (2) Identifikasi sumber literatur yang relevan melalui berbagai sumber; (3) proses menyeleksi literatur dengan topik yang telah ditentukan; (4) melakukan pemetaan dari literatur yang telah didapatkan, dan; (5) menyusun dan melaporkan hasil penelitian (Pham et al., 2014 dan Tricco et al., 2016). Melalui pendekatan *scoping review*, peneliti mengeksplorasi bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini selama pandemi berlangsung. Sehingga pertanyaan penelitian ini adalah "bagaimana penggunaan gadget anak usia dini selama masa pandemi COVID-19?". Sebagai langkah untuk mendapatkan studi yang sesuai dan relevan dengan penelitian ini, peneliti menggunakan jurnal/penelitian yang diperoleh secara daring yang melibatkan beberapa tahap melalui kriteria inklusi.

Kriteria inklusi diterapkan dalam membantu penelitian ini, diantaranya adalah (a) artikel didapatkan dari sumber asli (*primary source*); (b) pencarian sistematis dilakukan pada mesin pencarian elektronik dan dibatasi hanya pada

artikel/jurnal yang menggunakan Bahasa Inggris; (c) literatur dapat diakses *full-text* yang diterbitkan antara bulan Maret 2020 hingga Juni 2023; (d) penelitian memiliki partisipan orang tua dari anak usia dini; (e) penelitian memiliki fokus terhadap keterlibatan orang tua selama masa pandemi berlangsung, bukan sebelum atau sesudahnya, dan; (f) untuk mendapatkan artikel/studi yang terkait dengan kriteria inklusi tersebut, terdapat tiga sumber data atau database yang diakses secara daring, yaitu: Taylor & Francis Online, SAGE Journals, dan ScienceDirect. Database ini dipilih karena membahas mengenai masalah-masalah terkait dengan rumpun sosial humaniora dan psikologi.

Sumber Data dan Strategi Pencarian

Untuk mendapatkan artikel yang sesuai, peneliti menggunakan kata kunci tertentu dalam berbagai database. Pemilihan kata kunci ditujukan agar penelitian mendapatkan informasi penggunaan gadget atau akses terhadap layar (*screen time*) yang dialami oleh anak-anak selama pandemi COVID-19. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti menetapkan kata kunci tertentu sebagai strategi pencarian guna mendapatkan sumber data yang berkaitan dengan topik penelitian. Peneliti menetapkan dua variasi kata kunci yaitu (a) ('children' AND 'behavior' AND 'gadget' AND 'COVID-19) (b) ('children' AND 'activity' AND 'screen time' AND 'pandemic') untuk menjangkau seluruh penelitian yang berkaitan dengan topik peneliti.

Selanjutnya, peneliti mengaplikasikan kata kunci tersebut ke dalam sumber database penelitian Taylor & Francis Online, SAGE Journals, dan ScienceDirect.

Tabel 1. Sumber Data & Kata Kunci Pencarian

Sumber Database	Taylor & Francis Online	SAGE Journals	Science Direct
Kata Kunci (I)	('children' AND 'behavior' AND 'gadget' AND 'COVID-19)	('children' AND 'behavior' AND 'gadget' AND 'COVID-19)	('children' AND 'behavior' AND 'gadget' AND 'COVID-19)
	Total: 103	Total: 38	Total: 174
Kata Kunci (II)	('children' AND 'activity' AND 'screen time' AND 'pandemic')	('children' AND 'activity' AND 'screen time' AND 'pandemic')	('children' AND 'activity' AND 'screen time' AND 'pandemic')
	Total: 259	Total: 154	Total: 356

Dari proses pencarian ketiga sumber database tersebut, peneliti total mendapatkan 1084 penelitian yang berkaitan dengan topik yang diteliti.

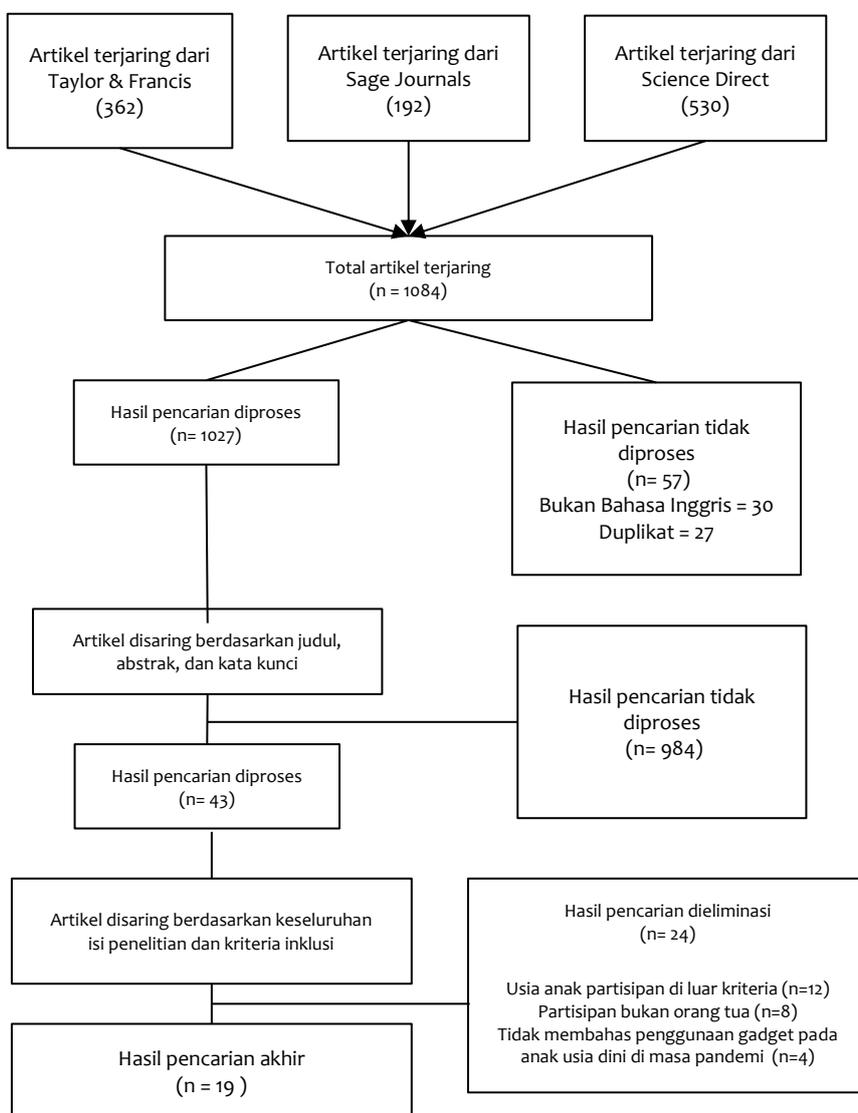
Kriteria Pemilihan dan Eliminasi Artikel

Kriteria pemilihan dan eliminasi artikel merupakan salah satu tahapan dalam melakukan proses *scoping review*. Proses penyeleksian atau penyaringan penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat menyaring dan menyisihkan penelitian yang kurang relevan dengan topik penelitian. Proses tersebut dimulai dengan penyeleksian tahap awal yaitu dengan memilah penelitian berdasarkan judul artikel dan abstrak penelitian. Proses seleksi mengacu pada panduan PRISMA (Page et al. 2021). Pada proses seleksi

PRISMA, terdapat beberapa langkah yang dilakukan: (1) langkah pertama adalah identifikasi, yakni menyeleksi berdasarkan penelitian duplikat atau penelitian yang tidak menggunakan Bahasa Inggris; (2) langkah kedua melihat judul penelitian dan abstrak atau *title and abstract screening* yaitu penelitian yang tidak memiliki keterkaitan atau memiliki fokus berbeda dengan kata kunci pencarian tidak dimasukkan dan tidak dilanjutkan sebagai database penelitian; (3) langkah ketiga adalah proses pengambilan atau *retrieval* dari seluruh artikel atau jurnal yang sudah diseleksi (mendapatkan teks secara lengkap); (4) terakhir, penelitian yang tidak memenuhi kriteria inklusi akan diseleksi sehingga didapatkan jumlah hasil penelitian yang benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada tahap awal penjarangan melalui kata kunci yang ditetapkan total artikel yang terjaring sebesar 1084 yang berasal dari tiga basis data pencarian. Peneliti kemudian menggunakan proses identifikasi, yakni melihat keseluruhan penelitian untuk menandakan apakah terdapat penelitian yang duplikat serta tidak berbahasa sama dengan yang lainnya (Bahasa Inggris). Proses identifikasi mendapatkan 27 penelitian duplikat, yakni penelitian dengan judul yang sama, serta 30 penelitian yang tidak menggunakan Bahasa Inggris, sehingga total 57 penelitian yang dieliminasi. Langkah selanjutnya adalah *abstract and title screening*, yang melihat apakah terdapat pembahasan dari kata pencarian “pandemi”, “gadget”, “parent”, dan “children” baik pada judul maupun abstrak. Dari 1027 penelitian didapatkan 984 penelitian yang dieliminasi. Penelitian yang dieliminasi ini memiliki pembahasan topik yang berbeda (mis: peran

sekolah, proses belajar jarak jauh, promosi kesehatan anak di masa pandemi). Langkah ketiga adalah pengambilan teks lengkap dari penelitian dan dalam hal ini tidak ada yang diseleksi karena seluruh teks lengkap penelitian berhasil didapatkan. Langkah keempat menyeleksi dari 43 penelitian dilihat kembali melalui kriteria inklusi yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu (1) penelitian terkait dengan penggunaan gadget pada anak usia dini di masa pandemi (2) partisipan penelitian merupakan orang tua yang memiliki anak dan usia anak usia dini (0 - usia 8 tahun). Proses eliminasi ini menyisihkan 24 artikel yang kurang relevan dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dari proses penyisihan ini, peneliti mendapatkan total 19 studi yang sesuai dengan topik penelitian. Diagram proses seleksi ditampilkan pada gambar 1 dan rangkuman analisis studi ilmiah ditampilkan pada tabel 2.



Gambar 1. Diagram Proses Seleksi Studi Ilmiah

HASIL PENELITIAN

Dari hasil penjarangan melalui ketiga database yakni Taylor & Francis Online, SAGE Journals, dan ScienceDirect, peneliti mendapatkan sembilan belas artikel yang relevan

untuk dikaji mengenai gambaran penggunaan gadget anak usia dini selama masa pandemi COVID-19. Berikut adalah rincian temuan dari sembilan belas artikel tersebut yang dirangkum ke dalam Tabel 1.

Table 1. Rangkuman Artikel Terpilih

Judul penelitian	Studi, Negara	Partisipan	Metodologi	Temuan Utama
Screen Time for Preschool Children: Learning from Home during the COVID-19 Pandemic.	Susilowati et al. (2021). Indonesia	951 orang tua yang berusia 17-70 tahun & memiliki anak usia 2 - 6 tahun.	Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mencari tahu dan mengevaluasi durasi dan dampak penggunaan media digital pada anak usia 3 - 5 tahun di daerah perkotaan Indonesia. Alat ukur yang digunakan adalah Surveillance of digital-Media hAbits in earLy chiLdhood Questionnaire (SMALLQ®).	Hasil penelitian menunjukkan anak usia dini sudah mengenal dan menggunakan media digital & non digital sebelum usia 3 tahun bahkan ada yang sudah terpapar dari bayi. Waktu yang digunakan dalam penggunaan gadget & media non digital lebih dari 1 jam per hari, melewati batas anjuran yang disarankan oleh AAP. Situasi pandemi merupakan salah satu alasan orang tua dalam mengenalkan dan memberikan akses gadget terhadap anak. Selanjutnya, media digital yang paling sering digunakan oleh anak mulai dari telepon seluler (91,6%), diikuti oleh televisi (86,1%) dan komputer (61%). Orang tua menyadari dampak dan pentingnya membatasi waktu paparan layar pada anak. Mereka menyatakan sejak anak rutin menggunakan gadget terdapat beberapa dampak perkembangan yang terjadi pada anak mulai dari (1) kurang tidur (60,2%); menurunnya aktivitas fisik dan bermain non digital (65,5%); kecanduan gadget (64,4%) dan menurunnya interaksi anak dengan orang tua dan lingkungan sekitarnya (62,5%).
Preschool Children's Use of Digital Devices and Early Development in Hong Kong: The Role of Family Socioeconomic Status.	Zheng and Sun (2021). Hongkong.	877 orang tua anak usia 3-5 tahun dari 18 taman kanak-kanak di Hongkong.	Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mencari tahu hubungan penggunaan media digital dengan perkembangan pada anak usia dini selama masa pandemi. Alat ukur <i>Hong Kong Early Child Development Scale (HKECDS)</i> digunakan untuk memahami hubungan tersebut. Alat ukur ini terdiri dari 35 aitem pertanyaan yang mengukur 8 dimensi perkembangan anak yakni aspek personal (mis: perawatan diri), aspek perkembangan bahasa, aspek pembelajaran pada masa pra-akademik, aspek perkembangan kognitif, aspek pada motorik kasar, aspek pada motorik halus, aspek pada kemampuan fisik dan kesehatan, serta aspek sosial (mis: kemampuan bermasyarakat).	Hasil penelitian menemukan bahwa 74.54% anak usia 3-5 tahun sudah memiliki pengalaman dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada anak sebelum masa pandemi mencapai lebih dari 1 jam per hari. Sedangkan ketika pandemi berlangsung melonjak sebesar 38% yakni menjadi sekitar 1 setengah jam hingga hampir 2 jam per harinya. Selanjutnya, hasil penelitian menemukan terdapat korelasi positif antara penggunaan gadget pada anak dengan aspek perkembangan pada anak usia dini. Terdapat empat domain yang menjadi perhatian pada penelitian ini, yakni General Knowledge, Fine Motor Skills, Gross Motor Skills, dan Early Academic Achievement. Semakin tinggi penggunaan gadget pada anak maka semakin besar dampak negatif terhadap aspek perkembangannya (mis: pada aspek kognitif, motorik halus, dan motorik kasar). Selain itu, penelitian menemukan bahwa kebiasaan menonton kartun dengan durasi tinggi yang dilakukan pada anak usia 3-5 tahun ini memiliki dampak negatif terhadap kecerdasan umum, motorik halus anak, serta kemampuan akademik awal seperti membaca dan menulis. Anak dengan kebiasaan menonton kartun dengan durasi tinggi cenderung memiliki pencapaian akademis awal yang rendah. Selanjutnya, kebiasaan penggunaan gadget sebelum tidur yang dilakukan setiap hari juga berkorelasi positif terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak.
Parent perspectives on young children's changing digital practices: Insights from Covid-19.	Lewis et al. (2023). Australia	101 orang tua yang memiliki anak usia 3 - 5 tahun.	Penelitian mix-method ini bertujuan untuk mempelajari perspektif orang tua dalam penggunaan gadget pada anak dirumah selama masa pandemi berlangsung.	Hasil penelitian menemukan bahwa peningkatan penggunaan gadget pada anak merupakan sebuah respons atas kejadian pandemi yang dialami oleh anak-anak. Kegiatan dan waktu yang biasanya dihabiskan oleh anak dalam bermain dengan teman sebaya maupun kegiatan fisik lainnya (mis: berenang, bermain diluar rumah)

Data kuantitatif dikumpulkan melalui pengisian lembar kuesioner untuk mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak dan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara untuk melihat dan mengeksplorasi penggunaan gadget pada anak dalam konteks pandemi.

Alat ukur yang digunakan mengadopsi dari teori *Activity Theory framework* untuk melihat perspektif orang tua tentang penggunaan gadget pada masa karantina & pandemi.

telah hilang serta faktor kesibukan orang tua bekerja dirumah mau tidak mau membuat kegiatan anak digantikan dengan bermain gadget.

Selain itu, para orang tua mengungkapkan bahwa selama masa pandemi berlangsung mereka merasa kewalahan dalam membagi peran mereka sebagai pekerja, orang tua serta melakukan tugas domestik di rumah. Tingginya tekanan dari perubahan ini membuat mereka merasa penggunaan gadget merupakan solusi dalam menjalani tiga perannya dalam masa pandemi. Selain itu, mereka merasa harus lebih fleksibel terhadap aturan penggunaan gadget pada anak. Sehingga mereka membiarkan anak-anak dalam menggunakan berbagai perangkat digital dirumah (mis: televisi, tablet, telepon selular, laptop, bahkan playstation). Durasi penggunaan berbagai perangkat digital ini bisa mencapai 2 - 3 jam per harinya.

Selanjutnya, para orang tua menggambarkan tantangan yang dialaminya mengenai masa pandemi yaitu terjadinya peningkatan interaksi digital pada anak yang menggantikan interaksi dengan aktivitas prasekolah yang biasa dialami mereka (mis: pada taman kanak-kanak), pengalaman belajar informal (mis: kunjungan ke perpustakaan kunjungan dan museum), serta interaksi sosial tatap muka dengan anggota keluarga di luar rumah yang tidak bisa dilakukan selama pandemi.

<p>The impact of media on children during the COVID-19 pandemic: A narrative review.</p>	<p>Mesce et al. (2022).</p>	<p>18 artikel terpilih yang digunakan dalam penelitian berbasis <i>literature review</i>.</p>	<p><i>Literature review</i> ini bertujuan untuk menggambarkan dampak dari terjadinya pandemi terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini.</p>	<p>Hasil <i>literature review</i> menemukan bahwa dampak utama dari pandemi adalah terbatasnya interaksi sosial yang mengakibatkan terjadinya peningkatan penggunaan gadget pada anak usia dini.</p> <p>Penggunaan gadget pada anak merupakan bentuk bagi para anak usia dini dalam menghadapi berbagai perubahan drastis di masa pandemi (mis: tidak boleh bermain diluar rumah, sekolah menjadi daring, tidak bisa bermain bersama teman). Durasi penggunaan gadget selama masa pandemi bisa mencapai 4 jam per harinya.</p> <p>Selain itu, hasil penelitian menemukan bahwa peningkatan penggunaan gadget berkorelasi positif dengan berbagai masalah perkembangan pada anak usia dini. Mulai dari menurunnya kemampuan interaksi sosial, kecanduan gadget bahkan dampak yang paling berbahaya dapat mengganggu kesehatan mentalnya (mis: gangguan kecemasan, depresi, stress berlebihan pada anak).</p> <p>Berkaitan dengan hal ini, orang tua memiliki andil untuk membantu anak dalam mengatasi berbagai perubahan yang dialami saat masa pandemi berlangsung. Orang tua memiliki tugas utama tidak hanya untuk memperhatikan kondisi kesehatan namun juga kondisi psikologis anak.</p> <p>Selain itu, untuk menghindari dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Orang tua perlu membuat peraturan atau strategi. Strategi yang dapat diterapkan orang tua mulai dari (1) batasi penggunaan gadget pada anak, (2) alihkan penggunaan gadget dengan permainan yang membutuhkan interaksi dua arah bersama dengan orang tua atau teman sebaya, (3) ajak anak untuk menghabiskan waktu bersama di ruang hijau (mis: taman kota).</p>
--	-----------------------------	---	--	---

<p>Parents and children during the COVID-19 quarantine process: Experiences from Turkey and China.</p>	<p>Toran et al. (2021). China & Turki</p>	<p>13 Orang tua di Turki & 11 Orang tua di China yang memiliki anak usia 3 - 6 tahun.</p>	<p>Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan pola hubungan antara orang tua dan anak usia 3-6 tahun selama pandemi, terutama saat masa karantina berlangsung.</p> <p>Selain itu, penelitian ini ingin melihat dan memahami bagaimana orang tua dan anak-anak dari dua negara yang berbeda (Turki & China) dalam menghadapi masa pandemi.</p> <p>Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara untuk melihat dan mengeksplorasi sudut pandang orang tua terhadap hubungan mereka dengan anak sebelum dan selama masa pandemi berlangsung serta pengalaman positif dan negatif yang dirasakan oleh orang tua.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa terlepas dari perbedaan latar belakang sosial dan budaya, terdapat banyak kesamaan dalam pengalaman orang tua di Turki dan China dalam melalui masa pandemi dengan anak mereka. Pada saat awal masa pandemi berlangsung anak-anak menjadi lebih agresif, cemas, hiperaktif dan menunjukkan berbagai perilaku negatif akibat perubahan drastis pembatasan sosial.</p> <p>Selain itu, secara positif orang tua merasa masa pandemi membuat mereka lebih dekat dan dapat meningkatkan kualitas interaksi mereka dengan anak dibandingkan sebelum pandemi. Namun terdapat sisi negatif yang mereka rasakan pada masa pandemi ini yaitu durasi penggunaan gadget meningkat pada anak-anak. Mereka menjadi lebih sering menghabiskan waktu di depan layar dibanding dengan mengisi kegiatan lainnya (mis: kegiatan non digital). Hal ini membuat para orang tua kesulitan untuk mengontrol mereka karena tidak tahu bagaimana cara yang tepat untuk menegur dan memberi arahan yang tepat terkait penggunaan gadgetnya.</p>
<p>Screen time as an index of family distress.</p>	<p>Hartshorne et al. (2021). Amerika Serikat.</p>	<p>Penelitian menggunakan enam dataset berisikan data kuantitatif dari hasil survei dari 1000 orang tua yang memiliki anak usia dini.</p>	<p>Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk melihat tiga fenomena untuk dianalisis yaitu (1) waktu layar (<i>screen time</i>) pada anak, (2) tekanan stress yang terjadi pada orang tua, dan (3) kesehatan mental orang tua yang terjadi selama pandemi.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa dampak utama dari pandemi yang dirasakan oleh orang tua adalah besarnya tekanan stress yang memengaruhi kesehatan mental mereka. Tekanan stress yang paling tinggi dirasa oleh para orang tua terjadi saat ditutupnya akses lembaga pendidikan anak (mis: taman bermain, taman kanak-kanak, <i>daycare</i>).</p> <p>Kejadian ini membuat orang tua harus tetap berada di rumah untuk menemani anak-anak mereka. Selanjutnya mereka perlu memberikan perhatian lebih dari sebelumnya, membagi waktu untuk anak dan kegiatan lainnya. Di sisi lain, kegiatan anak yang terbatas hanya di rumah ditambah dengan berbagai perubahan yang dialami oleh para orang tua mengakibatkan paparan layar pada anak pun meningkat.</p>
<p>Screen media and non-screen media habits among preschool children in Singapore, South Korea, Japan, and Finland: Insights from an unsupervised clustering approach</p>	<p>Chia et al. (2022) Singapura, Korea Selatan, Jepang, dan Finlandia.</p>	<p>5809 orang tua yang memiliki anak berusia 2 - 6 tahun.</p>	<p>Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan pendekatan pengelompokan klaster yang bertujuan untuk menggambarkan kebiasaan aktivitas yang menggunakan layar setiap harinya (mis: menggunakan gadget) dan kebiasaan aktivitas yang tidak menggunakan layar (mis: bermain di dalam dan di luar ruangan bermain di dalam dan di luar ruangan) dan tidur pada anak-anak berusia 2 - 6 tahun di Singapura, Korea Selatan, Jepang, dan Finlandia.</p> <p>Alat ukur Surveillance of digital Media in eArLy childhood Questionnaire (SMALLQ®) digunakan untuk memahami dan menggambarkan aktivitas penggunaan layar tersebut.</p> <p>Pembagian klaster didasarkan dari tingkat penggunaan gadget anak-anak.</p>	<p>Hasil penelitian mendapatkan 7 klaster yang menggolongkan responden berdasarkan metode <i>unsupervised clustering</i> dengan masing-masing klaster memiliki karakteristik tersendiri. Penelitian kemudian menetapkan klaster yang paling merepresentasikan sebuah negara. Klaster 1 (n=261) merupakan penggolongan penggunaan media digital dan aktivitas fisik tinggi dan kedekatan orang tua dan anak rendah. Klaster 2 (n=1288) memiliki tingkat penggunaan gadget yang rendah untuk orang tua dan anak. Klaster 3 (n=969) memiliki tingkat penggunaan media digital untuk hiburan yang tinggi dan kedekatan yang rendah antar orang tua dan anak. Klaster 4 (n=829) memiliki aktivitas media digital yang rendah, aktivitas fisik yang rendah, dan waktu istirahat yang tinggi. Klaster 5 (n=822) memiliki aktivitas media digital tinggi, aktivitas fisik yang tinggi, dan kedekatan orang tua dan anak yang erat. Klaster 6 (n=915) memiliki tingkat penggunaan media digital yang rendah kecuali untuk kebutuhan belajar dan kedekatan orang tua dan anak yang rendah. Terakhir, klaster 7 (n=725) memiliki aktivitas media digital yang rendah, dan anak baru menggunakan gadget di usia yang lebih tua dibandingkan klaster lainnya, serta orang tua dan anak memiliki hubungan yang erat.</p>

Dari pengelompokan kluster tersebut ditemukan bahwa Finlandia masuk dalam kategori Kluster 2 yaitu memiliki tingkat penggunaan gadget yang rendah baik pada orang tua dan anak. Selanjutnya Jepang masuk dalam kategori Kluster 3 yaitu memiliki tingkat penggunaan media digital yang tinggi dan kedekatan yang rendah antar orang tua dan anak.

Orang tua dari Finlandia dan Jepang menunjukkan homogenitas kebiasaan media digital (mis: paparan layar rendah & paparan layar tinggi) pada anak-anak prasekolah.

Sementara itu untuk Korea Selatan masuk dalam kategori Kluster 6 dan 7 yaitu memiliki tingkat penggunaan media digital yang rendah kecuali untuk kebutuhan belajar dan kedekatan orang tua dan anak yang rendah. Serta pengenalan gadget pada anak dilakukan pada usia yang lebih tua dibanding dengan kluster lainnya.

Terakhir untuk Singapura memiliki hasil yang beragam yaitu penduduknya terdiri dari kluster 4, 5, 6 dan 7. Kluster Singapura terdiri dari dari kelompok yang memiliki paparan layar rendah, sedang dan tinggi serta aktivitas fisik yang tinggi pada anak usia dini.

COVID-19 and children's screen time in Ceará, Brazil: a repeated cross-sectional survey.	Rocha et al. (2022). Brazil.	1050 anak usia 3-4 tahun dan 404 anak usia 5-6 tahun menjadi partisipan pada penelitian di tahun 2017. Pada penelitian pada tahun 2020, diadakan penelitian sejenis dengan partisipan sejumlah 189 anak usia 3-4 tahun dan 94 anak usia 5-6 tahun.	<p>Penelitian <i>cross sectional</i> ini dilakukan untuk mengetahui paparan penggunaan gadget pada anak usia dini sebelum dan saat pandemi berlangsung. Sumber data yang digunakan didapatkan dari Lembaga Penelitian Kesehatan Ibu dan Anak di Ceará (<i>Pesquisa de Saúde Materno Infantil no Ceará – PSMIC</i>).</p> <p>Penelitian ini dilakukan sebagai lanjutan dari penelitian sebelumnya yang dilaksanakan pada tahun 2017. Proses pengambilan data dilakukan melalui survei berbasis <i>cross-sectional</i> yang mendapatkan data di daerah Ceara, Brasil.</p> <p>Penelitian pada tahun 2017 menggunakan metode wawancara secara langsung. Sedangkan pada tahun 2020 dengan metode survei melalui telepon, karena adanya pembatasan bertemu secara langsung.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa selama masa pandemi berlangsung terjadi peningkatan pada penggunaan gadget dan durasi paparan layar anak. Pada anak usia 3-4 tahun peningkatan sebesar 26.1% (dari 4.1 jam menjadi 5.2 jam per harinya), kemudian 29.5% pada anak 5-6 tahun (dari 4.4 jam menjadi 5.7 jam per harinya), jika dibandingkan dengan data sebelum pandemi terjadi yaitu pada tahun 2017. Peningkatan penggunaan gadget ini sudah melewati batas anjuran yang disarankan oleh WHO, AAP dan Brazilian Society of Pediatrics yaitu pada anak usia 3-4 tahun hanya 1 jam per hari dan usia 5-6 tahun maksimal 2 jam per harinya.</p> <p>Terdapat beberapa alasan mengapa peningkatan durasi paparan layar terjadi pada anak, mulai dari: (1) terjadinya penutupan sekolah, (2) pembatasan akses melakukan kegiatan diluar rumah, (3) penggunaan gadget terus-terusan yang dilakukan oleh orang tua dirumah, membuat anak meniru perilaku tersebut, (4) peningkatan tingkat stress orang tua dan rendahnya tingkat resiliensi pada orang tua dan anak.</p>
Digital parenting during the COVID-19 lockdowns: how Chinese parents viewed and mediated young children's digital use.	Cao et al. (2022). China.	2491 orang tua yang memiliki anak berusia 0-8 tahun di berbagai daerah China.	<p>Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk memahami bagaimana para orang tua di China dalam melihat dan memediasi penggunaan gadget anak di masa pandemi.</p> <p>Alat ukur yang digunakan <i>Home Digital Practices Survey</i></p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa para orang tua belum siap menghadapi tantangan dari dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Hal ini bisa terlihat dari (1) orang tua memiliki berbagai pandangan mengenai perilaku anak dalam menggunakan gadget mulai dari (a) melihat anak menggunakan gadget sebagai hal yang positif (25.09%) , (b) negatif, (35.13%) serta (c) seimbang (32.64%). (2) mayoritas orang tua mengetahui manfaat penggunaan gadget pada anak. Disisi</p>

(HDPS), yang terdiri dari 5 dimensi yaitu *digital resources, parental mediation, multimodal practices, digital literacy, and parental beliefs*.

Kuesioner penelitian terdiri dari 24 aitem pernyataan dan 3 pertanyaan terbuka yaitu (1) Bagaimana para orang tua memandang penggunaan gadget atau media digital pada anak usia dini; (2) Bagaimana peran orang tua dalam penggunaan gadget; (3) Apa yang perlu orang tua lakukan dalam membimbing penggunaan gadget pada anak

lain, mereka tetap merasa khawatir terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget terhadap perkembangan dan proses pembelajaran anak (mis: sulit konsentrasi, menjadi sulit diatur, mudah tantrum, dsbnya).

Selanjutnya apabila ditinjau dari (3) konteks peran orang tua terhadap penggunaan gadget anak. Hasil penelitian menemukan bahwa peran yang dijalankan oleh orang tua sebagai (1) pemandu sebesar 35.84% (2) pengawas sebesar 32.04% serta berusaha mengadopsi empat pendekatan *digital parenting (supervision, active mediation, restrictive mediation, and co-use or co-view)*.

Dari ketiga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa para orang tua di China belum siap dalam mengenalkan gadget pada anak sejak dini. Serta mereka masih membutuhkan arahan dan bantuan dalam menjalankan pendekatan *digital parenting*.

Day-to-day life during the COVID-19 pandemic: A longitudinal qualitative study with Canadian parents of young children	Sanders et al. (2022) Kanada	10 orang tua yang memiliki anak berusia 0 - 5 tahun.	Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk melihat bagaimana pandemi covid-19 berdampak terhadap kehidupan sehari-hari orang tua yang memiliki anak usia 0-5 tahun di Desa Northern, Kanada.	Dari hasil penelitian didapatkan tiga tema yang berhasil diidentifikasi oleh peneliti sebagai dampak perubahan dari terjadinya pandemi. Hal tersebut mulai dari: (1) perubahan dalam akses pelayanan kesehatan, (2) perubahan dalam program pendidikan anak usia dini serta (3) perubahan atau bahkan kehilangan interaksi sosial.
			Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara untuk memahami dan mengeksplorasi pengalaman para orang tua terhadap berbagai perubahan yang terjadi pada saat pandemi berlangsung dalam menjalani perannya sebagai orang tua yang memiliki anak usia dini.	(1) Pada perubahan dalam akses pelayanan kesehatan orang tua merasa kewalahan atas terjadi pergeseran sistem pelayanan kesehatan. Dari sistem pelayanan kesehatan secara langsung dan tatap muka kini berganti menjadi daring. Mereka memahami bahwa membatasi pertemuan akan mengurangi resiko terkena virus covid-19. Namun mereka masih tidak merasa konsultasi via telepon setara dengan pengalaman tatap muka, terutama untuk layanan kesehatan terkait terapi wicara dan bahasa untuk sang anak. Selanjutnya akibat perubahan layanan kesehatan ini juga mengakibatkan orang tua harus bertanggung jawab penuh terhadap kesehatan anak sendiri dan mencari cara sendiri dulu untuk memberikan solusi tercepat bagi sang anak.
				(2) Pada perubahan dalam program pendidikan anak usia dini. Orang tua merasa terganggu atas berubahnya program pendidikan anak usia dini, baik pada jenjang kelompok bermain ataupun taman kanak-kanak. Perubahan tersebut tidak hanya pada sistem kelas yang menjadi daring namun juga terdapat pembatalan program sekolah. Dari kejadian ini orang tua merasa terjadi kekosongan untuk mengisi masa perkembangan anaknya. Padahal anak usia dini membutuhkan banyak eksplorasi baik dari teman sebaya maupun lingkungan sekitar.
				(3) Pada pola perubahan atau bahkan hilangnya proses interaksi sosial. Orang tua merasa terkejut atas menurunnya interaksi sosial yang biasa dilakukannya bersama dengan orang tua dari teman sebaya anaknya. Aktivitas interaksi yang biasa mereka lakukan bersama sambil menunggu program pendidikan anak dan bermain ditaman menjadi hilang. Padahal aktivitas tersebut merupakan kegiatan pendukung untuk membantu mereka. Dari proses interaksi yang terjadi orang tua biasanya saling

berbagi seputar rangkaian perkembangan anak ataupun tempat berbagi cerita dalam menghadapi tingkah laku anak usia dini. Keterbatasan ini mengakibatkan orang tua harus memikirkan cara-cara kreatif untuk menutupi kekosongan interaksi tersebut.

Berbagai perubahan yang tersebut berkaitan berkorelasi positif terhadap keputusan orang tua dalam memberikan gadget terhadap anak. Orang tua merasa dengan diadakannya sistem sekolah daring, pembatasan kegiatan sosial di luar rumah, serta menjalankan pekerjaannya dari rumah telah membuat terbatasnya alternatif pemberian hiburan bagi anak, sehingga akhirnya mengizinkan anak mereka untuk menggunakan gadget. Hal ini pada akhirnya bermuara pada peningkatan penggunaan gadget di masa pandemi oleh anak usia dini.

Selain hal itu, berbagai perubahan dari pandemi ini telah membuat orang tua merasa khawatir bagaimana dampaknya dengan anak-anak mereka. Mereka sadar bahwa pada mereka saja perubahan akibat pandemi ini sangat mengejutkan apalagi untuk anak mereka yang masih membutuhkan banyak interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya. Mereka cemas bagaimana anak-anak nanti bisa berhadapan dengan teman sebaya, bersosialisasi, hingga menjalin hubungan pertemanan.

<p>Longitudinal trends in parent-reported child sleep, physical activity, and screen use during the COVID-19 pandemic in New York City</p>	<p>Finkel et al.(2022) New York</p>	<p>277 orang tua yang memiliki anak usia dini.</p>	<p>Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk memahami penggunaan gadget anak, pola tidur anak, dan aktivitas fisik anak saat pandemi awal berlangsung dan 6 bulan setelahnya.</p> <p>Penelitian dilakukan dengan pendekatan <i>longitudinal</i> untuk melihat perbedaan perubahan penggunaan gadget anak, pola tidur anak, dan aktivitas fisik anak saat pandemi awal berlangsung dan 6 bulan setelahnya.</p> <p>Penelitian dilakukan sebanyak 2 kali yakni pada Maret 2020 dan September 2020 dengan jeda selama 6 bulan.</p> <p>Alat ukur yang digunakan untuk melihat perubahan pola tidur anak dan aktivitas fisik adalah The Patient-Reported Outcomes Measurement Information System (PROMIS) Parent Proxy Short Form v1.0-Physical Activity. Sedangkan untuk mengukur penggunaan gadget pada anak menggunakan adaptasi dari penelitian terkait dengan fokus untuk melihat variasi penggunaan gadget pada anak (mis: <i>smartphone</i>, <i>tablet</i>, <i>laptop</i>, <i>game console</i>, <i>televisi</i>, dsbnya) dan mengeksplor durasi penggunaan</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa pada masa awal pandemi yaitu Maret 2020 penggunaan gadget anak meningkat. Selain itu, aktivitas fisik serta pola tidur anak mengalami penurunan. Selanjutnya para orang tua mengungkapkan hal utama mereka khawatirkan dengan terjadinya pandemi ini adalah penggunaan gadget pada anak yang akan terus meningkat. Mengingat keterbatasan aktivitas fisik di luar rumah yang anak-anak bisa lakukan.</p> <p>Kemudian setelah dilakukan penelitian ke dua yaitu 6 bulan berikutnya ditemukan bahwa orang tua masih memiliki kekhawatiran yang sama yaitu pada penggunaan gadget anak. Mereka merasa kekhawatiran mereka pada tahap penelitian pertama benar terjadi yaitu peningkatan penggunaan gadget pada anak justru semakin meningkat signifikan. Pada penelitian pertama proporsi penggunaan gadget sehari mencapai 3,5 jam per harinya menjadi 4,5 jam per hari pada penelitian ke dua. Durasi penggunaan gadget ini melewati batas anjuran dari yang disarankan oleh AAP dan WHO.</p>
--	---	--	--	--

gadget tersebut setiap harinya.

<p>Factors associated with changes in movement behaviors in toddlers and preschoolers during the COVID-19 pandemic: A national cross-sectional study in Mexico.</p>	<p>Jáuregui et al. (2021). Meksiko</p>	<p>631 orang tua yang memiliki anak usia 1-5 tahun.</p>	<p>Penelitian kuantitatif ini dilakukan untuk melihat perubahan (pola tidur, aktivitas fisik, durasi penggunaan gadget) pada anak usia 1- 5 tahun sebelum dan selama masa awal pandemi berlangsung.</p> <p>Alat ukur yang digunakan diadaptasi dari SUNRISE (Surveillance Study of Movement Behaviours in the Early Years) yang fokus untuk melihat perubahan pola tidur, aktivitas fisik, durasi penggunaan gadget pada anak.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa selama masa pandemi berlangsung aktivitas fisik menurun sebesar 25%, kualitas tidur menurun sebesar 20% dan durasi paparan layar dan penggunaan gadget pada anak meningkat dua kali lipat (dari 1.3 jam per hari menjadi 3.1 jam per harinya) dibandingkan sebelum masa pandemi berlangsung.</p> <p>Selain itu hasil penelitian menemukan bahwa peningkatan paparan layar berkorelasi positif dengan menurunnya aktivitas fisik dan kualitas tidur pada anak usia dini. Berkaitan dengan hal ini, apabila ditinjau dari latar belakang sosial dan ekonomi hasil penelitian menemukan anak yang datang dari keluarga sosial-ekonomi rendah lebih mudah terpapar perubahan ini dibandingkan anak dari keluarga sosial-ekonomi tinggi.</p> <p>Terakhir apabila tidak ada intervensi dini terkait berbagai perubahan yang dialami anak ini (kualitas tidur, aktivitas fisik menurun, dan tingginya penggunaan gadget) akan berdampak pada konsekuensi jangka panjang yaitu terhadap kesehatan dan perkembangan anak-anak.</p>
<p>To school through the screens: the use of screen devices to support young children's education and learning during the COVID-19 pandemic.</p>	<p>Egan and Beatty (2021). Irlandia.</p>	<p>506 orang tua yang memiliki anak usia dini dan <i>early school age</i>.</p>	<p>Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk melihat bagaimana anak-anak di Irlandia beradaptasi terhadap perubahan dan penggunaan gadget (baik penggunaan untuk edukasi dan non edukasi) pada masa pandemi berlangsung.</p> <p>Alat ukur yang digunakan mengadopsi dari Play and Learning in the Early Years (PLEY) yang fokus untuk melihat tiga aspek yaitu: perilaku bermain (termasuk penggunaan gadget), belajar, dan perkembangan anak.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan gadget pada anak meningkat selama masa pandemi berlangsung. Dari yang biasanya maksimal 1 jam per hari meningkat sampai 2 hingga 3 jam per harinya. Adapun perangkat gadget yang digunakan mulai dari televisi (85%), tablet (43%), laptop (50%), <i>smartphone</i> (41%), dan <i>game console</i> (16%).</p> <p>Berkaitan dengan peningkatan penggunaan gadget pada anak ini, 69% orang tua menyatakan bahwa anak mereka menjadi lebih malas belajar dan waktu yang digunakan untuk belajar menjadi menurun. Sementara itu 21% orang tua menyatakan tidak ada perubahan pada pola belajar anak dan 10% menyatakan durasi belajar anak mengalami peningkatan.</p>
<p>Preschoolers' engagement with screen content and associations with sleep and cognitive development</p>	<p>Axelsson et al. (2022). Australia.</p>	<p>92 orang tua anak usia 2-5 tahun.</p>	<p>Penelitian kuantitatif ini dilakukan untuk melihat bagaimana paparan layar pada anak usia dini berhubungan dengan pola tidur dan perkembangan kognitif anak.</p> <p>Alat ukur yang digunakan mengadopsi dari (1) Screen-based Media Use and Its Proximal Correlates in Children Questionnaire (SCREENS-Q) untuk melihat penggunaan gadget dan paparan layar pada anak usia dini; (2) Children's Sleep Wake Scale (CSWS) untuk melihat kualitas tidur pada anak; (3) The Ages and Stages Questionnaire-3 (ASQ-3) untuk melihat</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa 75% anak sudah memiliki akses terhadap berbagai perangkat gadget yang ada di rumahnya (mis: televisi, tablet, laptop, <i>smartphone</i>, <i>game console</i>). Bahkan 25% dari anak tersebut sudah memiliki perangkat gadgetnya sendiri. Adapun proporsi perangkat gadget yang biasa dipakai anak mulai dari, tablet (76%) televisi (74%), <i>smartphone</i> (71%), <i>game console</i> (20%).</p> <p>Selain itu, hasil penelitian menemukan bahwa tayangan atau konten utama yang ditonton oleh anak merupakan konten hiburan (mis: kartun, acara anak, youtube kids) dibandingkan dengan konten edukasi. Total durasi yang setiap hari dihabiskan oleh anak untuk menonton konten hiburan mencapai 2 jam per harinya, melebihi batas anjuran dari AAP dan WHO.</p>

gambaran perkembangan anak usia dini.

Berkaitan dengan hal tersebut, hasil penelitian menemukan bahwa anak yang menggunakan gadget 2 jam perhari lebih memiliki risiko terhadap penurunan kualitas tidur dan jam tidurnya. Selain itu, tingginya paparan anak terhadap konten hiburan berkorelasi positif terhadap kemampuan komunikasi dan perkembangan bahasa anak. Pasalnya, pada konten hiburan durasi yang disajikan lebih lama dan cenderung pasif. Sedangkan pada konten edukasi atau belajar durasinya singkat dan memerlukan keterlibatan kognitif.

Parental Behaviors and Involvement in Children's Digital Activities among Israeli Jewish and Arab Families during the COVID-19 Lockdown	Karabanov et al. (2021) Israel.	487 orang tua (290 Yahudi dan 197 Arab) yang memiliki anak usia dini.	<p>Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku pengasuhan dan keterlibatan orang tua (Arab dan Yahudi) dirumah terhadap penggunaan gadget anak selama masa pandemi berlangsung.</p> <p>Alat ukur yang digunakan adalah PPM (<i>Parenting Pentagon Model</i>) yang bertujuan untuk mempelajari perilaku pengasuhan dan keterlibatan orang tua dalam lima konstruk: pola kemitraan dengan pasangan (mis: pembagian peran), pola kepemimpinan (mis: nilai yang diterapkan untuk anak), afeksi pada anak, mendorong kemandirian anak, dan kepatuhan terhadap aturan (mis: konsistensi orang tua terhadap aturan yang dibangun). Sedangkan untuk mengukur penggunaan gadget pada anak menggunakan Children's Digital Activities Questionnaire (CDA-Q) yang fokus untuk melihat keterlibatan orang tua terhadap penggunaan gadget anak yang meliputi <i>planning, monitoring and joint-parenting activity, involvement, dan duration</i>.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa pola perilaku (PPM) pada orang tua Arab dan Yahudi sangat mirip. Dari lima konstruk yang dilihat didapatkan bahwa perilaku afeksi merupakan perilaku yang paling sering ditemukan baik pada orang tua Yahudi dan Arab selama proses pandemi berlangsung. Mereka jadi lebih sering mengungkapkan rasa kasih sayang kepada anaknya (mis: memeluk, meluangkan waktu, menemani anak dsbnya). Sementara itu konstruk (PPM) lainnya seperti kemitraan, kemandirian dan aturan sangat rendah. Hasil penelitian menemukan bahwa kemampuan pasangan sebagai <i>partner</i> atau mitra menurun sebagai dampak dari terjadinya pandemi terutama saat <i>lockdown</i>. Tekanan dan stress akibat pandemi yang dirasakan orang tua ini menimbulkan perselisihan dan ketegangan dalam hubungan mereka. Selain itu, para Ibu merasakan beban yang besar dalam menjalani tugas pengasuhan selama masa pandemi terjadi. Mereka harus tetap aktif bekerja dirumah sambil bertanggung jawab dengan menjalani perannya di rumah (mis: mengurus anak, memasak, dsbnya) tanpa pembagian tanggung jawab yang seimbang dengan pasangannya.</p> <p>Selanjutnya, pada keterlibatan orang tua pada penggunaan gadget pada anak di masa pandemi. Hasil penelitian menemukan bahwa orang tua berusaha untuk terlibat dalam penggunaan gadget anak. Mereka menyadari memediasi penggunaan gadget dan paparan layar anak berkontribusi positif terhadap perkembangan anak. Adapun bentuk keterlibatan yang terlihat pada orang tua mulai dari (1) pada orang tua Yahudi yang berpendidikan tinggi, mereka berusaha untuk memberikan pendidikan digital untuk sang anak; (2) orang tua Yahudi sadar bahwa semakin besar usia anak maka tidak hanya durasi paparan layar yang bertambah namun juga semakin besar pendampingan atau keterlibatan yang harus mereka berikan kepada anak; (3) pada orang tua Arab yang berpendidikan tinggi, mereka lebih berusaha terlibat dalam menyeleksi konten yang dapat ditonton oleh anak;</p> <p>Namun demikian, terlepas dari usaha mediasi dan keterlibatan orang tua untuk penggunaan gadget anak. Hasil penelitian menemukan baik pada keluarga Arab dan Yahudi yang memiliki anggota keluarga berjumlah besar, mereka lebih sedikit memediasi dan terlibat pada penggunaan gadget anak. Bahkan para orang tua menyatakan anak-anak sering menghabiskan waktu menggunakan gadget tanpa sepengetahuan mereka. Hal ini biasanya terjadi terutama ketika orang tua sedang fokus pada anggota keluarga yang lain (mis: adik sakit) atau saat sedang mengalami tekanan stress yang tinggi.</p>
---	------------------------------------	---	--	--

				Terakhir, hasil penelitian menemukan bahwa faktor yang menjadi penentu dari penggunaan media digital anak adalah perilaku (PPM) baik orang tua terhadap anak. Semakin baik perilaku orang tua, maka semakin baik juga perilaku penggunaan media digital anak. Perilaku orang tua terlepas dari latar belakang ekonomi dan pendidikannya merupakan salah satu faktor terpenting dari pembentukan perilaku penggunaan gadget pada anak.
Parent Distraction with Technology and Child Social Competence during the COVID-19 Pandemic: The Role of Parental Emotional Stability	Merkas et al. (2021) Kroasia.	281 orang tua yang memiliki anak usia dini.	Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui dampak pandemi terhadap pola pengasuhan orang tua dan penggunaan gadget anak. Alat ukur yang digunakan adalah Distraction in Social Relations and Use of Parent Technology (DISRUPT) yang fokus untuk melihat pola pengasuhan orang tua-anak terhadap penggunaan gadget anak.	Hasil penelitian menemukan bahwa selama pandemi berlangsung intensitas anak dengan gadget menjadi meningkat. Para orang tua menyatakan sejak anak rutin menggunakan gadget, aktivitas keseharian anak menjadi terhambat. Mulai dari kegiatan sekolah (12,7%), mempersiapkan anak untuk siap menjalani hari (mis: bangun, mandi, sarapan) (20,1%), waktu makan (11%), kedisiplinan diri (10,3%), hingga jam tidur (15%). Namun sebenarnya penggunaan gadget yang meningkat ini tidak hanya pada anak namun juga orang tua. Hasil penelitian menemukan bahwa aktivitas pekerjaan orang tua dirumah telah membuat mereka terlarut dengan gadgetnya dan menurunkan pola pengasuhan terhadap anak (mis: menemani anak, memonitoring penggunaan gadget). Orang tua yang terlalu sering menggunakan gadget di depan anak akan membuat anak memiliki perilaku yang sama (mis: penggunaan gadget meningkat). Hal ini karena anak-anak melihat, mempelajari perilaku orang tuanya dan menerapkan perilaku yang dipelajari tersebut dalam kesehariannya. Mereka belajar melalui pengamatan langsung dengan orang tuanya. Ditambah pada masa pandemi berlangsung, orang tua mengakui mereka tidak begitu terlibat dalam memonitor dan menemani aktivitas anak dengan gadgetnya.
Game over? Perceptions of children's and adolescents' play and leisure during the COVID-19 lockdown	Camas et al. (2021) Spanyol.	270 orang tua yang memiliki anak usia dini.	Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mempelajari persepsi orang tua dan anak dalam menjalani aktivitas keseharian mereka terhadap penggunaan media digital dan waktu layar (<i>screen time</i>) di masa pandemi. Alat ukur yang digunakan merupakan adaptasi dari Child's Play Observatory yang fokus untuk melihat persepsi orang tua dan anak dalam penggunaan waktu luang.	Hasil penelitian menemukan bahwa perilaku keseharian orang tua dan anak mengalami perubahan selama pandemi berlangsung. Baik pada orang tua dan anak ditemukan meningkatnya waktu penggunaan gadget dan menurunnya kegiatan fisik yang digantikan dengan kegiatan penggunaan gadget atau media digital. Pada orang dewasa, peningkatan gadget terlihat cukup tinggi namun tidak terlalu besar. Dari partisipan penelitian, 10% partisipan merasa mengalami lonjakan peningkatan paparan layar yang sangat besar, 38.5% merasa terjadi peningkatan, 18.5% tidak merasakan perbedaan penggunaan gadget sebelum dan selama pandemi. Hal yang berbeda ditemukan pada anak. Pada anak, ditemukan 46.3% mengalami peningkatan waktu paparan layar yang sangat besar, 39.8% mengalami peningkatan yang agak besar. Orang tua atau pengasuh memiliki peran terbesar dalam perilaku penggunaan gadget anak. Dari penelitian ditemukan orang tua memiliki peran dalam menentukan waktu bermain dan istirahat anak, dengan 90.5% dari responden memilih penggunaan gadget dan media digital sebagai langkah termudah anak untuk dapat bermain.
Screen Time in the Coronavirus	Ribner et al.	2516 orang tua yang	Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk melihat	Hasil penelitian menemukan bahwa selama masa pandemi berlangsung durasi rata-

<p>2019 Era: International Trends of Increasing Use Among 3- to 7-Year-Old Children</p>	<p>(2021) Australia, Cina, Italia, Swedia, Inggris, dan Amerika Serikat.</p>	<p>memiliki anak usia 3 - 8 tahun dari 6 negara (Australia, Cina, Italia, Swedia, Inggris, dan Amerika Serikat).</p>	<p>bagaimana penggunaan gadget dan media digital pada anak (mis: untuk tujuan hiburan, edukasi, dan bersosialisasi) di masa pandemi. Alat ukur yang digunakan fokus untuk melihat total durasi penggunaan gadget dan perubahan dari pandemi.</p>	<p>rata penggunaan gadget anak meningkat 1 jam per harinya. Kegiatan penggunaan gadget yang paling banyak mengalami peningkatan adalah untuk kebutuhan hiburan (meningkat sebesar 40 menit dibandingkan sebelum pandemi) dan edukasi (meningkat 20 menit dibanding sebelum pandemi). Sebaliknya untuk kegiatan sosialisasi baik dengan keluarga dan teman mengalami penurunan dibanding dengan masa sebelum pandemi. Selanjutnya, hasil penelitian menemukan bahwa perubahan sosial yang dialami oleh para orang tua (mis: bekerja dirumah, penurunan pendapatan, kehilangan pekerjaan, kekhawatiran berlebihan atas pandemi) berdampak pada tingkat stress atau tekanan yang dialami para orang tua hingga membuat mereka tidak bisa optimal dalam menjalankan perannya. Mereka menjadi lebih pasif dan tidak begitu terlibat dalam keseharian anak yang berdampak pada peningkatan penggunaan gadget oleh anak. Pada orang tua di Australia menyatakan peningkatan gadget pada anak meningkat hampir 100% dari yang sebelum pandemi 1.5 jam per hari meningkat menjadi 2.5 per hari. Hal senada juga dirasakan oleh orang tua di Inggris, penggunaan gadget pada anak sebelum pandemi 1.4 jam per hari meningkat menjadi 2.4 jam per hari saat pandemi berlangsung. Kemudian apabila ditinjau berdasarkan status sosial ekonomi orang tua. Hasil penelitian menemukan anak yang berasal dari keluarga dengan status ekonomi rendah mengalami peningkatan gadget yang lebih besar dibanding dengan anak status ekonomi tinggi. Hal ini terjadi karena orang tua dari keluarga dengan status sosioekonomi yang rendah memiliki kesibukan yang lebih tinggi dan tidak melibatkan diri secara mendalam terhadap penggunaan gadget anak.</p>
<p>Relationship between parenting practices and children's screen time during the COVID-19 Pandemic</p>	<p>Eyimaya and Irmak (2020). Turki.</p>	<p>1,115 orang tua yang memiliki anak usia dini</p>	<p>Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk melihat hubungan antara pola pengasuhan dan penggunaan gadget di masa pandemi. Alat ukur yang digunakan <i>Parenting Practices Scale</i> yang fokus untuk melihat pola pengasuhan orang tua terhadap anak.</p>	<p>Hasil penelitian menemukan bahwa 89.6% orang tua di Turki menerapkan peraturan terkait penggunaan gadget saat pandemi berlangsung. Selama masa pandemi, 71.7% anak mengalami peningkatan penggunaan gadget hingga 3.1 jam perhari. Selanjutnya, penelitian menemukan peningkatan penggunaan gadget yang paling tinggi berkorelasi positif dengan pendapatan atau status sosial-ekonomi keluarga. Keluarga dengan pendapatan rendah memiliki kecenderungan penggunaan gadget pada anak yang tinggi. Sedangkan, penggunaan gadget yang rendah pada anak berkaitan dengan adanya peraturan dan konsistensi orang tua dalam menjalankan peraturan tersebut.</p>

PEMBAHASAN

Berdasarkan 19 penelitian yang telah didapatkan, ditemukan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di masa pandemi mengalami peningkatan. Hal ini terjadi di berbagai negara di dunia. Hasil studi Finkel et al. (2022) Lewis et al. (2023); Mesce et al. (2022); Hartshorne et al., 2021; Rocha et al. (2022); Zheng dan Sun (2021); Susilowati et al. (2021); Toran et al. (2021) dan Eyimaya dan Irmak (2020) menemukan bahwa peningkatan penggunaan gadget pada anak merupakan sebuah respons atas kejadian pandemi yang dialami oleh anak-anak. Kegiatan dan waktu yang biasanya dihabiskan oleh anak dalam bermain dengan teman sebaya maupun kegiatan fisik lainnya (sekolah, berenang, bermain outdoor) dan faktor kesibukan orang tua bekerja dirumah mau tidak mau membuat kegiatan anak digantikan dengan bermain gadget (Camas et al., 2021; Finkel et al., 2022; Lewis et al., 2023; Hartshorne et al., 2021; Jauregui et al., 2021; Rocha et al., 2022; Toran et al., 2021 dan Zheng & Sun 2021).

Hal selaras juga dikemukakan oleh Lewis et al. (2023); Jáuregui et al. (2021); Mesce et al. (2022); Toran et al. (2021) dan Hartshorne et al. (2021) yang menyatakan bahwa peningkatan penggunaan gadget pada anak merupakan sebuah mekanisme anak dalam menghadapi kebosanan dan stres dari terbatasnya aktivitas yang bisa dilakukan. Di sisi lain, Camas et al. (2022); Karabanov et al. (2021); Lewis et al. (2023); Merkas et al. (2021); Ribner et al. (2021); Sanders et al. (2022) Hartshorne et al. (2021) dan Rocha et al. (2022) berpendapat bahwa faktor utama yang menyebabkan anak terpapar dengan gadget adalah orang tua. Mulai dari tingkat stress yang tinggi yang dialami oleh orang tua membuat mereka tidak mengontrol dan terlibat dalam memediasi penggunaan gadget anak (Hartshorne et al., 2021; Rocha et al., 2022; Ribner et al., 2021; Sanders et al., 2022 dan Karabanov et al., 2022). Kemudian, perilaku orang tua yang terus-terusan menggunakan gadget di depan anak dapat memicu aktivitas yang sama pada anak. Anak menjadi tertarik dengan gadget dan meniru perilaku yang dilakukan oleh orang tua tersebut (Karabanov et al., 2021 dan Merkas et al., 2021).

Selanjutnya apabila ditelusuri lebih lanjut terdapat beberapa hal yang membuat orang tua memberikan gadget kepada anak pada saat masa pandemi. Sanders et al. (2022); Lewis et al. (2023); Hartshorne et al. (2021) Karabanov et al. (2021) dan Zheng dan Sun (2021) menemukan bahwa orang tua merasa kewalahan dengan berbagai perubahan yang terjadi secara bersamaan pada masa pandemi. Mulai dari (1) perubahan dalam akses pelayanan kesehatan, dari sistem pelayanan kesehatan secara langsung dan tatap muka kini berganti menjadi daring. Mereka memahami bahwa membatasi pertemuan akan mengurangi resiko terkena virus covid-19. Namun mereka masih tidak merasa konsultasi via telepon setara dengan pengalaman tatap muka, terutama untuk layanan kesehatan terkait terapi wicara dan bahasa sang anak. (2) perubahan dalam program pendidikan anak usia dini, dari tatap muka menjadi daring hingga penutupan sekolah. Dari kejadian ini orang tua merasa telah terjadi *gap* untuk mengisi masa perkembangan sang anak (Sanders et al., 2022).

Selanjutnya hasil penelitian dari Hartshorne et al. (2021); Rocha et al. (2022); Ribner et al. (2021); Sanders et al. (2022) dan Karabanov et al. (2022) menemukan bahwa tingkat stress atau tekanan yang dialami oleh para orang tua terhadap berbagai perubahan yang terjadi pada masa pandemi berdampak pada kondisi kesehatan mental mereka. Hingga pada akhirnya orang tua merasa tidak punya pilihan selain untuk membiarkan anak terpapar dengan gadget. Pemberian akses terhadap gadget yang dilakukan oleh para orang tua pada ini akhirnya berdampak pada tingkat paparan layar anak yang meningkat dan berlebihan.

Hasil penelitian Susilowati et al. (2021); Rocha et al. (2022); Finkel et al. (2022) dan Axelsson et al. (2022) menemukan bahwa tingkat paparan layar pada anak usia dini selama pandemi telah melewati batas yang disarankan oleh AAP dan WHO. Sejalan dengan hal tersebut, Finkel et al. (2022); Rocha et al. (2022) dan Eyimaya dan Irmak (2020) menemukan bahwa selama masa pandemi peningkatan penggunaan gadget pada anak mencapai 3 - 4 jam per harinya. Padahal apabila ditinjau dari *American Academy of Pediatrics*, untuk anak berusia 2 - 5 tahun penggunaan gadget sebaiknya tidak lebih dari satu jam per harinya (Council A.A.P, 2016). Sementara itu, untuk anak dibawah usia 2 tahun belum diperbolehkan untuk menggunakan gadget. Bertambahnya durasi penggunaan gadget akan sangat berpengaruh secara signifikan dan berdampak terhadap keseharian dan perkembangan anak.

Dampak dari kenaikan durasi penggunaan gadget tidak terjadi secara tiba-tiba. Hasil penelitian Finkel et al. (2022) menemukan pada awal masa pandemi di musim semi tahun 2020, penggunaan gadget anak meningkat dan aktivitas fisik serta pola tidur anak mengalami penurunan namun tidak signifikan. Kemudian pada penelitian selanjutnya yang dijalankan oleh Finkel et al. (2022) pada musim gugur 2020 menemukan durasi tidur dan aktivitas fisik anak semakin berkurang. Hal yang selaras ditemukan oleh Axelsson et al. (2022); Cao et al. (2022); Camas et al. (2021) dan Susilowati et al. (2021) yang menemukan bahwa anak yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam sehari memiliki risiko terhadap penurunan kualitas tidur dan jam tidurnya.

Selain itu, kenaikan penggunaan gadget di masa pandemi erat kaitannya dengan berbagai permasalahan pada perkembangan anak yang tidak ditemukan sebelum masa pandemi, seperti meningkatnya tingkat depresi, gangguan kecemasan (Toran et al., 2021; Mesce et al., 2022), gangguan perkembangan dan permasalahan pada kemampuan motorik anak usia dini (Zheng & Sun, 2021; Jáuregu et al. 2021), serta berbagai gangguan kesehatan anak, yaitu penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan penyakit atau masalah kesehatan (Mesce, 2022 dan Hartshorne et al., 2021).

Perspektif Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget Anak

Penggunaan gadget yang berlebihan tentunya dapat dimitigasi dan dicegah. Cao et al. (2022) menemukan terdapat berbagai faktor yang dapat memprediksi peningkatan serta paparan negatif dari penggunaan gadget pada anak. Hal tersebut mulai dari (1) minimnya pemahaman orang tua terhadap gadget; (2) terbatasnya panduan yang didapatkan

oleh anak mengenai penggunaan gadget yang baik; serta (3) tidak ada peran pengawasan terhadap penggunaan gadget anak. Padahal hal ini bisa anak dapatkan dari lingkungannya. Menurut Brooks (2013) orang tua memiliki peran dalam mengenalkan penggunaan media terhadap anak serta menyusun peraturan serta mengawasi anak dalam penggunaan media tersebut.

Dalam kaitannya dengan masa pandemi, peran orang tua dapat terlihat dalam bagaimana orang tua berinteraksi dengan anak selama pandemi dan melibatkan diri dalam penggunaan gadget anak. Pada umumnya, orang tua menyadari peran mereka sebagai pemandu dan pengawas penggunaan gadget anak (Cao et al., 2022 dan Zheng & Sun, 2021). Orang tua sadar bahwa mereka memiliki peran untuk membimbing anak dalam menggunakan gadget. Namun terkadang mereka mengalami hambatan dan merasa kesulitan untuk beradaptasi terhadap teknologi masa kini sehingga mengambil langkah pasif (Cao et al., 2022). Tantangan lainnya yang dihadapi oleh orang tua selama masa pandemi yaitu mereka juga perlu mengatasi masa transisi dari berbagai perubahan yang terjadi dari lingkungan dan kesehariannya.

Merasa merasa kesulitan dalam membagi peran mereka sebagai pekerja, orang tua serta menyelesaikan berbagai tugas domestik di rumah (Lewis et al., 2023). Berbagai perubahan ini membuat para orang tua perlu membagi fokus antara dirinya dengan anak (Jauregui et al., 2021 dan Chia et al., 2022). Melihat berbagai tantangan yang terjadi membuat orang tua perlu lebih kreatif dalam mengembangkan diri guna dapat memberikan pengajaran yang terbaik untuk anak. Berkaitan dengan hal tersebut Toran (2021) menemukan bahwa selama masa pandemi terjadi hubungan orang tua dan anak menjadi lebih dekat. Masa kedekatan ini dapat dimanfaatkan oleh para orang tua untuk bisa menjalankan perannya dalam membimbing, mengarahkan serta mengawasi anak terhadap penggunaan gadgetnya.

Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi

Semenjak pandemi dan pembatasan interaksi sosial dijalankan penggunaan gadget mengalami peningkatan dan grafik peningkatannya terus meningkat (Egan dan Beatty, 2021; Finkel et al., 2022; Eyimaya dan Irmak, 2020 dan Ribner et al., (2021). Peningkatan penggunaan gadget ini ditemukan pada segala golongan usia, baik orang tua maupun anak usia dini (Merkas et al., 2021 dan Camas et al., 2021). Kecenderungan peningkatan gadget terjadi pada keluarga yang memiliki status sosial ekonomi menengah dan juga rendah (Jauregui et al., 2021; Eyimaya & Irmak, 2020 dan Ribner et al., 2021). Hal ini terjadi karena orang tua dari keluarga dengan status sosial ekonomi yang lebih rendah memiliki kesibukan yang lebih tinggi dan tidak memiliki akses hiburan atau aktivitas lain selain gadget daripada keluarga dengan status sosial ekonomi yang lebih tinggi (Ribner et al. 2021).

Penggunaan gadget memiliki manfaat positif dan dampak negatif. Peningkatan penggunaan gadget meliputi waktu penggunaan untuk kegiatan positif seperti belajar dan

juga interaksi sosial (Bell et al., 2014 dan LeBlanc, 2017). Di sisi lain ditemukan berbagai dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan. Para orang tua menyatakan sejak anak rutin menggunakan gadget, aktivitas keseharian anak menjadi terhambat. Mulai dari kegiatan sekolah, mempersiapkan anak untuk siap menjalani hari (mis: bangun, mandi, sarapan), waktu makan, kedisiplinan diri (Merkas et al., 2021). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan identik dengan berbagai permasalahan yang dapat mengganggu perkembangan anak usia dini. Pada masa pandemi, penggunaan gadget erat hubungannya dengan durasi istirahat anak.

Anak yang menggunakan gadget melebihi batas yang disarankan akan memiliki penurunan kualitas tidur dan jam tidurnya dibandingkan dengan anak yang menggunakan gadget secara normal (Axelsson et al., 2022; Merkas et al., 2021). Penggunaan gadget juga dapat menghambat perkembangan anak. Penggunaan gadget dengan durasi waktu yang sangat melebihi batas yang disarankan akan mengurangi waktu dan kesempatan anak untuk melakukan interaksi sosial. Anak juga akan berkurang kesempatannya untuk menjalin komunikasi dengan orang lain. Padahal kemampuan berkomunikasi ini sangat penting dalam pemenuhan perkembangan sosioemosional anak (Mesce et al., (2022). Aspek perkembangan lain yang memiliki potensi untuk terhambat adalah aspek perkembangan motorik anak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan akan cenderung duduk diam dan berkurang waktu untuk melakukan berbagai aktivitas fisik. Hal ini dapat menyebabkan anak perkembangan motorik anak terhambat dan gangguan pada fisik anak (Saunders & Vallance, 2017 dan Zheng & Sun, 2021).

KESIMPULAN

Selama masa pandemi berlangsung penggunaan gadget pada anak mengalami peningkatan di berbagai negara dunia. Peningkatan penggunaan gadget pada anak usia dini merupakan sebuah respons atas kejadian pandemi yang dialami oleh anak-anak. Perubahan program pembelajaran anak usia dini dari tatap muka menjadi daring, penutupan sekolah hingga pembatasan kegiatan sosial berskala besar (PSBB) telah memaksa anak-anak untuk lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Faktor utama yang menyebabkan anak terpapar dengan gadget adalah orang tua. Berbagai perubahan yang terjadi secara bersamaan pada masa pandemi membuat tingkat stress dan tekanan orang tua begitu besar. Hingga mereka merasa kewalahan dan tidak punya pilihan selain untuk membiarkan anak terpapar dengan gadget. Pemberian akses terhadap gadget yang dilakukan oleh para orang tua pada ini akhirnya berdampak pada peningkatan paparan layar (*screen time*) yang berlebihan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*, 8(1), 19-32. doi:10.1080/1364557032000119616

- Asmuni. (2020). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 dan solusi pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288.
- Bell, V., Bishop, D. V., & Przybylski, A. K. (2015). The debate over digital technology and young people. *BMJ (Clinical research ed.)*, 351, h3064. <https://doi.org/10.1136/bmj.h3064>
- Brooks, J. (2013). *The process of parenting* (9th Ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Cao, S., Dong, C., & Li, H. (2022). Digital parenting during the COVID-19 lockdowns: how Chinese parents viewed and mediated young children's digital use. *Early Child Development and Care*, 192(15), 2401–2416. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.2016732>
- Council, A. A. P. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*. AAP News and Journals Council on Communications and Media. <http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2016/10/19/peds.2591>.
- Chia, M., Komar, J., Chua, T., Tay, L. Y., Kim, J. H., Hong, K., Kim, H., Ma, J., Vehmas, H., & Sääkslahti, A. (2022). Screen media and non-screen media habits among preschool children in Singapore, South Korea, Japan, and Finland: Insights from an unsupervised clustering approach. *Digital health*, 8. <https://doi.org/10.1177/20552076221139090>
- Egan, S., & Beatty, C. (2021). To school through the screens: the use of screen devices to support young children's education and learning during the COVID-19 pandemic. *Irish Educational Studies*, 40(2), 275–283. <https://doi.org/10.1080/03323315.2021.1932551>
- Eyler, A.; Schmidt, L.; Beck, A.; Gilbert, A.; Keeper, M.; Mazzucca, S. (2021). Children's physical activity and screen time during covid-19 pandemic: A qualitative exploration of parent perceptions. *Health Behav. Policy Rev* (8), 236–246.
- Fakhriya, S. D., & Zain, T. S. (2023). Scoping Review: Involvement of parents of children with special needs in home based education during the covid-19 pandemic. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 12(3), 316–320.
- Fuller, C., Lehman, E., Hicks, S., & Novick, M. B. (2017). Bedtime use of technology and associated sleep problems in children. *Global pediatric health*, 4, 2333794X17736972.
- Jáuregui, A., Argumedo, G., Medina, C., Bonvecchio-Arenas, A., Romero-Martínez, M., & Okely, A. D. (2021). Factors associated with changes in movement behaviors in toddlers and preschoolers during the COVID-19 pandemic: A national cross-sectional study in Mexico. *Preventive medicine reports*, 24. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2021.101552>
- Hartshorne, J. K., Huang, Y., Oppenheimer, K., Robbins, P. T., Molina, M. D. V., & Aulestia, P. M. L. P. (2021). Screen time as an index of family distress. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.100023>
- Hurwitz, L. B., and K. L. Schmitt. (2020). Can children benefit from early internet exposure? short-and long-term links between internet use, digital skill, and academic performance. *Computers & Education*, 146, 103750. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103750>.
- Karmiloff-Smith, A., & House, R. (2015). ICT-for & against: Toddlers, TV and touchscreens. *Nursery World*.
- Karwati, L., Kurniawan, D., & Anggraeni, R. (2020). Pendampingan orangtua pada anak pengguna gawai di satuan pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 15(1), 33–40. <https://doi.org/10.21009/JIV.1501.4>
- LeBlanc, A.G., Gunnell, K.E., Prince, S.A., Saunders, T.J., Barnes, J.D., & Chaput, J. (2017). The ubiquity of the screen: an overview of the risks and benefits of screen time in our modern world. *Translational Journal of the ACSM*, 2, 104–113.
- Lewis, K. L., Howard, S. J., Verenikina, I., & Kervin, L. K. (2023). Parent perspectives on young children's changing digital practices: Insights from Covid-19. *Journal of Early Childhood Research*, 21(1), 76–90. <https://doi.org/10.1177/1476718X221145486>
- Mersha, G. A. E. al. (2020). Knowledge about computer vision syndrome among bank workers in gondar city, northwest ethiopia. *Occupational Therapy International*, 4(7), 1–5. <https://doi.org/10.1155/2020/2561703>.
- 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). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12489>
- Muyasaroh, Ladamay, O. M. M. A., Mahfud, C., Mustakim, & Sejati, Y. G. (2020). The utilization of gadget in maintaining prophetic values in millennial generation. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 5602–5615. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I4/PR201655>
- Nopembri, S., Mulyawan, R., Fauziah, P. Y., Kusumawardani, E., Susilowati, I. H., Fauzi, L., Cahyati, W. H., Rahayu, T., Chua, T. B. K., & Chia, M. Y. H. (2023). Time to play in javanese preschool children—an examination of screen time and playtime before and during the covid-19 pandemic. *Dalam International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 20, Issue 3, hlm. 1659). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/ijerph20031659>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2021). Updating guidance for reporting systematic reviews: development of the PRISMA 2020 statement. *Journal of clinical epidemiology*, 134, 103–112. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2021.02.003>
- Pham, M.T., Raji, G., Greig, J.D., Sargeant, J.M., Papadopoulos, A., McEwen, S.A. 2014. A scoping review of scoping reviews: advancing the approach and enhancing the consistency. *Res. Synth. Methods* 5, 371–385. doi. 10.1002/jrsm.1123
- Plowman, L., McPake, J., & Stephan, C. (2010). The technologisation of childhood? Young children and technology in the home. *Children & Society*, 24, 63–74. <https://doi.org/10.1111/j.1099-0860.2008.00180.x>
- Riazi, N. A., Wunderlich, K., Gierc, M., Brussoni, M., Moore, S. A. Tremblay, M. S., & Faulkner, G. (2021). “You can't go to the park, you can't go here, you can't go there”: Exploring parental experiences of COVID-19 and its impact on their children's movement behaviours. *Children*, 8(3), 219. <https://doi.org/10.3390/children8030219>
- Rocha, H., Correia, L., Leite, A.L., Machado, M., Lindsay, A., Rocha, S., Campos, J., Silva, A., & Sudfeld, C. (2022) COVID-19 and children's screen time in Ceará, Brazil: A repeated cross-sectional survey. *Journal of Children and Media*, 16(3), 415–423. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.2007967>
- Roseberry, S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2014). Skype me! Socially contingent interactions help toddlers learn language. *Child Development*, 85(3), 956–970. <https://doi.org/10.1111/cdev.12166>
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60–66. <http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>
- Saunders, T.J., Vallance, J.K. Screen time and health indicators among children and youth: current evidence, limitations and future directions. *Appl Health Econ Health Policy* 15, 323–331 (2017). <https://doi.org/10.1007/s40258-016-0289-3>
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. (2022, December 30). Presiden Jokowi umumkan pencabutan kebijakan ppkm. <https://setkab.go.id/presiden-jokowi-umumkan-pencabutan-kebijakan-ppkm/>
- Susilowati, I. H., Nugraha, S., Alimoeso, S., & Hasiholan, B. P. (2021). Screen time for preschool children: Learning from home during the COVID-19 pandemic. *Global pediatric health*, 8, 2333794X211017836. <https://doi.org/10.1177/2333794X211017836>
- Toran, M., Sak, R., Xu, Y., Şahin-Sak, İ. T., & Yu, Y. (2021). Parents and children during the COVID-19 quarantine process: Experiences from Turkey and China. *Journal of Early Childhood Research*, 19(1), 21–39. <https://doi.org/10.1177/1476718X20977583>
- Tricco, A.C., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K., Colquhoun, H., Kastner, M., Levac, D., Ng, C., Sharpe, J.P., Wilson, K., Kennedy, M., Warren, R., Wilson, C., Stelfox, H.T., Straus, S.E. (2016). A scoping review on the conduct and reporting of scoping reviews. *BMC Med. Res. Methodol* 16. doi. 10.1186/s12874-016-0116-4
- Zheng, P., Sun, J. (2021). Preschool children's use of digital devices and early development in hong kong: the role of family socioeconomic status. *Early Education and Development*, 33(5), 893–911. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.1920767>.