



PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI

Oleh:

Siti Nur Hidayah^{1*}, Badru Zaman² dan Rudiyanto³

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Departemen Pedagogik

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

Sitinurhidayah@student.upi.edu

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya anak usia dini yang telah *gadget*, namun dalam penggunaannya tidak didampingi oleh orang tua. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak di Desa Pemali, Kepulauan Bangka Belitung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus. Proses pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan studi dokumentasi dengan narasumber sejumlah tiga orang tua. Adapun proses analisis data menggunakan analisis data tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam penggunaan *gadget* dilakukan dengan berbagai cara seperti mencarikan video-video yang bermanfaat untuk anak, orang tua meng-*install* youtube kids sebagai media yang aman untuk anak, dan memblokir konten-konten negatif yang tidak sesuai dengan usia anak. Selain itu, orang tua juga menggunakan kode/sidik jari agar *gadget* tidak sembarangan diakses oleh anak. Peran lain yang dilakukan orang tua yaitu memberikan batasan waktu kepada anak saat anak menggunakan *gadget*. Orang tua juga mengatur jarak anak saat menggunakan *gadget* agar anak tidak terlalu dekat dengan *gadget*. Hal lainnya yang dilakukan orang tua yaitu mengatur posisi duduk anak agar anak tetap pada posisi benar. Dalam melakukan perannya orang tua dihadapkan dengan berbagai macam kendala/hambatan yaitu kesibukan orang tua karena bekerja sehingga kurang meluangkan waktu untuk mendampingi anak saat menggunakan *gadget*.

Kata Kunci: peran, orang tua, *gadget*, anak usia dini

Abstract: *This research is motivated by the situation in the field, where a lot of early childhood use the gadget. Children free to access the gadget without the role of the parents. The purpose of this study is to determine the role of parents in the use of gadgets in children in Pemali village, Kep. Bangka Belitung. This research uses a qualitative approach with a case study research design. Data collection techniques using, interviews and documentation studies. With speakers from three people older. By using thematic data analysis. The results of this study indicate that the role of parents, in the use of gadgets in which this role is carried out in various ways such as parents find videos that are useful for children. Parents install YouTube Kids as a safe media for children. And block negative content that is not appropriate for the age of the child. In addition, parents also use codes/fingerprints so that gadgets are not haphazardly accessed by children. Another else to do is the parents give the time limit to access the gadget. Parents also regulate the distance of the child while using the gadget, so that the child is not too close to the gadget. Parents also adjust the child's seat position to keep the child in the correct position. In the role of parents are certainly faced with various kinds of obstacles/obstacles. The biggest obstacle of the three respondents is the busyness of parents working so as to spend less time to accompany the child while using the gadget.*

Keywords: roles, parents, gadgets, early childhood.

PENDAHULUAN

Di zaman modern seperti sekarang ini sudah tidak asing lagi mengenai teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek perpaduan yang tidak terpisahkan yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Indriantoro (2000;102) menjelaskan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Adapun teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Adanya teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang sangat luar biasa pada berbagai aspek kehidupan manusia contohnya dalam aspek pendidikan, teknologi informasi dan

komunikasi berdampak pada perkembangan *E-learning* atau proses belajar mengajar jarak jauh (Ammar, 2017). Selain pada aspek pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki dampak pada aspek ekonomi. Dalam aspek ekonomi berkembang layanan seperti *e-bussiness*, *e-commerce* (perdagangan elektronik), *e-banking* (layanan perbankan berbasis internet) dan lain-lain (Nurita, 2012). Selain itu, TIK juga memberikan dampak pada aspek pemerintahan atau dikenal dengan istilah *E-government*. Dampak tersebut dimanfaatkan pemerintah agar pelayanan

kepada masyarakat menjadi lebih efisien Selain itu TIK dalam aspek ini juga dapat memberdayakan masyarakat agar lebih mudah untuk mengakses informasi dari pemerintah.

Perkembangan TIK berdampak pula pada berkembangnya berbagai produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK) antara lain; komputer, laptop, televisi, radio, faksimili, telegraf dan *gadget*. Secara khusus terkait dengan *gadget*, media ini merupakan salah satu media informasi dan komunikasi yang banyak digunakan pada saat ini. Hampir semua orang mempunyai *gadget* dan memanfaatkannya untuk berbagai keperluan hidup. Menurut Widiawati dan Sugiman (2014), *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, atau hiburan.

Gadget merupakan salah satu media informasi dan komunikasi yang memiliki banyak manfaat. Melalui *gadget* manusia dapat berinteraksi satu sama lain sehingga penggunaan *gadget* menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat. *Gadget* dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan/edukatif, sarana informasi/informatif, serta sarana hiburan/*rekreatif*. Menurut Chusna (2017), *gadget* dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang di perlukan. Wibowo (2018) mengemukakan bahwa *gadget* digunakan sebagai sarana informasi yang digunakan untuk mencari berita-berita aktual yang sedang hangat dibicarakan. Selain menjadi sarana informasi *gadget* juga dijadikan sebagai sarana rekreatif/hiburan. Sarana hiburan dapat

berupa bermain game, bermain sosial media dan lain sebagainya.

Dalam konteks anak usia dini TIK memiliki banyak manfaat. Menurut Rimm (dalam Benny A. Pribadi, 2008:16) beberapa manfaat TIK untuk anak usia dini antara lain dapat menstimulasi perkembangan ~~antara~~ koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan, menstimulasi perkembangan motorik halus anak khususnya daya rangsang pada anak agar anak dapat melatih kemampuan berfikir untuk lebih kreatif serta dapat mendorong anak untuk belajar melalui metode verbalitas dalam kata-kata tertulis atau lisan belaka.

Selain memberikan manfaat, *gadget* juga memiliki bahaya dalam pemanfaatannya, diantaranya adalah *Phubbing*. Effendi (2018) menjelaskan bahwa *phubbing* adalah sebuah tindakan seseorang yang sibuk sendiri dengan *gadget* di tangannya, sehingga ia tidak memperhatikan orang yang berada di sekitarnya. Selain itu menurut Iswidharmanjaya (2014:14), *Gadget* juga dapat membuat seseorang anak menjadi pribadi yang tertutup, suka menyendiri, mengalami radiasi serta mengalami gangguan seperti otak, mata dan tangan.

Sementara itu, Chusna (2017: 11) mengemukakan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* adalah anak cenderung akan lebih emosional, pemberontak dan malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti makan yang harus disuap, serta radiasi yang ditimbulkan *gadget* dapat merusak jaringan syaraf mata dan otak pada anak. Menurut hasil survey Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerjasama dengan UNICEF yang berjudul

“Digital citizenship and safety” menyatakan bahwa: “Penggunaan *gadget* usia dini dapat mengganggu konsentrasi belajar anak dan kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya maupun orang dewasa dan orang tua”. Selain itu pemanfaatan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan kejahatan. Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan pada anak dapat menyebabkan berbagai masalah. Menurut hasil seminar “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak” tahun 2016 oleh Suwarsih menyatakan bahwa *Gadget* dapat menyebabkan diantaranya adalah dapat mengganggu perkembangan otak anak sehingga dapat menimbulkan hambatan dalam berbicara serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya, selain itu dengan banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, dapat membuat anak memiliki sedikit nilai norma, edukasi dan agama. *Gadget* juga dapat mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu *gadget* juga dapat mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. Menurut Jonathan (2015) menyebutkan bahwa, penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan dapat menyebabkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Permasalahan pemanfaatan *gadget* pada anak usia dini ini tidak terlepas dari peran orangtua kepada anak. Orangtua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam pemanfaatan *gadget*. Iswidhamarjaya (2013) mengungkapkan bahwa: jika ingin memberikan *gadget* pada anak, sebaiknya orangtua melakukannya pada saat anak

sudah berusia di atas 6 tahun, karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa. Untuk anak dibawah usia 6 tahun boleh saja di perkenalkan dengan *gadget* akan tetapi hanya sebatas memperkenalkan bentuk, warna, atau suara yang dihasilkannya, hal ini digunakan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak”. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *gadget*. Selain itu orangtua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016). Menurut Warisyah (2015) menyatakan bahwa modelling yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dikemukakan bahwa peran orang tua (dalam hal ini ayah dan ibu) dalam penggunaan *gadget* pada anak memiliki perbedaan peran seluruh ayah lebih banyak berada di luar rumah untuk mencari nafkah, sehingga peran ayah lebih kepada memantau kegiatan anak. Sedangkan peran ibu lebih dominan menemani anak. Terdapat juga penelitian yang menyatakan bahwa orang tua dalam perannya membagi waktu dengan pekerjaannya dan keluarganya. Akan tetapi dalam mengawasi anak mereka cenderung dibantu oleh keluarga dekatnya. Penelitian ini akan difokuskan mengkaji mengenai sejauh mana orang tua melakukan perannya saat anak menggunakan *gadget*. Selain itu turut diungkapkan pula faktor, dampak, serta hambatan/kenadala pada peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merangkum pokok masalah yang diteliti dalam penelitian ini yaitu bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini?

Penelitian yang dilakukan tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu mengetahui peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi kasus.

Pemilihan metode ini didasari karena fenomena ini terjadi dalam konteks kehidupan nyata. Penelitian tentang “Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini” ini adalah tergolong sebagai penelitian studi kasus karena dalam pelaksanaannya untuk memperoleh data terkait kajian penelitian, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi dari orangtua. Selain itu metode ini dipilih karena rasa ingin tahu peneliti terhadap persoalan yang orang tua hadapi secara mendalam, terlebih permasalahan tersebut menjadi isu yang hangat di masyarakat.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari tiga responden yakni keluarga AS, keluarga EN, dan keluarga HF. Pemilihan partisipan ini dilakukan tanpa ada unsur paksaan namun atas dasar kesediaan partisipan untuk menjadi informan. Tiga keluarga tersebut sebagai sumber data dalam penelitian ini. Dipilihnya tiga keluarga tersebut karena tiga keluarga tersebut memenuhi kriteria sebagai berikut: a).

Tergolong memiliki anak usia dini usia 4-6 tahun. b). Mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi. c). Bersedia menjadi partisipan.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Jl Nusa Indah Rt 07 Rw 01 Desa Pemali, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan di lapangan, tahap membuat laporan penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis tematik. Menurut Hayes (dalam Indrayanti dkk, 2008) proses analisis tematik yaitu, informasi diurutkan berdasarkan nomor tema. Tema dalam hal ini mengacu pada ide-ide dan topik-topik yang diperoleh dalam analisis material dan menghasilkan lebih dari satu kelompok data. Tema yang sama digambarkan oleh kata yang berbeda, terdapat dalam konteks berbeda, atau diekspresikan oleh orang yang berbeda.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada tiga orang tua yang memiliki anak usia dini mengenai bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Selain itu, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Studi dokumentasi. Bentuk dokumentasi dalam penelitian ini yang diperoleh peneliti adalah berupa foto-foto kegiatan saat anak menggunakan *gadget* serta upaya-upaya yang dilakukan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Faktor Penyebab Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini.

Faktor tersebut terbagi menjadi dua yakni; faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri anak seperti lingkungan. Faktor internal yang membuat anak menggunakan *gadget* yakni ketertarikan anak terhadap teknologi yang sangat tinggi. Selain itu orang-orang terdekat anak menjadi sumber peniruan bagi anak seperti orang tua, anggota keluarga dan teman sebaya.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Fadilah (2015) bahwa lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat terhadap anak untuk menggunakan *gadget*. Hal ini selaras dengan pendapat Kotler (2007) bahwa faktor sosial mempengaruhi pemanfaatan *gadget* oleh anak seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Hal ini diperkuat oleh pendapat Afriyani (2019) orang tua lebih memilih memberikan *gadget*-nya kepada sang anak agar anak lebih tenang.

2. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Dampak penggunaan *gadget* pada anak usai dini terbagi menjadi dua yakni; dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* yang keluarga AS rasakan adalah *gadget* dapat memperlancar komunikasi sehingga anak juga dapat memperjelas intonasi kata, sedangkan menurut keluarga EN dan HF dampak positif yang dirasakan adalah anak dapat belajar serta menambah pengetahuan mengenai warna, angka, dan huruf. Selain itu *gadget* dapat digunakan anak untuk

belajar agama seperti mengenal huruf hijaiyah.

Pendapat yang dikemukakan partisipan penelitian selaras dengan apa yang dikemukakan Chusna (2017) bahwa dampak positif penggunaan *gadget* yakni komunikasi yang mana manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*. Menurut (Novitasari & Khotimah: 2016), dampak positif penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Selanjutnya Sahriana (2019) mengemukakan bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Hal ini juga selaras dengan pendapat (Livingstone & Haddon, 2009) bahwa dampak positif yang didapat dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu memberi banyak peluang kepada anak-anak dalam beragam bentuk aktivitas online, seperti hiburan, belajar, partisipasi, kreativitas, ekspresi identitas, komunikasi, serta hubungan sosial.

Hal ini juga diperkuat dengan temuan di lapangan dengan keluarga HF yang mana dampak positif penggunaan *gadget* pada anak yakni anak menggunakan *gadget* berupa “*Smart Hafidz*” yang digunakan untuk belajar agama seperti mengenal huruf hijaiyah.

Selain dampak positif penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini. Dampak

negatif dari penggunaan *gadget* yang dirasakan oleh keluarga AS yakni anak sering lupa waktu dan kecanduan. Dampak negatif lainnya anak juga sering menangis jikalau orang tua tidak memberikan *gadget* pada anak. *gadget* juga dianggap orang tua dapat memberikan efek pada pendengaran anak yang mana anak jarang mendengar panggilan dari orang tua.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Roza, dkk (2018) bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dapat menyebabkan terganggunya fungsi PFC (PreFrontal Cortex) adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol, Ketergantungan terhadap *gadget* serta perilaku agresif pada anak. Hal ini diperkuat oleh pendapat Handrianto (2013) bahwa *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Selain itu juga dampak negatif lainnya yakni *gadget* dapat menyebabkan anak malas makan karena keasyikan bermain. Adapun dampak lainnya yakni *gadget* dapat membuat anak menjadi obesitas hal ini disebabkan saat anak menggunakan *gadget* anak hanya terfokus terhadap *gadget* tanpa melakukan pergerakan tiap harinya.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Novitasari & Khotimah (2016) anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain

dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Ada juga menurut Roza, dkk (2018) dampak negatif penggunaan *gadget* dapat mengakibatkan anak mengalami obesitas.

Hal ini juga diperkuat dengan temuan di lapangan melalui studi dokumentasi dengan keluarga EN mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* yakni *gadget* menyebabkan anak mengalami obesitas.

3. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Keluarga AS, EN dan HF dalam melakukan perannya sebagai orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu dengan cara orang tua mencari video-video yang bermanfaat untuk anak seperti video kartun nusa dan rara. Orang tua juga menginstall youtube kids sebagai media yang aman untuk anak. Orang tua juga memblokir konten-konten negatif yang tidak sesuai dengan usia anak. Selain itu juga orang tua menggunakan kode/sidik jari agar *gadget* tidak sembarangan diakses oleh anak.

Hasil lapangan tersebut sesuai dengan pendapat dari Zulfitri (2017) menjelaskan bahwa orang tua sangat berperan dengan memberikan dampingan pada saat anak sedang menggunakan *smartphone*, memberikan arahan untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar dirumah, membatasi anak

ketika anak sedang menggunakan *smartphone*, memberikan pengetahuan kepada anak mengenai dampak positif dan negatif menggunakan *smartphone*. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Kiftiyah, Sagita, dan Ashar (2017) menyebutkan bahwa salah satu peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah adalah dengan cara menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui video youtube. Hal ini juga selaras dengan pendapat Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orang tua kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Nurrachmawati (2014) mengungkapkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak, seperti menemani dan membimbing dalam penggunaan *gadget*, membatasi penggunaan *gadget*, mengontrol isi atau data-data di dalam *gadget* anak, memberikan hukuman ringan pada anak dengan pendekatan, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan.

Sedangkan peran lain yang dilakukan orang tua yakni orang tua memberikan batasan waktu kepada anak saat anak menggunakan *gadget*. Orang tua juga mengatur jarak anak saat menggunakan *gadget*, agar anak tidak terlalu dekat dengan *gadget*. Orang tua juga mengatur posisi duduk anak agar

anak tetap pada posisi benar dan tidak membuat tulang anak menjadi bungkuk.

Hal ini diperkuat dengan pendapat pendapat Chusna (2017) menyatakan bahwa menempatkan *gadget* di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan *gadget* dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan *gadget*. Serta orang tua juga dapat mengatur durasi penggunaan *gadget*. Orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Hal ini selaras dengan Edy (2015) bahwa orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan gawai kepada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gawai.

Hal ini juga diperkuat oleh temuan dilapangan yang mana keluarga HF mengatur jarak pandang serta posisi duduk saat anak menggunakan *gadget*

4. Hambatan Yang Di Hadapi Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Hambatan yang dialami oleh ke tiga responden yakni saat orang tua duduk disamping anak saat anak menggunakan *gadget* anak merasa risih saat didekati. Selain itu kesibukan orang tua menjadi hambatan dalam melakukan perannya. Kesibukan yang dilakukan oleh orang tua bermacam-macam ada yang sibuk bekerja dikantor dan ada yang sibuk menjadi ibu rumah tangga sehingga anak saat menggunakan *gadget*, orang tua kurang memperhatikan dan mendampingi.

Hal ini diperkuat oleh pendapat

Afriyani (2019) bahwa banyak orang tua yang bekerja atau sibuk dengan pekerjaannya sehingga anak tidak cukup waktu untuk bertemu, berbicara dan berkomunikasi dengan orangtuanya. Dan orang tua lebih memilih memberikan *gadget*nya kepada sang anak agar anak lebih tenang. Hal ini selaras dengan pendapat Bintoro (2019:82) bahwa Kendala yang dihadapi orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* yaitu, kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak di pinjamkan atau di perbolehkan menggunakan *gadget*, selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang melakukan pekerjaan rumah. Selain itu kendala yang dialami sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang di rumah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini menunjukkan empat hal yaitu faktor-faktor penyebab penggunaan *gadget* pada anak, dampak penggunaan *gadget*, peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta hambatan-hambatan yang dihadapi orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Pada hasil penelitian ini ditemukan bahwa sebagian besar faktor penyebab penggunaan *gadget* pada anak berasal dari orang terdekat anak seperti orang tua, anggota keluarga dan teman sebaya anak. ketiga responden sepakat menyebutkan bahwa orang terdekat menjadi faktor utama penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Selain itu dari penelitian ini juga ditemukan dampak penggunaan *gadget* pada anak. dampak ini terbagi menjadi dua yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang keluarga AS rasakan adalah *gadget* dapat memperlancar komunikasi sehingga anak juga dapat memperjelas intonasi kata, sedangkan keluarga EN dan HF dampak positif yang dirasakan adalah anak dapat belajar serta menambah pengetahuan mengenai warna, angka, dan huruf. Selain itu juga *gadget* dapat digunakan anak untuk belajar agama seperti mengenal huruf hijaiyah. Selaras dengan hal ini *gadget* juga memiliki dampak negatif yang dapat ditimbulkan yakni dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dirasakan oleh keluarga AS yakni anak sering lupa waktu dan kecanduan. Dampak negatif lainnya anak juga sering menangis jikalau orang tua tidak memberikan *gadget* pada anak. *gadget* juga dianggap orang tua dapat memberikan efek pada pendengaran anak yang mana anak jarang mendengar panggilan dari orang tua. Selain itu juga dampak negatif lainnya yakni *gadget* dapat menyebabkan anak malas makan karena keasyikan bermain. Adapun dampak lainnya yakni *gadget* dapat membuat anak menjadi obesitas hal ini disebabkan saat anak menggunakan *gadget* anak hanya terfokus terhadap *gadget* tanpa melakukan pergerakan tiap harinya.

Dalam penelitian ini ditemukan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang mana peran ini dilakukan dengan berbagai cara seperti orang tua mencarikan video-video yang bermanfaat untuk anak seperti video kartun

nusa dan rara. Orang tua juga menginstall youtube kids sebagai media yang aman untuk anak. Orang tua juga memblokir konten-konten negatif yang tidak sesuai dengan usia anak. Selain itu juga orang tua menggunakan kode/sidik jari agar *gadget* tidak sembarangan diakses oleh anak. Peran lain yang dilakukan orang tua yakni orang tua memberikan batasan waktu kepada anak saat anak menggunakan *gadget*. Orang tua juga mengatur jarak anak saat menggunakan *gadget*, agar anak tidak terlalu dekat dengan *gadget*. Orang tua juga mengatur posisi duduk anak agar anak tetap pada posisi benar dan tidak membuat tulang anak menjadi bungkuk. Dalam melakukan peran orang tua tentu dihadapkan dengan berbagai macam kendala/hambatan. Kendala terbesar dari ketiga responden tersebut adalah kesibukan orang tua bekerja sehingga kurang meluangkan waktu untuk mendampingi anak saat menggunakan *gadget*.

DAFTAR RUJUKAN

Afriyani. (2019). Hubungan Peran Orang Tua Dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Di Tempat Penitipan Anak (Tpa) Prima Sanggar *Relationship Of The Role Parents And Use Of Gadget Towards Language Development In Prima Sanggar's Daycare*. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 8(6), 635-642.

Benny A. Pribadi. dkk. (2008). *Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka: Jakarta.

- Bintoro. (2019). Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Chusna, P.A. (2017). *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. *Dinamika Penelitian*, hal Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2) 315-330
- Derry Iswidharmanjaya, B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Fadilah, R.(2015).Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan *Gadget*.Yogyakarta: UGM
- Ferliana, J. M. (2016). Anak dan *Gadget* Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 24 januari 2020 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyangpenting-aturan-main?page=2>
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Bagi Anak, Di unduh pada 21 April 2020 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-gadget-bagi-anak>
- Handrianto, P. (2013) *Dampak Smartphone* [Online]. Available: [http://sainsjourna1-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305KESEHATANDampak%20smart %20phone .html](http://sainsjourna1-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305KESEHATANDampak%20smart%20phone.html) [Accessed 23 Februari 2020]
- Hasan, M. Iqbal. (2002). Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya. Ghalia Indonesia: Bogor
- Hasil Seminar “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak” pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi.
- Irmayanti.Y. (2018). Peran Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jonathan, dkk. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi *Gadget* Terhadap Anak: Universitas Kristen Pertra: Surabaya, 1-15
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi, 199-208.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: KENCANA
- Moleong, Lexy J. (2000). Metode Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakarya; Bandung.
- Moleong, Lexy J. (2010), Metodologi penelitian kualitatif, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3),

- 182-186.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Diunduh dari <https://id.scribd.com/doc/229536069>.
- Prasanti, D. (2016). Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital. *Jurnal Commed*, 1 (1), 69-81.
- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si. (2017). Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya. <http://repository.UINMalang.ac.id//1104/1/studi-kasus-dalam-penelitian-kualitatif>.
- Puspa, Nurita. 2012. *Peranan Penting Teknologi Informasi dan Komunikasi*.online. <http://nuritapuspasari.blogspot.com/> [diakses 6/2/2020]
- Roza, dkk. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan *Gadget* pada Anak. *Jurnal Solma* Vol. 7(2):208-214
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud* 2(1) 1-7
- Warisyah, Y. 2015. Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo 130-138.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>.
Diakses 12 Februari 2020
- Zulfitria. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD* 1(2) 95-112