Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK An Namiroh

Nelti Rizka[1*], Sean Marta Efastri[2], Siti Hajar[3], Yenda Puspita[4]
[1]*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan dan Teknologi `Aisyiyah Riau, Indonesia*
[2]*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lancang Kuning, Indonesia*
[3,4]*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia*
Korespondensi: neltrizka@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji serta menggambarkan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini di TK An Namiroh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi orang tua dan anak usia dini yang menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget dilakukan melalui beberapa upaya, yaitu menetapkan batas waktu penggunaan, memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak, mendampingi anak saat menggunakan gadget, menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab, serta mendorong anak untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sosial. Namun demikian, pelaksanaan peran tersebut masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu orang tua dan kurangnya pemahaman terhadap penggunaan teknologi secara bijak. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan peran aktif orang tua agar penggunaan gadget dapat memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan anak serta mengurangi dampak negatifnya.

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

Abstract

This study aims to examine and describe the role of parents in controlling gadget use among early childhood children at An Namiroh Kindergarten. This study uses a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects included parents and early childhood children who use gadgets in their daily activities. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews, and documentation. The obtained data were then analyzed through the stages of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results show that the role of parents in controlling gadget use is carried out through several efforts, namely setting time limits for use, selecting age-appropriate content for children, accompanying children when using gadgets, instilling discipline and responsibility, and encouraging children to continue interacting with their social environment. However, the implementation of this role still faces several obstacles, such as limited parental time and a lack of understanding of the wise use of technology. Therefore, it is necessary to increase the active role of parents so that gadget use can provide optimal benefits for children's development and reduce its negative impacts.

Keywords: *the role of parents; gadgets; early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak bermula dari lingkungan keluarga sebagai tempat pertama anak mendapatkan pengalaman belajar. Keluarga memegang peranan penting dalam membentuk karakter, sikap, serta kemampuan intelektual anak sejak usia dini (Melati & Hasibuan, 2021; Hurlock, 1997). Melalui interaksi dalam keluarga, anak mulai mengenal nilai, norma, dan kebiasaan yang akan memengaruhi kehidupannya di masa mendatang. Proses interaksi antara orang tua dan anak menjadi dasar dalam pembentukan kepribadian anak. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dalam keluarga sangat menentukan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan sejak dini diharapkan mampu melahirkan generasi yang tidak hanya

cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional. Dengan demikian, keluarga dapat dikatakan sebagai fondasi utama dalam proses pendidikan anak.

Orang tua sebagai pendidik utama memiliki tanggung jawab besar dalam mengasuh, membimbing, dan mendidik anak. Peran ini tidak sepenuhnya dapat digantikan oleh lembaga pendidikan formal karena adanya hubungan emosional yang kuat antara orang tua dan anak (Zubaidah & Mahmud, 2025). Anak pertama kali belajar dari lingkungan keluarga dengan meniru perilaku orang tua. Segala tindakan dan sikap orang tua akan menjadi contoh bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, orang tua juga berperan dalam memberikan stimulasi perkembangan sesuai dengan tahap usia anak. Proses pendidikan dalam keluarga berlangsung secara berkelanjutan melalui interaksi yang alami. Oleh sebab itu, keterlibatan aktif orang tua sangat dibutuhkan untuk menunjang perkembangan anak secara optimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia. Teknologi digital kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Livingstone & Helsper, 2008). Salah satu bentuk teknologi yang berkembang pesat adalah gadget, seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya. Gadget memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, serta mendukung berbagai aktivitas manusia. Bahkan, gadget juga mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan modern. Namun, penggunaannya tetap memerlukan pengawasan agar tidak menimbulkan dampak negatif.

Saat ini, penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga telah menjangkau anak usia dini. Anak-anak mulai mengenal gadget sejak usia yang sangat muda melalui orang tua maupun lingkungan sekitar (Kurniawati & Fathoni, 2024). Banyak orang tua memberikan gadget sebagai sarana hiburan atau untuk mengalihkan perhatian anak. Selain itu, adanya berbagai aplikasi edukatif menjadi alasan gadget digunakan sebagai media belajar. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini berpotensi memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak perlu mendapatkan perhatian yang serius.

Di satu sisi, gadget memberikan manfaat yang cukup besar apabila digunakan secara tepat. Penggunaan gadget dapat membantu memperluas wawasan dan pengetahuan anak melalui berbagai informasi yang tersedia (Neumann, 2020). Selain itu, gadget juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Aplikasi pembelajaran yang interaktif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Namun, manfaat tersebut hanya dapat diperoleh jika penggunaan gadget dilakukan secara terarah. Tanpa pengawasan, penggunaan gadget justru dapat menimbulkan dampak negatif.

Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi anak usia dini. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Radesky et al., 2020). Mereka lebih fokus pada layar dibandingkan berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, penggunaan gadget tanpa kontrol dapat menyebabkan kecanduan. Dampak lainnya meliputi gangguan kesehatan, seperti masalah pada penglihatan dan kurangnya aktivitas fisik. Anak juga dapat mengalami penurunan konsentrasi dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dikendalikan dengan baik oleh orang tua.

Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget menjadi sangat penting dalam situasi ini. Orang tua harus berperan sebagai pengawas sekaligus pendamping dalam penggunaan gadget oleh anak (Rahayu et al., 2023). Pengawasan tidak hanya berkaitan dengan durasi penggunaan, tetapi juga terhadap konten yang diakses. Orang tua perlu menetapkan

batasan yang jelas agar anak tidak menggunakan gadget secara berlebihan. Selain itu, orang tua juga harus menyediakan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat. Dengan demikian, anak tidak sepenuhnya bergantung pada gadget sebagai sumber hiburan. Peran aktif orang tua akan membantu anak dalam menggunakan gadget secara lebih bijak.

Selain sebagai pengawas, orang tua juga berfungsi sebagai fasilitator dalam penggunaan gadget. Orang tua dapat memilihkan konten atau aplikasi yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak (Nikken & Schols, 2015). Pendampingan saat anak menggunakan gadget sangat penting agar anak memahami isi dari konten yang diakses. Interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak dapat memperkuat hubungan emosional. Selain itu, pendampingan ini juga dapat melindungi anak dari paparan konten yang tidak sesuai. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat memberikan manfaat yang optimal. Keterlibatan orang tua menjadi faktor utama dalam hal ini.

Namun, pada kenyataannya masih banyak orang tua yang belum optimal dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kesibukan pekerjaan dan kurangnya pemahaman tentang penggunaan teknologi yang sehat (Sahriana, 2019). Beberapa orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan gadget tanpa pengawasan yang memadai. Kondisi ini dapat meningkatkan risiko dampak negatif pada anak. Selain itu, kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak juga menjadi penyebab. Akibatnya, anak lebih memilih berinteraksi dengan gadget dibandingkan dengan lingkungan sekitar. Hal ini perlu menjadi perhatian bersama.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam penggunaan gadget dapat meminimalisir dampak negatif pada anak. Orang tua yang aktif mendampingi anak mampu mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang lebih positif (Kurniawati, 2020). Pengawasan yang baik juga membantu anak memahami batasan dalam penggunaan teknologi. Dengan adanya bimbingan dari orang tua, anak dapat memanfaatkan gadget secara lebih bijaksana. Hal ini menunjukkan bahwa peran orang tua sangat berpengaruh terhadap perilaku anak. Oleh karena itu, kesadaran orang tua perlu terus ditingkatkan. Upaya ini harus dilakukan secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan perhatian khusus dari orang tua. Tanpa adanya pengawasan yang baik, penggunaan gadget berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak (McGough, 2022). Sebaliknya, jika dikelola dengan baik, gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat. Oleh karena itu, peran aktif orang tua sangat diperlukan dalam mengontrol penggunaan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini di TK An Namiroh. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi orang tua dan lembaga pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi dalam pengelolaan penggunaan gadget pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memahami secara mendalam peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini di TK An Namiroh. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali fenomena secara holistik dan kontekstual berdasarkan kondisi nyata di lapangan (Creswell, 2016; Pahleviannur et al., 2022). Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan pengamatan terhadap perilaku orang tua dan anak dalam penggunaan gadget. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan bentuk pengawasan, pendampingan, serta kontrol yang dilakukan oleh orang tua. Proses penelitian dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta dokumentasi yang mendukung data penelitian. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan

secara sistematis dalam bentuk deskriptif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan orang tua dan anak usia dini yang berada di TK An Namiroh. Pemilihan subjek anak usia dini didasarkan pada tahap perkembangan mereka yang sedang mengalami peningkatan pesat dalam aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta kreativitas (Santrock, 2018; Hurlock, 1997). Data lisan diperoleh melalui wawancara mendalam dengan orang tua terkait pola pengawasan penggunaan gadget pada anak. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian, yaitu peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget. Sumber data ini digunakan untuk memperkuat landasan teori dan mendukung analisis penelitian. Dengan kombinasi data primer dan sekunder, diharapkan hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan valid.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan pencatatan lapangan. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana interaksi antara orang tua dan anak dalam penggunaan gadget. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali informasi yang lebih detail mengenai strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data berupa foto, catatan kegiatan, serta bukti pendukung lainnya. Pencatatan lapangan digunakan untuk merekam berbagai temuan selama proses penelitian berlangsung. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan metode (Moleong, 2014). Dengan demikian, data yang diperoleh memiliki tingkat validitas yang lebih tinggi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif yang bersifat induktif. Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan untuk memahami secara mendalam peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini (Miles et al., 2014). Tahapan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian yang telah dianalisis secara sistematis. Proses analisis ini dilakukan secara berkelanjutan selama penelitian berlangsung agar hasil yang diperoleh lebih objektif dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Penggunaan Gadget pada Anak

Perkembangan teknologi digital menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap kualitas tumbuh kembang anak, khususnya pada era modern saat ini. Hasil penelitian di TK An Namiroh menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini sudah menjadi fenomena yang umum dan sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Livingstone dan Helsper (2008) yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi telah menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Gadget sebagai perangkat multifungsi memberikan kemudahan dalam akses informasi dan hiburan. Namun, kemudahan tersebut juga membawa tantangan tersendiri bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dalam mengontrol penggunaannya. Tanpa kontrol yang baik, penggunaan gadget dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak (Hajar et al., 2025).

Secara konseptual, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan hiburan. Dalam konteks anak usia dini, gadget sering digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi perkembangan kognitif. Neumann (2020) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan kemampuan literasi dan

kognitif anak jika digunakan secara tepat. Namun demikian, manfaat tersebut sangat bergantung pada cara penggunaan dan pengawasan yang diberikan. Jika digunakan secara berlebihan, gadget justru dapat menghambat perkembangan anak. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa gadget memiliki dua sisi yang harus dikelola dengan baik. Peran orang tua menjadi kunci dalam menentukan arah dampak tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di TK An Namiroh cenderung tinggi. Anak-anak menggunakan gadget tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain dan menonton video. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran pola aktivitas anak dari aktivitas fisik ke aktivitas digital. Radesky et al. (2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi aktivitas fisik dan interaksi sosial anak. Hal ini dapat berdampak pada perkembangan sosial-emosional anak. Oleh karena itu, perlu adanya keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas nyata. Orang tua memiliki peran penting dalam mengatur keseimbangan tersebut.

Variasi Pola Pengawasan Orang Tua

Variasi dalam pola pengawasan orang tua menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung memiliki kesadaran yang lebih baik dalam mengontrol penggunaan gadget. Sebaliknya, orang tua yang memiliki keterbatasan waktu karena pekerjaan cenderung memberikan kebebasan lebih kepada anak. Hal ini sejalan dengan teori *parental mediation* dari Livingstone dan Helsper (2008). Teori tersebut menyatakan bahwa efektivitas pengawasan dipengaruhi oleh pengetahuan dan waktu yang dimiliki orang tua. Dengan demikian, faktor latar belakang keluarga sangat memengaruhi pola pengasuhan. Kondisi ini menunjukkan bahwa intervensi perlu dilakukan tidak hanya pada anak, tetapi juga pada orang tua.

Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget

Dalam aspek pembatasan waktu penggunaan gadget, penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar orang tua telah menerapkan aturan tertentu. Umumnya, anak diberikan waktu penggunaan gadget sekitar 1–2 jam per hari. Pembatasan ini bertujuan untuk mencegah anak dari penggunaan yang berlebihan. Hill et al. (2016) merekomendasikan pembatasan waktu layar pada anak usia dini. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat ketidakkonsistenan dalam penerapan aturan tersebut. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rasa kasihan atau kesibukan orang tua. Oleh karena itu, konsistensi menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengendalian penggunaan gadget.

Seleksi Konten

Selain pembatasan waktu, seleksi konten juga menjadi aspek penting dalam pengawasan penggunaan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian orang tua belum sepenuhnya selektif dalam memilihkan konten untuk anak. Anak masih mengakses berbagai aplikasi seperti YouTube dan game tanpa pengawasan yang ketat. Livingstone et al. (2018) menyatakan bahwa konten digital dapat mengandung unsur negatif jika tidak disaring dengan baik. Oleh karena itu, literasi digital orang tua menjadi faktor penting dalam proses pengasuhan di era digital. Orang tua yang memiliki pemahaman digital yang baik cenderung lebih mampu mengarahkan anak dalam memilih konten yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya (Nikken & Schols, 2015). Dengan kemampuan tersebut, orang tua dapat memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak. Hal ini penting untuk melindungi anak dari paparan konten yang tidak sesuai.

Pendampingan Orang Tua

Pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget menjadi salah satu strategi yang efektif dalam pengendalian penggunaan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang aktif mendampingi anak cenderung lebih berhasil dalam mengontrol penggunaan gadget. Pendampingan memungkinkan orang tua untuk memberikan arahan secara langsung kepada anak. Lemish (2015) menyatakan bahwa pendampingan dapat mencegah anak dari penyalahgunaan gadget. Namun, tidak semua orang tua mampu melakukan pendampingan secara konsisten. Keterbatasan waktu menjadi faktor utama yang memengaruhi hal tersebut. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang fleksibel dalam melakukan pendampingan.

Pembentukan Tanggung Jawab dan Disiplin

Dalam hal pembentukan tanggung jawab, orang tua mulai menerapkan aturan penggunaan gadget sebagai bentuk pendidikan karakter. Anak diajarkan untuk memahami batasan waktu dan konsekuensi dari pelanggaran aturan. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Santrock (2018). Melalui pembiasaan, anak dapat belajar mengontrol perilakunya sendiri. Namun, keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada konsistensi orang tua. Jika aturan tidak diterapkan secara konsisten, anak akan cenderung mengabaikannya. Oleh karena itu, diperlukan komitmen yang kuat dari orang tua.

Strategi *reward and punishment* dapat digunakan sebagai metode dalam mengontrol penggunaan gadget. Anak diberikan penghargaan jika mematuhi aturan dan konsekuensi jika melanggar. Pendekatan ini dapat membantu membentuk perilaku disiplin pada anak. Namun, penerapannya harus dilakukan secara bijak agar tidak menimbulkan tekanan pada anak. Orang tua perlu menyesuaikan metode dengan karakter anak. Dengan demikian, strategi ini dapat berjalan secara efektif. Pendekatan yang tepat akan memberikan hasil yang optimal.

Pengaruh terhadap Interaksi Sosial Anak

Pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak juga menjadi perhatian utama dalam penelitian ini. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan interaksi sosial. Mereka lebih fokus pada aktivitas digital dibandingkan dengan lingkungan sekitar. Warisyah (2019) menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat mengurangi kemampuan sosial anak. Oleh karena itu, orang tua perlu mengarahkan anak untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan. Kegiatan sosial seperti bermain bersama teman sangat penting bagi perkembangan anak. Dengan demikian, penggunaan gadget tidak boleh mengganggu interaksi sosial anak.

Keteladanan dan Komunikasi Orang Tua–Anak

Pendidikan dalam keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk perilaku anak. Orang tua sebagai pendidik utama memiliki tanggung jawab dalam mengarahkan penggunaan gadget. Maria Trifonia Taguwel et al. (2025) menyatakan bahwa pendidikan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Orang tua harus menjadi teladan dalam penggunaan gadget. Perilaku orang tua akan ditiru oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, orang tua perlu menunjukkan penggunaan gadget yang bijak. Keteladanan menjadi faktor penting dalam pengasuhan anak.

Komunikasi antara orang tua dan anak juga menjadi faktor penting dalam pengendalian penggunaan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang baik dapat meningkatkan efektivitas pengawasan. Anak yang memahami alasan di balik aturan cenderung lebih patuh. Selain itu, komunikasi juga memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak. Namun, kesibukan orang tua seringkali menjadi hambatan dalam membangun komunikasi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menyediakan waktu berkualitas. Komunikasi yang baik dapat membantu anak dalam memahami penggunaan gadget yang tepat.

Faktor Lingkungan dan Kolaborasi dengan Sekolah

Faktor lingkungan juga turut memengaruhi penggunaan gadget pada anak. Lingkungan yang mendukung penggunaan gadget secara berlebihan dapat meningkatkan risiko kecanduan. Anak cenderung meniru perilaku teman sebaya dalam menggunakan gadget. Oleh karena itu, orang tua perlu mengawasi lingkungan pergaulan anak. Selain itu, sekolah juga memiliki peran dalam memberikan edukasi tentang penggunaan gadget. Kolaborasi antara orang tua dan sekolah menjadi sangat penting. Dengan demikian, pengawasan terhadap anak dapat dilakukan secara menyeluruh.

Dampak Jangka Panjang dan Kebutuhan Literasi Digital

Kebiasaan penggunaan gadget yang tidak terkontrol sejak dini dapat berdampak jangka panjang. Anak yang terbiasa menggunakan gadget secara berlebihan akan sulit mengubah kebiasaan tersebut. Febriani et al. (2025) menyatakan bahwa kecanduan gadget dapat menurunkan konsentrasi belajar anak. Oleh karena itu, pencegahan harus dilakukan sejak dini. Orang tua perlu menerapkan aturan yang tegas namun tetap mendidik. Pendekatan yang tepat dapat membantu anak dalam menggunakan gadget secara bijak. Dengan demikian, dampak negatif dapat diminimalisir.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua sangat menentukan dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Orang tua yang aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak cenderung memiliki anak dengan penggunaan gadget yang lebih terkontrol. Sebaliknya, kurangnya pengawasan dapat meningkatkan risiko dampak negatif. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua menjadi faktor kunci. Orang tua harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengasuhan anak dapat dilakukan secara optimal.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa diperlukan peningkatan literasi digital bagi orang tua. Banyak orang tua yang belum memahami cara mengontrol penggunaan gadget secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan edukasi bagi orang tua terkait penggunaan teknologi. Program pelatihan atau sosialisasi dapat menjadi solusi. Dengan peningkatan pengetahuan, orang tua dapat lebih optimal dalam mengawasi anak. Hal ini penting dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan demikian, peran orang tua dapat ditingkatkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan pengawasan yang intensif. Orang tua memiliki peran utama dalam mengontrol penggunaan gadget. Tanpa pengawasan yang baik, penggunaan gadget dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Sebaliknya, jika dikelola dengan baik, gadget dapat memberikan manfaat yang besar. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua. Penelitian ini memberikan gambaran penting tentang peran tersebut. Hasilnya diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (4th ed.). Pustaka Belajar.

Febriani, F., Haifaturrahmah, & Muhdar, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4).

Hajar, S., Puspita, Y., Sa'ida, A. Y. N., & Fauziddin, M. (2025). Gadget use and social-emotional growth: Does it connect or detach children from their peers? *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education, 8*(2), 80–94. https://doi.org/10.32505/atfaluna.v8i2.12228

Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. R., Cross, C., Radesky, J., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M. A., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Media and young minds. *Pediatrics, 138*(5). https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591

Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan*. Erlangga.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(1), 78–84.

Kurniawati, K. S., & Fathoni, A. (2024). Peranan orang tua dalam meminimalisir penggunaan aplikasi TikTok untuk mengoptimalkan perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 7*(1), 2353–2366. https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8423

Lemish, D. (2015). *Children and media: A global perspective*. Wiley-Blackwell.

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 52*(4), 581–599.

Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2018). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society, 20*(3), 1103–1122. https://doi.org/10.1177/1461444816685930

Maria Trifonia Taguwel, Ngole, K. W., Bibak, L., Kube, C. D. R., & Ngura, E. T. (2025). Peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan, 3*(3), 196–204. https://doi.org/10.38048/jcmp.v3i3.5959

McGough, K. (2022). Pediatric screen time. *Journal of the American Association of Nurse Practitioners, 34*(4), 631–638. https://doi.org/10.1097/JXX.0000000000000682

Melati, C. S., & Hasibuan, R. (2021). Pengaruh orang tua bekerja terhadap perilaku (positive) anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2*(5), 764–777. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.155

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. Sage.

Moleong, L. J. (2014). *Metode penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosda Karya.

Neumann, M. M. (2020). Social robots and young children's early language and literacy learning. *Early Childhood Education Journal, 48*(2), 157–170. https://doi.org/10.1007/s10643-019-00997-7

Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies, 24*(11), 3423–3435. https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4

Pahleviannur, M. R., Grave, A. De, Saputra, D. N., Mardianto, D., Sinthania, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Amruddin, Alam, M. D. S., Lisya, M., & Ahyar, D. B. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.

Radesky, J. S., Weeks, H. M., Ball, R., Yeo, S., Durnez, J., Tamayo-Rios, M., Epstein, M., Kirkorian, H., Coyne, S., & Barr, R. (2020). Young children's use of smartphones and tablets. *Pediatrics, 146*(1), 8. https://doi.org/10.1542/peds.2019-3518

Rahayu, D. R., Yulianti, Fadillah, A. E., Lestari, E., Faradila, S. A., & Fitriana, D. (2023). Peran orang tua dalam proses bimbingan dan konseling anak. *Dharmas Education Journal (DE_Journal), 4*(2), 887–892.

Sahriana, N. (2019). Pentingnya peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Smart PAUD, 2*(1). https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922

Santrock, J. W. (2018). *Child development*. Brown & Benchmark Publishers.

Warisyah, Y. (2019). Pentingnya "pendampingan dialogis" orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.

Zubaidah, & Mahmud, S. (2025). Peran orang tua dalam mengelola kecerdasan emosional anak menurut perspektif Islam. *Fathir: Jurnal Studi Islam, 2*(1), 96–112. https://doi.org/10.71153/fathir.v2i1.195