



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Kontrol orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini usia 4-6 tahun

Annisa Nazariani^{*)}, Nurhasanah Nurhasanah, Dara Rosita
Universitas Syiah Kuala, Aceh, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 23th, 2024
Revised Nov 26th, 2024
Accepted Dec 27th, 2024

Keywords:

Kontrol orang tua
Gadget
Anak usia dini

ABSTRACT

Kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget penting dilakukan pada Anak Usia Dini usia 4-6 tahun. Tujuan penelitian untuk mengetahui gambaran kontrol orang tua terhadap pengawasan penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini usia 4-6 tahun oleh orang tua. Subjek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak dengan usia Anak Usia Dini 4-6 tahun pada komunitas grup WA parenting/google form sebanyak 100 orang tua. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan Uji validitas dan Uji Realibilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian 4 tindakan kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget dengan m : (1) Pemberian Bimbingan: Orang tua memberikan pemahaman cara menggunakan *gadget* dengan benar dan memberikan contoh penggunaan *gadget* yang baik pada anak, (2) Pembatasan: Orang tua memberikan arahan pada anak dalam membatasi penggunaan Gadget agar tidak terlalu kebiasaan bermain gadget, sebaiknya batasan waktu yang diberikan anak usia dini untuk bereksplorasi dengan pendampingan orang tua maksimal 2 jam, (3) Pengaturan: Orang tua mengontrol penggunaan gadget anak, agar anak terhindar dari kelalaian menggunakan *gadget*, (4) Perhatian: Orang tua memiliki fokus saat menggunakan gadget baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan mengarahkan anak pada kontens-kontens positif yang menyenangkan yang mampu mensimulasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkatan usianya. Dalam penelitian ini dapat dilihat sangat dipentingkan oleh orang tua agar senantiasa pengontrolan saat anak menggunakan gadget dan pengontrolan yang diberikan sangat variatif tergantung aktivitas anak menggunakan *gadget*.



© 2024 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Annisa Nazariani,
Universitas Syiah Kuala
Email: annisanazariani.unsyiah17@gmail.com

Pendahuluan

Dalam keluarga yang ideal, ada dua sosok yang berperan sebagai orang tua, yaitu seorang ayah, bukan hanya mencari nafkah namun peran bagi anak untuk kelangsungan keluarga juga termasuk pertumbuhan anak seperti ayah berperan sebagai pelindung yang mana ayah mengajari anak tentang bagaimana menghadapi kesusahan dengan cara berani dan juga melindungi anaknya dari bahaya (Ikeu Nurhidayah, 2021).

Seorang ibu diibaratkan sebagai jantung yang mana jantung dalam setiap rumah tangga apabila seorang ibu berhenti bekerja maka berhentilah seluruh kehidupan didalamnya. Ibu berperan penting dalam keluarga. Ibu adalah madrasatul ula bagi anak-anak, seperti mendidik dan mengajari tentang agama, adab, norma, intelektual,

mental dan psikologi, hingga anak tersebut terbentuk kepribadian yang baik. Ibu sebagai figur dan tauladan baik bagi anak. Ibu juga sebagai manajer yang berperan sebagai controlling yang memastikan setiap aktivitas anak dalam bermain gadget sehari-hari seperti bermain game, mengakses internet, durasi dalam bermain gadget, dan frekuensi anak dalam bermain gadget kesehariannya sebagaimana mestinya (Luluk Asmawati, 2022).

Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 4-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi. Berdasarkan fenomena sekarang ini, anak-Anak Usia Dini banyak menggunakan gadget pada awalnya untuk tujuan pendidikan, tetapi pada realitanya anak-anak sekarang menggunakan gadget untuk bermain game online serta media sosial. Pada sisi lainnya, banyak orang tua memberikan anak gadget agar tidak mengganggu kegiatan orangtuanya, maka dari itu anak sekarang sudah dimanja hanya dengan diberikan gadget saja. Yang biasanya mengawasi pertumbuhan dan perkembangan anak namun sekarang orang tua telah beralih dengan hanya mengawasi anak bermain gadget. Orang tua sekarang suka memanjakan anaknya dengan memberikan gadget sehingga kegiatannya tidak di ganggu. Namun banyak juga orang tua sekarang tidak terlalu memperdulikan anak bermain gadget dikarenakan orang tua juga lalai dengan gadgetnya sendiri.

Oleh sebab itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta pengontrolan penggunaan gadget pada anak (Imron, 2017) mengemukakan hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget (1) mendampingi anak, (2) membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget, (3) membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka, (4) modelling yang baik dari orang tua, (5) orang tua dapat menaruh gadget dengan baik, dan (7) mengajak anak untuk belajar bersama. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada gadget (Ariston & Frahasini, 2018; Pebriana, 2017).

Merujuk pada uraian permasalahan yang telah dipaparkan, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran aspek-aspek kontrol orang tua terhadap pengawasan anak dalam penggunaan Gadget?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui untuk mengetahui gambaran aspek-aspek kontrol orang tua terhadap pengawasan penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini usia 4-6 tahun oleh orang tua. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan mengenai kontrol orang tua terhadap penggunaan Gadget pada anak usia dini usia 4-6 tahun.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Subjek dalam penelitian ini populasi pada penelitian ini adalah semua orang tua yang memiliki anak dengan usia Anak Usia Dini 4-6 tahun pada komunitas grup WA parenting/google form sebanyak 100 orang tua. Sampel dalam penelitian ini adalah 100 orang ibu dari anak usia 4-6 tahun orang. Pengambilan ibu sebagai sampel karena anak-anak lebih dominan lebih sering bersama ibunya di bandingkan dengan ayah.

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen angket. Pertanyaan yang disusun dalam bentuk angket yang dijadikan sebagai pedoman peneliti melihat gambaran orang tua mengenai kontrol orang tua terhadap Anak Usia Dini umur 4-6 tahun. Tahapan analisis data penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Kontrol Orang tua terhadap penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini usia 4-6 tahun

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya sebagai dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi, pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya.

Pembatasan penggunaan gadget perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kebiasaan yang sulit disembuhkan. Jadi penggunaan gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain game, dan menonton youtube.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight pada November 2014, sebanyak 98% dari 2.714 orangtua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa, komputer, handphone atau tablet. Penelitian ini dilakukan pada 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mempunyai anak berusia 3-8 tahun. Para orangtua ini berasal dari, Malaysia, Filipina, Singapura, Indonesia dan Thailand. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orang tua memperbolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra-putri mereka menggunakan gadget tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari (Pradevi, 2020) dengan bertitel “the relationship between parental supervision in the use of Gadgets and children’s empathic abilities” hasil riset ini terdapat korelasi yang bersifat positif signifikan antara parental supervision dalam penggunaan Gadget dengan empathic abilities anak di TK se- Gugus II Kecamatan Tempel. Yakni semakin bagus pengawasan Gadget yang diterapkan orang tua, maka semakin bagus juga tingkat kemampuan anak untuk berempati.

Berdasarkan penelitian ini, peranan dan pengontrolan orang tua sangat penting pada anak, khususnya anak usia dini yang berinteraksi secara langsung dengan gadget, selain itu melarang atau menjauhkan anak dari gadget, di era teknologi digital juga tidak dibenarkan, karena hal itu justru membuat rasa keingintahuan anak semakin tinggi. Sedangkan anak juga dikenalkan gadget dikhawatirkan anak akan dengan mudah mengakses hal yang belum sesuai dengan tingkat perkembangan usianya dengan mudah. Masalah yang berlawanan ini tidak akan terjadi pada anak apabila orang tua mampu berperan dalam permasalahan tersebut. Salah satu Upaya dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital adalah memberikan pendampingan pengawasan dan pengontrolan dalam penggunaan gadget pada anak sangat perlu dilakukan.

Tindakan yang dapat dilakukan orang tua dalam mengontrol anak bermain gadget: (1) Pemberian Bimbingan. Orang tua memberikan pemahaman cara menggunakan gadget dengan benar dan memberikan contoh penggunaan gadget yang baik pada anak untuk belajar seperti permainan edukasi yang ada dalam gadget bisa juga dimanfaatkan untuk membantunya belajar; (2) Pembatasan. Orang tua memberikan arahan pada anak dalam membatasi penggunaan Gadget agar tidak terlalu kebiasaan bermain gadget, sebaiknya batasan waktu yang dibebaskan anak usia dini untuk bereksplorasi dengan pendampingan orang tua maksimal 2 jam; (3) Pengaturan. Orang tua mengontrol penggunaan gadget anak, agar anak terhindar dari kelalaian menggunakan gadget. Dan juga orang tua dapat memberikan hukuman (punishment) pada anak apabila melanggar peraturan menggunakan gadget yang sudah ditetapkan; (4) Perhatian. Orang tua memiliki fokus saat menggunakan gadget baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan mengarahkan anak pada kontens-kontens positif yang menyenangkan yang mampu mensimulasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkatan usianya.

Hasil penelitian mengenai kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget pada Anak Usia Dini usia 4-6 tahun memiliki hal yang sama dengan teori yang dicantumkan yaitu dimana peran orang tua terhadap pengontrolan memang sangat penting. Dampak adanya pemberian pengontrolan juga sangat terlihat jelas sebelumnya yakni kemampuan kognitif anak bertambah karena saat pengontrolan diberikan edukasi oleh orang tua, penggunaan gadget lebih terarah ke positif karena sering dinasehati dengan baik oleh orang tua. Dalam penelitian ini dapat dilihat sangat dipentingkan oleh orang tua agar senantiasa pengontrolan saat anak menggunakan gadget dan pengontrolan yang diberikan sangat variatif tergantung aktivitas anak menggunakan gadget.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak pra-sekolah usia 4-6 tahun memainkan peran penting dalam mempengaruhi pengalaman dan dampaknya. Dengan melibatkan pengawasan aktif dan pembatasan waktu, orang tua dapat membantu menciptakan lingkungan yang seimbang untuk perkembangan anak, memastikan bahwa penggunaan gadget tidak mengganggu aspek-aspek penting seperti interaksi sosial, tidur, dan aktivitas fisik. Dengan demikian, upaya kontrol yang bijak dari orang tua dapat mendukung pertumbuhan anak secara optimal dalam era digital ini.

Oleh karena pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan gadget, maka diharapkan orang tua mau lebih peduli terhadap perkembangan anak dengan meluangkan waktu untuk membantu anak belajar, berdiskusi, bertanya, dan sangat penting adalah orang tua memberikan semangat

kepada anak. Semangat tersebut dapat berupa kata-kata yang menimbulkan dorongan dalam diri anak. sebagai media untuk pemicu semangat anak.

Tindakan yang dapat dilakukan orang tua dalam mengontrol anak bermain gadget: (1) Pemberian Bimbingan : Orang tua memberikan pemahaman cara menggunakan gadget dengan benar dan memberikan contoh penggunaan gadget yang baik pada anak untuk belajar seperti permainan edukasi yang ada dalam gadget bisa juga dimanfaatkan untuk membantunya belajar; (2) Pembatasan : Orang tua memberikan arahan pada anak dalam membatasi penggunaan Gadget agar tidak terlalu kebiasaan bermain gadget, sebaiknya batasan waktu yang dibagikan anak usia dini untuk bereksplorasi dengan pendampingan orang tua maksimal 2 jam; (3) Pengaturan : Orang tua mengontrol penggunaan gadget, agar anak terhindar dari kelalaian menggunakan gadget. Dan juga orang tua dapat memberikan hukuman (punishment) pada anak apabila melanggar peraturan menggunakan gadget yang sudah ditetapkan; (4) Perhatian : Orang tua memiliki fokus saat menggunakan *gadget* baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan mengarahkan anak pada kontens-kontens positif yang menyenangkan yang mampu mensimulasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkatan usianya.

Referensi

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, (2), 151. Retrieved from <http://www.ejurnal.poltekkestjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922/700>
- Jonyanis, J., & Rahmah, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus Man 1 Rengat Barat)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi *Gadget* pada anak: literatur review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129-140.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi *Gadget* pada anak: literatur review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129-140.
- Pradevi, A. P. (2020). Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan *Gadget* dengan kemampuan empati anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 49-56.
- Riyanti, E., Wuryandini, E., & Setiawan, D. F. Penggunaan *Gadget* Dan Interaksi Sosial Terhadap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Dengan Pengawasan Orang Tua Sebagai Variabel Intervening.
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267-289.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76-87.
- Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(1), 1-7.