



## **Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini**

**Wulan Sari<sup>1</sup>, Hadi Machmud<sup>2</sup>, Laode Anhusadar<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia

Received: March 5<sup>th</sup>, 2024; Revised: March 14<sup>th</sup>, 2024; Accepted: March 15<sup>th</sup>, 2024; Published: March 17<sup>th</sup>, 2024

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk memberikan gambaran tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 dan bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan metode penelitian kualitatif. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari informan yaitu orang tua dari anak-anak yang gemar bermain *gadget* dan tokoh masyarakat Desa Sumberjaya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga teknik, yaitu reduksi data, penyajian data dan panarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang ditemukan di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan : dengan penggunaan aplikasi *youtube* oleh 10 anak, penggunaan aplikasi *tiktok* oleh 4 anak dan penggunaan aplikasi *game* oleh 2 anak. sementara untuk bentuk pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan yaitu terdapat 9 orang tua yang memberi nasehat, 6 orang tua yang memberi batasan waktu dan 4 orang tua yang memberikan sanksi. Bentuk-bentuk pengawasan orang tua sangat penting dilakukan dalam penggunaan *gadget* pada anak agar anak tidak kecanduan *gadget* dan perkembangannya tidak terganggu.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*; Pengawasan Orang Tua; Anak Usia Dini

### **Abstract**

This research aims to provide an overview of the form of gadget use in children aged 5-6 and the form of parental supervision of the use of gadgets in children aged 5-6 years in Sumberjaya Village, South Konawe Regency. The approach used is a descriptive approach with qualitative research methods. Sources of data from this study were obtained from informants, namely parents of children who like to play with gadgets and community leaders in Sumberjaya Village. Interviews and observation carried out data collection techniques. The data analysis technique used is an interactive model developed by Miles and Huberman, which consists of three techniques, namely data reduction, data presentation, and concluding. The results of this study indicate that the forms of gadget use in early childhood were found in Sumberjaya Village, South Konawe Regency: with the use of the YouTube application by 10 children, the use of the Tiktok application by 4 children and the use of game applications by 2 children. while for the form of parental supervision on the use of gadgets for children aged 5-6 years in Sumberjaya Village, Konawe Selatan Regency, 9 parents gave advice, 6 parents gave time limits, and 4 parents gave sanctions. Forms of parental supervision are very important in children's use of gadgets so that children are not addicted to gadgets and their development is not disturbed.

Keywords: Use of Gadgets; Parental Supervision; Early Childhood

Copyright (c) 2024 Wulan Sari, Hadi Machmud, Laode Anhusadar

\* Correspondence Address:

Email Address: sadar.wanchines@gmail.com

## A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat, salah satunya yaitu *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk membantu berlangsungnya kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Dengan fungsi tersebut dan dengan kebutuhan manusia saat ini yang sudah semakin kompleks, menuntut segala pekerjaan dapat dilakukan dengan mudah, praktis dan cepat. Tidak heran jika perusahaan-perusahaan elektronik saat ini mengeluarkan produk-produk yang canggih untuk mendukung pemenuhan kebutuhan manusia. Selain untuk memenuhi kebutuhan manusia yang kompleks, *gadget* digunakan karena euforia dari penggunaan *gadget* itu sendiri. Perasaan orang akan menjadi nyaman atau gembira ketika sedang menggunakan *gadget* atau atas keberadaan dari *gadget*. Dan perasaan nyaman tersebut tentunya akan menimbulkan berbagai dampak baik dan dampak buruk yang berpengaruh terhadap perilaku manusia. Dampak buruk yang ditimbulkan dapat berupa: kecanduan *gadget*, menjadi pribadi yang egois, penyendiri, tidak peka terhadap lingkungan, antisosial, menjadi hiperrealitas, nomophobia, dan lain sebagainya (Aji, 2015: 4)

*Gadget* tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi *gadget* sudah beredar dikalangan anak usia dini. Faktanya penggunaan *gadget* tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. *Smartphone*, *tablet*, *notebook*, dan lainnya juga sudah digunakan oleh anak-anak. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak juga sudah menjadi hal biasa jika anak-anak memakai dalam kehidupan sehari-hari. Pengawasan orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi dan penggunaan *gadget* pada anak. Dampak buruk dari *gadget* dapat berimbas pada fisik maupun psikologis orang yang menggunakannya, dalam hal ini yaitu anak. Adapun dampak psikologis penggunaan *gadget* pada anak yaitu anak menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara berbicara sendiri pada *gadget*, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajiban untuk beribadah serta berkurangnya waktu belajar karena terlalu asyik dengan *gadget*. (Syifa, 2019:534).

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yulia, sejumlah 166 siswa menggunakan *gadget* dari 170 siswa di TK Swasta Kristen Imanuel. Dan sejumlah 61 siswa lebih menyayangi *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya (Yulia, 2015). Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri, menunjukkan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi kurangnya komunikasi orang tua dan anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan *gadget*, dan orang tua membiarkan anak menggunakan *gadget* untuk menonton video pada *youtube* tanpa pengawasan dari orang tua (Putri, 2022). Dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayouby yang menyimpulkan bahwa anak usia dini sering menggunakan *gadget*. Sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* dan menonton film animasi sehingga anak usia dini merasa sangat senang menggunakan *gadget* yang bisa menimbulkan dampak positif dan negative (Ayouby, 2017). Pada penelitian ini, peneliti menemukan terkait dengan aplikasi yang sering anak gunakan ketika bermain *gadget* bahwa *gadget* digunakan anak untuk media belajar dan sebagai media hiburan. Selain menggunakan aplikasi *game*, ada beberapa aplikasi yang cenderung sering anak gunakan seperti aplikasi *youtube* untuk menonton serial animasi, drama anak-anak, video asmaul husna dan membuka video surat-surat pendek dan aplikasi *tiktok* untuk menonton video *random* yang ada pada beranda aplikasi *tiktoknya* seperti video menari, menyanyi dan sebagainya.

Pengawasan orang tua merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya dalam fungsinya sebagai guru untuk mengembangkan aspek jasmaniyah dan rohaniah anaknya, sehingga anak memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan dirinya, keluarga dan lingkungannya dalam rangka membentuk kepribadian anak (Andi, 2021: 27). Menurut Lestari (2012:153) “

Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak “. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Peran orang tua sangat penting sekali dalam membatasi, mengawasi ketika anak sedang bermain *gadget*. Menurut Nurlaeni, peranan orang tua di rumah sangat penting sekali untuk menentukan perkembangan anak (Junita, 2021).

Enjelina melakukan penelitian yang menunjukkan terdapat pola pengawasan yang berbeda-beda terhadap penggunaan *gadget* pada anak yaitu 3 orang tua yang menggunakan pola pengawasan *authoritative parenting*, 1 orang tua menggunakan pola pengawasan *authorian parenting*, 1 orang tua menggunakan pola pengawasan *neglect parenting* dan 2 orang tua menggunakan pola pengawasan *indulgent parenting*. Pengawasan ini dilakukan oleh orang tua agar anak tidak terkena dampak negative dari sebuah *gadget* yang dapat mempengaruhi perkembangan anak (Enjelina, 2022). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunita, menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak. Ditemukan bahwa pengawasan orang tua yang baik akan berdampak baik kepada anak. Sebaliknya bahwa pengawasan orang tua yang kurang baik dan tidak konsisten, maka akan mempengaruhi anak terhadap dampak buruk yang ada pada *gadgetnya* (Sunita, 2018). Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengawasan orang tua sangat penting dilakukan. Orang tua telah mengawasi konten-konten kepada anak saat anak menggunakan *gadget* bahkan orang tua sudah membatasi waktu saat menggunakan *gadget*. (Anggraeni, 2019).

Peneliti menemukan 3 bentuk pengawasan orang tua kepada anaknya ketika bermain *gadget* yaitu membatasi waktu, memberikan sanksi dan memberi nasehat kepada anaknya. Ditemukan orang tua yang telah melakukan pembatasan waktu terhadap penggunaan *gadget* pada anaknya ketika dirumah, namun jika sedang melakukan pekerjaan ia hanya fokus pada pekerjaannya, sehingga tidak lagi mengawasi anaknya dengan tegas, membebaskan anak bermain *gadget* dan anak bebas memilih konten sesuai kemaunya. Ditemukan pula orang tua yang memberi batasan waktu dengan konsisten, memberi nasehat dengan baik dan memberikan sanksi yang tujuannya agar anak dapat memanfaatkana waktu dengan baik dan tidak secara terus – menerus bermain *gadget* yang dapat berdampak buruk pada perkembangannya. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini, beberapa bentuk-bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua seperti membatasi waktu, memberi nasehat dan memberikan sanksi masih bersifat pasif. Oleh sebab itu, agar anak usia dini terhindar dari dampak buruk yang diberikan oleh *gadget*, selain pengawasan pasif yang diberikan, orang tua juga harus secara aktif mengawasi anak ketika bermain *gadget*.

## B. Tinjauan Pustaka

Fenomena *gadget* terhadap anak dibawah umur sudah meluas ke seluruh penjuru Indonesia. Di tengah era digital ini, *gadget* mampu memberikan pengaruh positif ataupun negatif pada tumbuh kembangnya anak. Menurut Pangastuti, apabila dilihat sisi positif, *gadget* mampu mendukung untuk menambah pengetahuan anak dan dapat membantu dalam melakukan persiapan terhadap anak untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Azamiah, 2023). *Gadget* membuat anak-anak dapat duduk tenang dan tidak rewel, sehingga *gadget* dapat menjadi teman bermain bagi anak-anak. Orang tua perlu memahami dan memperhatikan kebutuhan anak dengan cara melakukan kesesuaian program pada *gadget* dengan usia dan perkembangan anak (Jasmidalis, 2023). Menurut Sari dan Mitsalia, intensitas tinggi pemakai *gadget* dikatakan jika durasi pemakaiannya diatas 120 menit per harinya dan berkisar lebih 75 menit dalam sekali pemakaiannya. Kemudian, dalam satu hari penggunaan *gadgetnya* mampu mencapai atau bahkan lebih dari

3 kali permainan, hal seperti itu dapat dikatakan sudah kecanduan. Selain itu, dengan intensitas sedang, saat pengguna membutuhkan waktu 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan perangkat 2-3 kali/hari. Menurut mereka, penggunaan gadget yang benar adalah penggunaan dengan intensitas rendah, yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas memakai gadget maksimal 2 kali pemakaian (Tifani, 2023). Kecanduan gadget pada anak-anak dapat dikenali melalui beberapa perilaku yang nampak, antara lain: bermain gadget terlalu lama, sulitnya untuk berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan, kurangnya minat untuk berkegiatan dengan kegiatan non-digital, dan penurunan kinerja akademik (Fatichah, 2023).

### C. Metodologi

Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling. Setelah melakukan purposive sampling atau penentuan informan, peneliti mengambil data wawancara dan observasi dari 10 informan yaitu orang tua dan anak yang gemar bermain *gadget*. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sumberjaya, Kecamatan Lalembuu, Kabupaten Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara yang dilakukan selama 3 bulan untuk mengumpulkan data lapangan. Mulai dari tanggal 16 Februari 2023 hingga 3 April 2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada observasi, peneliti melakukan observasi partisipasi di rumah dengan mengobservasi 10 anak usia 5-6 tahun beserta orang tua. Wawancara dilakukan dengan wawancara terstruktur dan dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini berupa data pendukung terhadap hasil pengamatan dan wawancara seperti dokumentasi pada saat anak bermain *gadget* dan dokumentasi pada saat orang tua mengawasi anak dalam bermain *gadget*. Pengumpulan data dilakukan melalui 3 tahap yakni reduksi data, selanjutnya peneliti melakukan pendisplay-kan dengan menyaring secara keseluruhan dalam bentuk kalimat seperti observasi, wawancara dan kutipan-kutipan sebagai bentuk penyajian data. Setelah di displaykan, selanjutnya melakukan penarikan kesimpulan yang berasal dari observasi, wawancara, catatan lapangan dan hal-hal lain yang didapatkan pada saat melaksanakan kegiatan lapangan.

Triangulasi digunakan pada penelitian ini sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain, diluar itu untuk keperluan pengecekan atau suatu pembandingan terhadap data itu. Adapun teknik yang digunakan dalam pemeriksaan keabsahan data yaitu triangulasi sumber untuk menguji kejujuran dalam pengambilan data dan meyakinkan data, tehnik ini dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber, triangulasi teknik untuk menguji apakah data yang sudah diperoleh sudah benar atau belum. yang dilakukan dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan tehnik yang berbeda dan triangulasi waktu untuk menguji keutuhan data yang telah diperoleh yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda.

### D. Hasil dan Pembahasan

Data penelitian yang ditemukan oleh peneliti tentang bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun dapat ditinjau dari beberapa bentuk penggunaan *gadget* antara lain : penggunaan aplikasi *youtube*, penggunaan aplikasi *tiktok*, dan penggunaan aplikasi *game*. Perolehan data ini diperoleh melalui pengamatan (observasi) dan wawancara serta dokumentasi dari 10 orang yang menjadi informan dan telah ditetapkan oleh peneliti.

**Table 1.** Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun

Informan penelitian	Bentuk penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 5-6 tahun		
	Penggunaan aplikasi <i>youtube</i>	Penggunaan aplikasi <i>tiktok</i>	Penggunaan aplikasi <i>game</i>
Anak 01	membuka serial animasi <i>upin &amp; ipin, adit dan sopo jarwo</i> , serta video drama anak-anak	-	-
Anak 02	membuka video animasi <i>mobil-mobilan, boboiboy</i> dan <i>upin-ipin</i>	-	-
Anak 03	membuka video animasi <i>tayo the little bus, spongebob squarepants</i> dan komplikasi video lucu	membuka video-video yang di sukainya seperti komplikasi video lucu, video menari, menyanyi dan video random yang berada pada beranda aplikasinya	-
Anak 04	membuka video animasi <i>tom and jerry, trom-trom</i> dan drama anak-anak	video yang beragam tergantung yang muncul ketika membuka aplikasi <i>tiktok</i> .	-
Anak 05	membuka video animasi <i>tom and jerry, trom-trom</i> dan drama anak-anak	-	bermain <i>game Craftsman, My Talking Tom Friends</i> dan <i>cargo truck simulator</i> .
Anak 06	Membuka serial animasi <i>sakura</i>	-	-

Infroman penelitian	Bentuk penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 5-6 tahun		
	Penggunaan aplikasi <i>youtube</i>	Penggunaan aplikasi <i>tiktok</i>	Penggunaan aplikasi <i>game</i>
	<i>school simulator, nussa rara official, video shalawat, dan video komedi</i>		
Anak 07	membuka video serial animasi seperti <i>Nussa Oficcial</i> , video anak melantunkan shalawat dan juga sering membuka video <i>sakura school simulator</i> serta kompikasi video	-	-
Anak 08	menonton serial animasi mobil-mobilan, animasi <i>Tayo the little bus</i> , animasi <i>upin &amp; ipin</i> serta video kartun naruto.	-	<i>Bermain game freefire, dan Truck School simulator.</i>
Anak 09	menonton video serial animasi <i>Upin &amp; ipin, tayo the little bus, pororo</i> , dan <i>cocomelon</i> .	untuk menonton video komedi, menyanyi, animasi dan video menari.	-
Anak 010	menonton komplikasi video lucu, animasi <i>babry, upin-ipin</i> , shalawat, dan surat-surat pendek	-	-

Hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti tentang bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun antara lain ialah sebagai sarana penggunaan aplikasi *youtube*, penggunaan aplikasi *tiktok* dan bermain *game*.

*Pertama*, penggunaan aplikasi *youtube* terdapat penggunaan aplikasi *youtube* untuk menonton video seperti kartun, komplikasi video lucu, drama anak-anak, lagu anak-anak, video shalawat, asmaul husna, video huruf abjad, serial kartun *tayo the little bus*, *nussa official*, *upin & ipin*, *tom and jerry*, *adit dan sopo jarwo*, *boboiboy* dan serial kartun *sakura*. Sebagaimana pernyataan dari Nurrachmawati (2014:72) yang menyatakan bahwa aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media dan aplikasi seperti *youtube* untuk menonton video serial kartun, dan video animasi.

*Kedua*, penggunaan aplikasi *tiktok* untuk menonton video seperti konten komedi, video menari dan menyanyi serta konten makan-makan. Hal ini sejalan dengan teori ByteDance bahwa aplikasi *tiktok* membolehkan para pemakai untuk membuat video, memperagakan atau meniru video yang disuguhkan pada aplikasi *tiktok* dan menonton video yang mereka suka pada aplikasi *tiktok*. hal ini dapat mengasah kerativitas anak dengan cara menonton video atau meniru gerakan yang dilihatnya pada aplikasi *tiktok* (ByteDance : 2016 : 2). Sedangkan menurut Xiao dan Wang (2021) anak-anak dapat belajar bahasa baru dari video *Tiktok* dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka dengan menonton video yang dilengkapi dengan teks dan suara yang jelas. Studi yang dilakukan di China menunjukkan bahwa penggunaan *Tiktok* dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak (Xiao & Wang, 2021).

*Ketiga*, penggunaan aplikasi *game* yaitu untuk bermain *game online* dan *offline* diantaranya *game offlinenya* yaitu *Craftsman* dan *My Talking Tom Friends*. Sedangkan *game online* diantaranya *freefire*, dan *cargo Truck Simulator*. Hal ini sejalan dengan teori oleh Henri (2013: 5-6) *gadget* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul dipasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sector kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi pada *gadget* dan media internet seperti *game free fire*. Anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau *gadget*.

Dari beberapa pembahasan berdasarkan pada hasil penelitian tentang bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun, ada beberapa bentuk penggunaan yang dilakukan oleh anak yaitu penggunaan aplikasi *youtube* yang digunakan oleh 10 anak, penggunaan aplikasi *tiktok* yang dilakukan oleh 4 orang anak dan penggunaan aplikasi *game* oleh 2 anak yaitu *game freefire*, *craftsman*, *cargo truck simulator* dan *my talking tom and jerry*.

Perbandingan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Saniyyah dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Jokulo Kudus” bahwa terdapat beberapa perbedaan dimana, pada penelitian Latifus dkk, terdapat 6 anak yang dijadikan sebuah informan, rata-rata mereka juga menggunakan aplikasi *game*, *youtube* dan *tiktok*. Namun terdapat 1 anak yang sering membuka aplikasi *Whatsaap* dimana anak tersebut dapat menghabiskan waktu selama 6 jam perhari. Pada penelitiannya juga terdapat anak yang sering menggunakan *game mobile legend*.

Bentuk pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun yang ditemukan pada penelitian yang telah dilakukan yaitu dengan berbagai macam bentuk pengawasan yaitu sebagai berikut.

Masalah Penelitian	Informan Penelitian	Hasil Penelitian
Bentuk Pengawasan Orang Tua Pada Penggunaan <i>Gadget</i> pada anak Usia 5-6 Tahun	Ibu 01	1. Pembatasan waktu 2. Memberi nasehat
	Ibu 02	1. Memberi nasehat
	Ibu 03	1. Pembatasan waktu 2. Pemberian sanksi

	Ibu 04	1. Memberi nasehat
	Ibu 05	1. Memberi nasehat
	Ibu 06	1. Pembatasan Waktu 2. Pemberian sanksi
	Ibu 07	1. Pembatasan waktu 2. Pemberian sanksi
	Ibu 08	1. Memberi nasehat
	Ibu 09	1. Pembatasan waktu 2. Pemberian sanksi
	Ibu 010	1. Pembatasan waktu

Sebagaimana yang dikemukakan pada hasil diatas, diketahui terdapat 6 orang yang melakukan pembatasan waktu, 4 orang tua yang memberikan sanksi dan 10 orang tua yang memberi nasehat.

*Pertama*, memberikan pembatasan waktu. Pembatasan waktu terhadap penggunaan *gadget* pada anak harus dan penting dilakukan agar anak memiliki waktu lain selain bermain *gadget* yang dapat dilakukannya diluar rumah. hal ini dilakukan sebagai bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Sejalan dengan teori menurut Handayani (2020 : 4) orang tua di harapkan dapat mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu adanya pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak. Juga sejalan dengan pernyataan dari Syifa dkk ( 2017:28-29) aturan bagi orang tua saat memberikan *gadget* kepada anaknya sangat penting dengan cara a) membatasi penggunaan *gadget* pada anak, b) memberikan *gadget* pada anak dengan usia yang tepat, dan c) buat aturan keluarga seperti *No gadget* jika sedang berkumpul atau waktu-waktu tertentu. Dan didukung pula oleh penelitian dari ( Suryameng 2019:1) menyatakan bahwa cara orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak ketika menggunakan *gadget* antara lain batasi waktu anak dalam bermain *gadget* . orang tua dapat membatasi waktu anak dalam bermain *gadget* agar mereka tidak lupa akan kebutuhan seperti makan, belajar, mandi, dan lain sebagainya.

*Kedua*, memberi sanksi. Pemberian sanksi dilakukan oleh sebagian orang tua agar anaknya memiliki rasa takut dan dapat mematuhi aturan yang dibuat. Sebagaimana sejalan dengan teori Fajri dan Hasmira (2021: 112) yang menyatakan bahwa sanksi merupakan hukuman yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya apabila anak tidak mematuhi aturan yang telah diberikan atau telah dibuat oleh orang tuanya sendiri. Sanksi tersebut memberikan efek jera pada anaknya agar menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pemberian sanksi juga dapat membantu anak memahami konsekuensi dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Anak yang tidak diberikan konsekuensi atas penggunaan *gadget* yang berlebihan cenderung kurang peduli dengan dampak yang mungkin terjadi pada diri mereka. Sejalan dengan Sebuah penelitian oleh Kwon dan koleganya (2013) menemukan bahwa sanksi yang diberikan oleh orang tua dapat meningkatkan kesadaran anak tentang konsekuensi dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Jika orang tua tidak memberikan sanksi pada anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan, anak cenderung lebih rentan terhadap kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* dapat mengganggu fungsi sosial, kognitif, dan emosional anak. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik pada anak, seperti gangguan tidur, obesitas, dan masalah penglihatan.

*Ketiga*, memberi nasehat juga dilakukan oleh orang tua di Desa Sumberjaya Kabupaten Konawe Selatan sebagai bentuk pengawasan kepada anaknya dalam bermain *gadget*. Bentuk pengawasan pada anak dengan memberikan nasehat didukung oleh teori yang dinyatakan oleh Sudarsono (2021 : 97) bahwa pemberian nasehat dilakukan dengan memberikan nasehat yang baik dan disampaikan dengan cara lemah lembut agar anak dapat menerima nasehat

yang diberikan. Nasehat merupakan petunjuk dari orang tua kepada anak tatkala ada ketidakcocokan antara sikap anak yang seharusnya dilaksanakan. Nasehat yang diberikan orang tua kepada anak dapat menjadi tolak ukur dan membuka pemikiran baru bagi anak serta dapat mendorong anak memperbaiki diri setelah melakukan kekeliruan dalam bersikap dan bertingkah laku pada saat menggunakan *gadget*. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini dkk (2021 : 4) yang menyatakan bahwa upaya mengawasi dan mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak usia dini yaitu dengan perlunya orang tua memiliki pemahaman dalam memberikan pencegahan bagi anak-anaknya dalam mengurangi penggunaan *gadget* yaitu dengan melakukan bentuk-bentuk pencegahan seperti memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan lain sebagainya.

Peneliti juga melihat dan beranggapan bahwa orang tua hampir sebagian sibuk dengan pekerjaannya dan tidak begitu memiliki kemauan yang kuat untuk secara aktif memantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Mereka hanya memberikan sebuah aturan, peringatan, arahan dan kecaman saja tanpa mendampingi secara aktif dan terus menerus ketika anak-anaknya sedang memainkan *gadget*nya seperti mengawasi dengan aktif setiap konten-konten yang dilihat anak dan menggunakan *gadget*/internet secara bersama-sama. Oleh sebab itu, pengawasan-pengawasan yang dilakukan oleh orang tua di Desa Sumberjaya cenderung menunjukkan bentuk pengawasan pasif dengan melakukan 3 bentuk pengawasan yaitu pembatasan waktu, memberikan sanksi dan memberi nasehat yang notabene jauh lebih mudah dan praktis untuk diterapkan kepada anaknya.

Kemudian peneliti juga membandingkan dengan penelitian yang relevan dengan yang peneliti lakukan yaitu tentang pengawasan orang tua, dari penelitian yang dilakukan oleh Putri, (2022) dengan judul penelitian “Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Sialamungu Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru Baru”, pada hasil penelitiannya dikatakan bahwa *gadget* mempengaruhi kurangnya komunikasi orang tua dan anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan *gadget*, orang tua membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan. Dari 6 orang tua, hanya sebagian saja yang melakukan pengawasan kepada anaknya yaitu dengan membatasi waktu 1 jam dalam sekali penggunaan, selebihnya orang tua membiarkan dan tidak mengawasi anak. hal inilah yang menjadi perbedaan antara penelitian pada pengawasan orang tua di Desa Sumberjaya dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri di Kelurahan Sialamungu Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru Baru.

## E. Kesimpulan

Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini ditemukan terdapat 10 anak menggunakan aplikasi *youtube* untuk menonton video seperti kartun, komikasi video lucu, drama anak-anak, lagu anak-anak video shalawat, asmaul husna, video huruf abjad, *tayo the little bus*, *nussa official*, *upin & ipin*, *tom and jerry*, *adit* dan *sopo jarwo*, *boboiboy*, *sakura*, 3 anak menggunakan aplikasi *tiktok* yang digunakan untuk menonton konten-konten lucu (komedi), menari, menyanyi, konten makan-makan, tutorial *make up*, vlog liburan, modifikasi motor dan mobil, melihat video binatang, dan menggunakan aplikasi *game* untuk memainkan dua tipe *game* yaitu *game online* dan *game offline*, adapun *game offline* yang biasanya dimainkan diantaranya *Craftsman* dan *My Talking Tom Friends*. Sedangkan *game online* diantaranya *freefire*, dan *cargo Truck Simulator*. Bentuk pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun ditemukan orang tua anak yang memberikan nasehat pada anak dalam menggunakan *gadget*, 6 orang tua anak yang memberi batasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak dan terdapat 4 orang tua anak yang memberikan sanksi dalam penggunaan *gadget* pada anak. sehingga bentuk pengawasan yang banyak dilakukan oleh orang tua di Desa Sumberjaya adalah pemberian nasehat.

## Referensi

- Aji, Gunawan Bayu,(2015). *Euforia Penggunaan. Tugas Akhir*. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa In stitusi Seni Indonesia
- Andi, R.A. (2021). Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Kualitas Belajar Peserta Didik Dalam Sistem Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Lentera : Jurnal Studi Pendidikan*, 3 (2), 27-36
- Anggraeni, Yuni. (2019). Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak di RA Yapsi Sumberjaya Lampung Barat. *Skripsi*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Ayouby, M Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung*. Universitas Lampung, Lampung.
- Azamiah, M. Z. K., Agustiani, H., & Pebriani, L. V. (2023). Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 234-244.
- Dachi, M. (2019). Mengoptimalkan Kedisiplinan Anak Melalui Pengawasan Orangtua. *Jurnal Teologi Praktika*, 1(1), 29-42.
- Enjelina, Mardiah (2022). Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Pauh Ranap Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. *Skripsi*. Riau : Uin Suska Riau
- Fatichah, H., & Madyawati, L. (2023). Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 789-798.
- Handayani, Lina. Dkk. (2020) Edukasi Pola Asuh dan Bahaya Penggunaan *Gadget*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*. 7 (1). 1-9
- Jasmidalis, D. A. S., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-10.
- Junita, E. N., & Anhusadar, L. (2021). Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-63.
- Lestari, I. (2012). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Pencapaian Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Pra Sekolah di Desa Sumber Karang Dlanggu Mojokerto. *Jurnal Keperawatan Bina Sehat*. 1 (2)153-154
- Putri, Wilma Annisa. (2022). “Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Sialamungu Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru Baru”. *Skripsi*. Riau : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Riau
- Saniyyah, Latifus Dkk. (2021). ( Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (4), 6
- Sudarsono. Dkk. (2021). Peranan Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak di Sekolah MA Muhammadiyah Pokobulo. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 4 (2). 437-445.
- Sunita & Mayasari. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Penggunaan *gadget* pada Anak. *Jurnal Endurance*. 3 (03). 7
- Syifa, dkk. (2017). Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia TK (Taman KanakKanak). Jawa Timur: Cakra Studi Global Strategis.

- Syifa, Layyinat dkk. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal : Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4) 527-533
- Tifani, A. Z., & Nurhanifah, N. (2023). Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 125-135.
- Utama, Fajri, & Hasti Hasmira, M. (2019). Bentuk pengawasan orang tua pada anak-anak pengguna smartphone. *Culture & Society: Journal Of Anthropological Research*, 1(1), 103-109.
- Xiao, Y., & Wang, W. (2021). How does TikTok promote children's English learning? A study from the perspective of cognitive psychology. *English Language Teaching*, 14(5), 116-124.
- Zulkifli. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.