

**PERAN ORANG TUA PADA TUMBUH KEMBANG ANAK  
PRASEKOLAH DENGAN PENGGUNAAN GADGET  
DI BANDA ACEH**

***THE ROLE OF PARENTS ON THE GROWTH OF PRESCHOOL  
CHILDREN WITH THE USE OF GADGETS IN BANDA ACEH***

**Fitria, Rehmaitamalem, Reka Julia Utama**

Universitas Bina Bangsa Getsempena

Korespondensi : [fitriazahary@bbg.ac.id](mailto:fitriazahary@bbg.ac.id)

**ABSTRACT**

*Introducing the gadget to children at an early age can affect their social interaction skills since they tend to be engrossed in their world by focusing on it. Furthermore, they tend to be less aware of their environment to ignore someone who greets or invites them to talk to them. Adversely, their obsession with games can reduce their interest and learning achievement. In addition, the eagerness to browse the internet to access such videos can preoccupy them so that they much less socialize with their peers or even their parents. The purpose of this study was to observe the role of parents on the growth of preschool children with the use of gadgets at TK Asyiah Suka Ramai in Banda Aceh. The research design used in this study was descriptive and correlative. The sample was 40 respondents. The data were collected from 3rd to 6th December 2022 through the use of questionnaires. The data were analyzed using the Chi-Square test. The results showed that there is a relationship between the role of parents to preschool children with the use of gadgets as a guide with the value of  $p = 0.020$ , as an educator with  $p = 0.020$ , and as a supervisor with  $p = 0.001$ . In addition, there is a relationship between the role of parents as a motivator for preschool children with the influence of gadgets with a value of  $p = 0.021$ . It is expected that the result of this research can provide valuable insight to parents in guiding, educating, supervising, and motivating their preschool children's development in this digital era, especially in terms of the negative influence of gadgets.*

**Keywords:** *Growth, Gadgets, Preschoolers*

**ABSTRAK**

Memperkenalkan gadget kepada anak sejak dini dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosialnya karena mereka cenderung asyik dengan dunianya dengan berfokus padanya. Selain itu, mereka cenderung kurang peka terhadap lingkungannya sehingga mengabaikan seseorang yang menyapa atau mengajaknya berbicara. Sebaliknya, obsesi mereka terhadap game dapat menurunkan minat dan prestasi belajar mereka.

Selain itu, keinginan untuk menjelajah internet untuk mengakses video semacam itu dapat menyibukkan mereka sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan teman sebaya atau bahkan orang tua mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam perkembangan anak prasekolah dengan penggunaan gadget di TK Asyiah Suka Ramai Banda Aceh. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dan korelatif. Jumlah sampel sebanyak 40 responden. Data dikumpulkan dari tanggal 3 hingga 6 Desember 2022 melalui penggunaan kuesioner. Data dianalisis dengan menggunakan uji Chi-Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan peran orang tua terhadap anak prasekolah dengan penggunaan *gadget* sebagai pendamping dengan nilai  $p = 0,020$ , sebagai pendidik dengan  $p = 0,020$ , dan sebagai pengawas dengan  $p = 0,001$ , serta peran orang tua sebagai pendorong bagi anak prasekolah dengan penggunaan gadget dengan nilai  $p = 0,021$ . Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi orang tua dalam membimbing, mendidik, mengawasi, dan memotivasi perkembangan anak prasekolah di era digital ini, khususnya dalam hal pengaruh negatif *gadget*.

**Kata kunci : Tumbuh Kembang, Gadget, Prasekolah**

## PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO) mengatakan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Beragam masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. (Hasanah et al., 2019)

Sepuluh populasi dunia diperkirakan akan mengalami rabun jauh pada 2050. Gaya hidup anak-anak

zaman sekarang yang sulit dipisahkan dari layer gawai, mulai televisi, computer, laptop, ponsel, hingga tablet. Penelitian Keck School of medicine dan Intitut Kesehatan Nasional AS pada 2016 mengungkapkan bahwa kasus myopia pada anak terus meningkat selama 50 tahun terakhir. Miopia tidak hanya menyebabkan seseorang kesulitan melihat objek dari jarak jauh, namun menyebabkan seseorang berisiko tinggi mengalami kondisi kehilangan penglihatan. Akademi Pediatri Merika merekomendasikan

anak pada usia 2-5 tahun hanya boleh bermain gadget/ gawai tidak lebih dari satu jam perhari. Sedangkan pada bayi dibawah dua tahun, penggunaan gawai sama sekali tidak diperbolehkan kecuali untuk melakukan panggilan video. (Novita, 2019)

Gadget merupakan wujud nyata dari teknoogi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. Orangtua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak. Seorang anak hanya boleh berada di depan layar  $\leq 1$  jam setiap harinya. Berdasarkan hasil penelitian dari 52 responden, jumlah responden yang durasi penggunaan gadget lebih dari 1 jam yaitu 43 responden (83%), dan jumlah responden yang durasi penggunaan kurang dari 1 jam sejumlah

9 responden (17%). (Hasanah et al., 2019)

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), hasil pendataan Survei Susenas Tahun 2021 62,10 persen populasi Indonesia telah mengakses internet di thun 2021. Tingginya penggunaan internet ini mencerminkan iklim keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan perubahan menuju masyarakat informasi. (Badan Pusat Statistik, 2021)

Menurut Dewi (2020), dampak negatif dari ketergantungan pada perangkat elektronik pada anak-anak mencakup ketidakmauan mereka untuk bersosialisasi, reaksi negatif seperti kemarahan jika tidak mendapatkan akses ke gadget, kurangnya minat dalam bermain di luar rumah, serta resistensi terhadap berpartisipasi dalam aktivitas lain. Selain itu, adiksi gadget pada anak juga dapat menghasilkan dorongan yang kuat untuk terus-menerus menggunakan perangkat tersebut, dengan reaksi seperti menangis jika tidak diberikan gadget, kesulitan dalam bermain di luar rumah,

dan kurangnya motivasi untuk beraktivitas.

Tipe pola asuh memiliki dampak yang signifikan pada karakteristik dan perkembangan anak dalam konteks penggunaan media elektronik. Selain itu, harapan orang tua dalam memberikan gadget kepada anak adalah untuk mendorong anak agar lebih termotivasi dalam meningkatkan minat belajar. Ketika anak memiliki minat dan motivasi yang tinggi, mereka akan lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran. Penggunaan gadget yang kurang tepat atau pola asuh yang tidak sesuai saat memberikan gadget kepada anak dapat mengakibatkan gangguan perkembangan bicara dan bahasa pada anak, yang sering disebut sebagai keterlambatan berbicara (*speech delay*). (Aviani, 2020)

Orangtua berperan penting dalam mencegah terjadinya adiksi gadget pada anak. Orangtua dan keluarga adalah anggota sosial terdekat anak. Orangtua berperan untuk melakukan upaya preventif untuk mencegah anak mengalam adiksi atau kecanduan gadget. Namun demikian, pada zaman

teknologi sekarang ini, tidak mudah bagi orangtua untuk menjalankan perannya, bahkan banyak orangtua yang abai atau lalai terhadap perannya. (Alia & Irwansyah, 2018)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Gunawan (2017) tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah, sebagian besar anak bermain *gadget* dengan durasi >1 jam dalam sehari dengan tingkat perkembangan sosial di bawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4% dan jugaterdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah dengan p value 0,000. (Gunawan, 2017)

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyah suka ramai banda aceh, terdapat 14 orang tua anak prasekolah, 5 orang tua dari anak prasekolah mengatakan bahwa sebelum mengenal *gadget*, anak-anaknya memang sudah nakal dan susah diingatkan sewajarnya dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara. Menurut 9 orang tua lain mengatakan

bahwa sangat mendukung dengan adanya *gadget* bagi anaknya karena anak-anak lebih banyak di dalam rumah daripada di luar rumah. Apabila hal tersebut terus dibiarkan, nantinya akan sangat berdampak buruk bagi tumbuh kembang, sosial, motorik, perilaku dan kesehatan si anak. Untuk itu, penulis bermaksud untuk meneliti lebih lanjut terkait peran orangtua pada tumbuh kembang anak prasekolah dengan pengaruh gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelatif yang menggunakan pendekatan cross sectional. Sampel penelitian adalah orang tua dari anak prasekolah yang ada di Tk Asyiah Suka Ramai banda aceh sebanyak 40 responden. Data primer dalam penelitian ini mdidapatkan melalui wawancara dan pengisian kuesioner kepada responden. Kuesioner yang digunakan telah di uji validitas dengan nilai cronbach alpha sebesar  $0,820 > 0,7$  sehingga kuesioner dinyatakan reliable. Orangtua bersedia menandatangani

lembar inform consent. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis univariat dan biavariat dengan menggunakan uji *chi square*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengumpulan data penelitian dilakukan dari tanggal 03-06 Desember 2022 pada orang tua dari anak di TK Asyiah Suka Ramai Banda Aceh. Jumlah sampel 40 responden.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Kategori	f	%
Umur		
Dewasa Awal	34	85
Dewasa Akhir	6	15
Pendidikan		
SMP	3	7
SMA	14	35
Perguruan Tinggi	23	58
Pekerjaan		
IRT	19	48
PNS/TNI/POLRI	7	17
Lainnya	14	35

Pada tabel 1 diuraikan karakteristik responden dengan kategori umur dewasa awal sebanyak 85% (34 orang), kategori pendidikan mayoritas perguruan tinggi sebanyak 58% (23 orang) dan kategori pekerjaan sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT) sebanyak 48% (19 orang).

Tabel. 2 Peran Orangtua

Kategori	f	%
Peran Pendamping	24	60
Baik	16	40
Kurang		
Peran Pendidik		
Baik	20	50
Kurang	20	50
Peran Pengawas		
Baik	22	55
Kurang	18	45
Peran Pendorong	23	57,5
Baik	17	42,5
Kurang		

Pada tabel 2 didapatkan hasil peran orangtua sebagai peran pendamping dengan kategori baik sebanyak 60% (24 oran), peran pendidik dengan kategori baik sebanyak 50% (20 orang), peran pengawas dengan kategori baik sebanyak 55% (22 orang), dan peran pendorong dengan kategori baik sebanyak 57,5% (23 orang).

Tabel. 3 Penggunaan Gadget

Kategori	f	%
Tidak normal	14	35
Normal	26	65

Pada tabel 3 didapatkan hasil kategori penggunaan gadget pada anak dengan penggunaan normal mayoritas 65% (26 orang) dibandingkan pada anak yang tidak normal penggunaan gadget sebanyak 35% (14 orang).

Pada tabel 4 menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden (24 orang) dengan kategori peran pendamping baik, 20 orang dengan penggunaan gadget normal dan 4 orang dengan penggunaan gadget tidak normal. Hasil uji statistic Chi Square diperoleh nilai  $p\text{-value} = 0,008$  ( $p < 0,05$ ) artinya ada hubungan peran pendamping dari orangtua dengan penggunaan gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Peran Pendamping	Penggunaan Gadget				Total		<i>p-value</i>
	Tidak normal		Normal		f	%	
	F	%	f	%			
Baik	4	16,7	20	83,3	24	100	0,008
Kurang	10	62,5	6	37,5	16	100	
Jumlah	14	35	26	65	40	100	

Pada tabel 5 menunjukkan hasil bahwa orangtua dengan kategori peran pendidik baik sebanyak 20 orang, dan diantaranya 11 orang dengan penggunaan gadget normal dan 9 orang dengan penggunaan gadget tidak normal. Hasil uji statistic Chi Square diperoleh nilai  $p\text{-value} = 0,02$  ( $p < 0,05$ ) artinya ada hubungan peran pendidik dari orangtua dengan penggunaan gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh.

Pada tabel 6 menunjukkan hasil bahwa sebagian besar orangtua dengan kategori peran pengawas baik sebanyak 22 orang, dan diantaranya 13 orang dengan penggunaan gadget normal dan 9 orang dengan penggunaan gadget tidak normal. Hasil uji statistic Chi Square diperoleh nilai  $p\text{-value} = 0,001$  ( $p < 0,05$ ) artinya ada hubungan peran pengawas dari orangtua dengan penggunaan gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh

Tabel 5. Hubungan peran pendidik dengan penggunaan gadget

Peran Pendidik	Penggunaan Gadget				Total		<i>p-value</i>
	Tidak normal		Normal		f	%	
	f	%	f	%			
Baik	9	45	11	55	20	100	0,02
Kurang	17	65	3	35	20	100	
Jumlah	26	65	14	35	40	100	

Tabel 6. Hubungan peran pengawas dengan penggunaan gadget

Peran Pengawas	Penggunaan Gadget				Total		<i>p-value</i>
	Tidak normal		Normal		f	%	
	f	%	f	%			
Baik	9	40.9	13	59.1	22	100	0,001
Kurang	17	94.4	1	5.6	18	100	
Jumlah	26	65	14	35	40	100	

Tabel 7. Hubungan peran pendorong dengan penggunaan gadget

Peran Pendorong	Penggunaan Gadget				Total		<i>p-value</i>
	Tidak normal		Normal		f	%	
	f	%	f	%			
Baik	11	47.8	12	52.2	23	100	0,021
Kurang	15	88.2	2	11.8	17	100	
Jumlah	26	65	14	35	40	100	

Pada tabel 7 menunjukkan hasil bahwa sebagian besar orangtua dengan kategori peran pendorong baik sebanyak 23 orang, dan diantaranya 12 orang dengan penggunaan gadget normal dan 11 orang dengan penggunaan gadget tidak normal. Hasil uji statistic Chi Square diperoleh nilai *p-value* = 0,001 ( $p < 0,05$ ) artinya ada hubungan peran pendorong dari orangtua dengan penggunaan gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh.

**Hubungan peran pendamping dengan penggunaan gadget**

Hasil uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p = 0,008$  ( $p < 0,05$ ) didapatkan bahwa ada hubungan peran pendampingan dari orang tua dengan penggunaan gadget di TK aisyiah suka ramai Banda Aceh. Konsep peran pendamping dari orangtua merupakan

suatu kegiatan dukungan dan layanan bagi keluarga dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Pendampingan dilakukan dengan cara memberikan perhatian, menyampaikan pesan, memotivasi, mengajak, memberikan nasihat, merujuk, menggerakkan, dan bekerjasama.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian lain yang mendukung penelitian adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Trinika (2015) yang menyatakan ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Siswa yang paparan penggunaan gadgetnya rendah tetapi perkembangan psikososialnya baik berjumlah 39 orang dengan persentase 41,1%. Siswa yang

paparan penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 23 orang dengan persentase 24,2%. Siswa yang paparan penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya baik berjumlah 17 orang dengan persentase 17,9%. Kemudian, siswa yang paparan penggunaan gadgetnya rendah tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 16 orang dengan persentase 16,8%. (Trinika, 2015)

Orangtua harus bisa menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat. Karena orang terdekat dan pelindung bagi anak adalah orangtua. Maka demikian, peran orangtua dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget dibutuhkan agar dampak negative yang ditimbulkan dari gadget dapat diantisipasi dengan adanya pendampingan dan bimbingan dari orangtua. Cara dapat dilakukan orangtua dalam mendampingi anak dalam menggunakan gadget diantaranya membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget. Orangtua dapat membatasi waktu sesuai dengan

kebutuhan seperti pemilihan konten yang aman bagi anak, pemilihan permainan, video, gambar dan audio disesuaikan dengan usia anak. Aturan yang dibuat juga dilaksanakan oleh orangtua seperti batasan waktu penggunaan gadget selama 30 menit sehingga anak tidak akan menjadi candu terhadap gadget. (Suryameng, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sunita (2018), hasil analisis statistik menunjukkan adanya hubungan signifikan antara pendampingan orang tua terhadap dampak penggunaan gadget dengan nilai p-value sebesar 0.05. Kebermanfaatan atau tidaknya gadget bagi anak sangat dipengaruhi oleh peran orang tua dalam memperkenalkan dan mengawasi anak ketika menggunakan atau bermain dengan gadget. Untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan gadget, orang tua perlu memahami kontennya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan pendampingan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memastikan bahwa anak tidak

melebihi batasan yang telah ditetapkan. Pendampingan dapat dilakukan dengan mengatur batasan penggunaan gadget, mengurangi waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan gadget, sehingga seiring berjalannya waktu, anak akan kurang bergantung pada gadget. Selain itu, orang tua dapat mengembangkan bakat anak dan bermain bersama anak secara rutin. Orang tua yang aktif berinteraksi dan bermain dengan anak akan membuat anak lebih fokus pada orang tua mereka daripada pada gadget. Mengajak anak untuk bermain di luar rumah juga dapat mempercepat pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, orang tua dapat mengajak anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas bersama.

#### **Hubungan peran pendidik dengan penggunaan gadget**

Hasil uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p= 0,020$  ( $p<0,05$ ) didapatkan ada hubungan didikan orang tua dengan pengaruh gadget di TK aisyiah suka ramai Banda Aceh. Selama pandemic Covid 19, aktivitas belajar bergeser pada pembelajaran daring dengan menggunakan gadget. Hal ini

dilakukan untuk mempermudah pembelajaran antara guru dan peserta didik selama pandemic terjadi. Namun dengan adanya pembelajaran secara daring membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain disbanding dengan aktivitas belajarnya. Sehingga pentingnya orangtua dirumah menggunakan perannya sebagai pendidik.

Dalam menjalankan fungsinya sebagai pendidik maka untuk mendukung keberhasilan belajar anaknya perlu adanya motivasi dari keluarga terutama orangtuanya sebagai pendidik utama. Pemberian motivasi kewajiban moral sebagai konsekuensi kehidupan orangtua terhadap keturunannya, adanya tanggung jawab moral ini meliputi nilai nilai spiritual. Orangtua sebagai pendidik harus senantiasa menjalin hubungan baik dengan anak. (Wahidin, 2019)

Berdasarkan temuan dari penelitian oleh Aisyatinnaba dan Sutoyo (2016) di SMP Negeri 3 Lorasi Kabupaten Brebes menunjukkan fenomena bahwa orang tua sibuk dengan pekerjaannya sehingga mereka

kurang memperhatikan perannya untuk mendidik anak. Lebih lanjut, mereka menjelaskan orangtua kurang memahami perannya dan menganggap bahwa guru disekolahnya memegang penuh tugas pendidikan anaknya. (Aisyatinnaba & Sutoyo, 2016)

Setiap orangtua mengemban peran sebagai pendidik dirumah, sehingga anggapan bahwa pendidikan anak telah diserahkan kepada pihak sekolah adalah tidak tepat. Guru di sekolah melaksanakan peran dan fungsinya sebagai tutor atau pendidik di sekolah. Kewajiban orangtua untuk mendidik anaknya tidak pernah lepas.

#### **Hubungan peran pengawas dengan penggunaan gadget**

Hasil uji statistic Chi Square diperoleh nilai  $p\text{-value} = 0,001$  ( $p < 0,05$ ) artinya ada hubungan peran pengawas dari orangtua dengan penggunaan gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh. Sejalan dengan penelitian Jordan (2018) didapatkan bahwa responden yang peran keluarga kurang baik dengan perilaku anak kurang baik ada 2 responden (5,6%) dan peran keluarga kurang baik dengan

perilaku anak baik ada 1 responden (2,7%) dan peran keluarga baik dengan perilaku anak kurang baik tidak ada responden dan peran keluarga baik dengan perilaku anak baik ada 31 responden (91,7%), kemudian peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget diperoleh hasil : responden dengan peran keluarga kurang baik dan perilaku anak kurang baik yaitu sebanyak 2 responden, peran keluarga kurang baik dan perilaku anak baik sebanyak 1 responden, peran keluarga baik dan perilaku anak kurang baik sebanyak 0 responden dan peran keluarga baik dan perilaku anak baik sebanyak 31 responden, kemudian hasil analisis chi-square hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget diperoleh nilai signifikan ( $p\text{-value}$ ) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) dan kesimpulan yang diperoleh adalah  $H_0$  ditolak. Maka, interpretasi dari analisa ini adalah ada hubungan antara peran keluarga dalam

menghindari dampak negative penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget.

Orangtua perlu lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget. Hasil penelitian tentang perkembangan anak usia 3-6 tahun di TK PGRI 1 Cakranegara Karang Taliwang menunjukkan bahwa sebanyak 52% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata dan 83% anak menggunakan gadget dengan durasi > 1 jam per hari. Gadget merupakan salah satu bentuk stimulasi yang mempengaruhi perkembangan anak. Terdapat 8-9 % anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial-emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orangtua, anak sulit diatur dan perilaku agresif. (Hasanah et al., 2019) Pengawasan terhadap penggunaan gadget anak memiliki pengaruh penting dalam proses belajar

dan interaksi anak dengan lingkungannya. Orangtua dapat memberikan beberapa peraturan kepada anak dalam penggunaan gadget, sebagai bentuk pengawasan penggunaan gadget tersebut. (Sutinah, 2018)

### **Hubungan peran pendorong dengan penggunaan gadget**

Hasil uji statistic Chi Square diperoleh nilai  $p$ -value = 0,001 ( $p < 0,05$ ) artinya ada hubungan peran pendorong dari orangtua dengan penggunaan gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh. Peran orangtua sebagai peran pendorong dalam penelitian ini menunjukkan hasil sebagian besar orangtua (23 orang) melakukan perannya dengan baik. Akan tetapi hanya 12 responden dari 40 responden yang membolehkan anaknya menggunakan gadget dalam waktu normal (30 menit). Artinya, sebagian besar orangtua masih belum dapat mengontrol anaknya dalam menggunakan gadget.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Warisyah (2015), terdapat peningkatan hampir dua kali lipat

dalam jumlah anak yang menggunakan gadget, yakni dari 38% menjadi 72%. Kondisi ini muncul karena orang tua memberikan kebebasan kepada anak-anak mereka tanpa adanya pendampingan yang memadai. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk melakukan pendampingan dialogis terhadap anak-anak mereka guna mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget. Dampak buruk yang dapat timbul akibat penggunaan gadget ini bisa memengaruhi perkembangan psikologis anak, terutama dalam aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas orang tua memberikan gadget kepada anak-anak mereka atas permintaan anak, dan anak-anak cenderung lebih menikmati menggunakan gadget daripada bermain dengan teman sebaya mereka. Hal ini disebabkan oleh ketersediaan berbagai aplikasi permainan menarik dalam gadget anak-anak, yang lebih memikat perhatian mereka dibandingkan dengan permainan tradisional di sekitar mereka. Orang tua yang menerapkan

pola asuh demokratis biasanya memperkenalkan gadget kepada anak sejak dini, karena mereka melihat gadget sebagai alat yang memudahkan anak bermain dan orang tua dalam beraktivitas sehari-hari. Namun, orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis juga sering membatasi penggunaan gadget anak jika melebihi batas tertentu. Di sisi lain, orang tua yang menerapkan pola asuh permisif cenderung memberikan anak mereka lebih banyak kebebasan dalam menggunakan gadget tanpa pengawasan dan kontrol, dengan harapan bahwa ini akan mempermudah orang tua dalam menjalani aktivitas mereka. (Afdalia & Gani, 2023)

Adapun hal-hal yang dapat dilakukan orangtua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negative penggunaan gadget seperti mendampingi anak, membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget, membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka, modeling yang baik dari orangtua, 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 konten atau permainan yang terdapat dalam gadget. (Aisyatinnaba & Sutoyo, 2016)

Peran orang tua dalam mengelola intensitas penggunaan gadget sangat berpengaruh pada keberhasilan upaya pencegahan keterlambatan berbicara pada anak. Hal ini disebabkan karena cara orang tua mengatur penggunaan gadget dapat mengurangi risiko terjadinya keterlambatan berbicara pada anak. Oleh karena itu, orang tua perlu mengurangi waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan gadget dengan cara memperkenalkan media fisik yang dapat merangsang perkembangan bahasa dan bicara anak. Selain itu, orang tua juga perlu memahami risiko yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak mereka. (Febria, 2021)

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian disimpulkan adanya peran orangtua berpengaruh

pada tumbuh kembang anak terhadap penggunaan gadget. Kehadiran orangtua dapat mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan pembatasan durasi penggunaan gadget, dan memantau akses informasi yang berguna untuk pembelajaran dan pengetahuan kepada anak, termasuk mencegah akses situs yang buruk bagi tumbuh kembang anak.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memfasilitasi penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyatinnaba, N., & Sutoyo, A. (2016). Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application PERAN ORANG TUA DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA. *Ijgc*, 5(4), 52–57.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Afdalia, A, P., Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, Volume 10,

Nomor 1, Mei 2023: 87-96.

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Avini, D., Latiana, L., Mulawarman. (2020). Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES. Internet: [file:///C:/Users/user/Downloads/editorsnpasca,+artikel+Semnas\\_Damalia+Aviani+-+Damalia+Aviani+74.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/editorsnpasca,+artikel+Semnas_Damalia+Aviani+-+Damalia+Aviani+74.pdf)
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*. <https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
- Dewi, G. A. N. T. (2020). The Effectiveness of Play Therapy and Positive Reinforcement to Reduce Gadgets Addiction in Children. *Proceedings of The ICECRS*, 8. <https://doi.org/10.21070/icecrs2020419>
- Febria, C. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadger dengan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) pada Anak: Literature Review. Diakses tanggal 10 Oktober 2023. Internet: <http://repository.unism.ac.id/2003/1/KTI%20%23004%202003%20cindy%20pdf.pdf>
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial. *Skripsi*, 1–68. <http://eprints.undip.ac.id/55141/>
- Hasanah, I., Kurniatun, N., & ... (2019). Gambaran Perkembangan Sosial Anak Yang Menggunakan Telpon Genggam (Gadget). *Jurnal ...*, 63–67. <http://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/93>
- Novita, M. (2019). *Kasus Rabun Jauh pada Anak Terus Meningkat, karena Gawai?* <https://gaya.tempo.co/read/1185156/kasus-rabun-jauh-pada-anak-terus-meningkat-karena-gawai>
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak

Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Naskah Publikasi*, 12(Juni), 1-11.

Wahidin. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Pancar*, 3(1), 232-245.

Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016; 130-138.

<http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/download/212/213>