

## Pengaruh Pengawasan Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak di PAUD Al- Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok

Revi Permata Sari<sup>1✉</sup> & Nur Hazizah<sup>2</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Negeri Padang, revipermatasari99@gmail.com, Orcid ID: [0000-0001-8137-7587](https://orcid.org/0000-0001-8137-7587)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Padang, nur\_hazizah@fip.unp.ac.id, Orcid ID: [0000-0001-6477-402X](https://orcid.org/0000-0001-6477-402X)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Apr 2021

Accepted:

Jun 2021

Published:

Dec 2021

### Abstract

The purpose of this study was to find out how the supervision of parents in supervising children using gadgets and how the effects of gadgets on children in PAUD Al-Fatanah, Sinapa Piliang Village, Solok City. This study uses a quantitative descriptive approach with data collection techniques using a questionnaire. The results showed that (1) Parental supervision was assessed. Of the 41 parents as respondents to the parental supervision questionnaire, they are in the medium category with an average percentage of 64.7%, meaning that there are still 35.3% of parents who have not been able to supervise and educate their children properly, in accordance with the rules and norms. In accordance. In this study, the parental control questionnaire was in the moderate category because not all respondents provided good supervision of children such as parents who did not provide a warm and firm form of supervision, were less willing to accept children's requests, lacked time for children and gave high freedom to children. (2) The use of gadgets in early childhood from 41 parents as respondents where the research results obtained as much as 76.8% are in the fairly high category. (3) Parental supervision with a percentage of 64.7% and the variable use of gadgets in early childhood with a percentage of 76.8%. So it can be concluded that the influence of parental supervision in the use of gadgets in early childhood with an average percentage of 51.5%. This means that it can be concluded that parental supervision is quite influential in the habit of using children's gadgets.

### Keywords:

Parental Supervision, Use of Gadgets, Early Childhood Education

### How to cite:

Sari, R. P. & Hazizah, N. (2021). Pengaruh pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget pada anak di PAUD Al- Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok. *Didaktika*, 1(4), 657-667.

---

## Info Artikel

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:  
Apr 2021  
Diterima:  
Jun 2021  
Diterbitkan:  
Des 2021

## Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni guna mengetahui bagaimana pengawasan orang tua dalam mengawasi anak memakai gadget serta bagaimana pengaruh yang diakibatkan dari gadget pada anak di PAUD Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang, Kota Solok. Penelitian ini menerapkan metode pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data memakai kuesioner. Hasil penelitian membuktikan bahwa (1) Pengawasan orangtua dinilai dari 41 orangtua sebagai responden terhadap kuesioner pengawasan orangtua termasuk dalam kategori sedang dengan persentase rata-rata 64,7% berarti masih ada 35,3% orangtua belum bisa mengawasi serta mendidik anak mereka secara baik, menurut kaidah-kaidah serta norma-norma yang berlaku. Pada penelitian ini kuesioner pengawasan orangtua berada pada kategori sedang karena tidak semua responden memberikan pengawasan yang baik pada anak seperti ada orangtua yang tidak memberikan bentuk pengawasan hangat dan tegas, kurang mau menerima permintaan anak, kurang waktu bagi anak serta memberikan kebebasan tinggi pada anak. (2) Penggunaan gadget pada anak usia dini dari 41 orangtua sebagai responden dimana didapatkan hasil penelitian sebanyak 76,8% berada pada kategori cukup tinggi. (3) Pengawasan orangtua dengan persentase 64,7% dan variabel penggunaan gadget pada anak usia dini dengan persentase 76,8%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini dengan rata-rata persentase 51,5%. Artinya dapat disimpulkan pengawasan orang tua cukup berpengaruh dalam kebiasaan penggunaan gadget anak.

---

## Kata Kunci:

Pengawasan Orangtua, Penggunaan Gadget, Pendidikan Anak Usia Dini

## Cara mengutip:

Sari, R. P. & Hazizah, N. (2021). Pengaruh pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget pada anak di PAUD Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok. *Didaktika*, 1(4), 657-667.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini yakni anak yang sedang terjadi proses pertumbuhan serta perkembangan yang unik serta pesat atau berada pada masa *golden age* yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara fisik ataupun psikis. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang disebut anak usia dini adalah dimana anak yang rentangnya dari anak lahir hingga anak usia enam tahun. Anak usia dini berdasarkan undang-undang ini berada pada dalam interval usia lahir hingga usia taman kanak-kanak. Mulyasa (2014) mengatakan anak usia dini sebagai seseorang yang sedang berada pada tahap pertumbuhan serta perkembangan yang cukup pesat. Orang tua bertindak selaku pembentuk karakter dan pola pikir serta kepribadian anak. Oleh sebab itu, keluarga ialah tempat dimana anak-anaknya pertama kali berkenalan terhadap nilai serta norma. Pengawasan orang tua merupakan suatu usaha orang tua untuk memperhatikan, mengamati segala aktivitas yang dilakukan anak.

Pebriana (2017) mengatakan bahwa yang dikatakan dengan *gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang berukuran kecil dan memiliki fungsi khusus. *Gadget* sangat memberikan pengaruh besar kepada manusia, mulai dari orang dewasa maupun anak-anak. Anak usia dini umumnya senang terhadap hal-hal yang baru yang diperolehnya pada saat bermain. *Gadget* dapat memberikan kepuasan bagi anak, karena *gadget* menyediakan aplikasi game sehingga anak menghabiskan waktu seharian guna bermain *gadget*. Anak usia dini yang menggunakan *gadget* tentu dalam pengawasan orang tuanya. Saat sekarang ini dapat kita lihat mayoritas anak bahkan seumuran balita telah pintar untuk menggunakan *gadget*, adanya fitur-fitur game dan video membuat anak-anak senang bermain *gadget* dari pada permainan tradisional yang sudah terlupakan. Sebagian orang tua menilai ini wajar, bahkan menyarakannya guna dimainkan anaknya supaya tidak rewel. Sebagai orang tua kita harus memahami dan mengetahui dampak dari *gadget* pada anak usia dini.

Kenyataannya bisa peneliti temukan dari data hasil penelitian yang dilakukan Rowan (2013) dalam Novianti & Garzia (2020) membuktikan jika 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena *gadget* cukup tinggi terbukti pemakaian *gadget* pada anak prasekolah yang menonton video dan bermain *game*. Menurut Sandus (2018) dalam Sulyandri (2019) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak-anak hanya memberikan manfaat kepada anak kurang dari 10% yaitu: untuk berkomunikasi 19%, pencarian sesuatu 24%, pembelajaran 30%, bermain *game* 35%. Dari uraian tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian mengenai bagaimana pengaruh pengawasan orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak. Hal tersebut akan membawa dampak negatif untuk perkembangan sosial anak di usia penting perkembangannya, sebab orang tua terlalu sibuk, orang tua lebih baik memberikan *gadget* untuk anak dibanding bermain di luar rumah. Berdasarkan uraian tersebut memotivasi peneliti guna mengadakan penelitian berjudul: Pengaruh Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak di Paud Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang, Kota Solok.

## METODOLOGI

Dari permasalahan yang dikaji maka peneliti memakai pendekatan deskriptif kuantitatif. Untuk yang dimaksud dengan penelitian deskriptif (*descriptive research*) menurut Hamdi & Bahrudin (2015), yakni sebuah metode penelitian yang diadakan bertujuan guna menggambarkan fenomena atau permasalahan berdasarkan kondisi yang berlangsung sekarang atau saat yang lampau. Selanjutnya pemaparan lebih jelas disampaikan oleh Sugiyono (2017) jika penelitian deskriptif kuantitatif didefinisikan selaku metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, dipakai guna meneliti pada sampel dan populasi tertentu, pengumpulan data

memakai instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan maksud guna menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Penelitian ini dipakai oleh peneliti untuk mengukur Pengaruh Pengawasan Orang tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. Penelitian dilakukan pada bulan September 2021. Responden pada penelitian ini sebanyak 41 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan guna menggambarkan data, yakni mengenai pengaruh pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak di PAUD Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang, Kota Solok dengan angket yang berjumlah 27 butir serta terbagi dari 2 kategori, yaitu pengawasan orang tua dan penggunaan *gadget* pada anak.

### Pengawasan Orangtua

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di PAUD Al-Fatanah terkait pengawasan Orang tua maka diperoleh hasil di bawah ini:

**Tabel 1.** Hasil Pengolahan Kuesioner atau Angket Pengawasan Orangtua

No	Pertanyaan/Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		Ya		Tidak	
		f	%	f	%
<b>Hangat dan Tegas</b>					
1.	Orangtua memberi teguran secara halus kepada anak saat anak bermain <i>gadget</i> melebihi batas waktu yang telah ditetapkan	32	78%	9	22%
2.	Apakah orang tua mengajarkan untuk anak guna selalu memanfaatkan waktu luangnya bagi hal-hal yang bermanfaat (seperti: belajar, bermain dengan permainan edukatif, dll) daripada bermain <i>gadget</i> ?	27	65,9%	14	34,1%
3.	Apakah orang tua membiarkan anak untuk tidak membantu setiap pekerjaan serta malah dibiarkan bermain sepuasnya?	25	61%	16	39%
4.	Orang tua memberikan pemahaman kepada anak apabila anak terlalu lama bermain.	30	73,2%	11	26,8%
5.	Orangtua memberikan hadiah jika anak berprestasi dan menuruti setiap kemauan yang anak inginkan.	29	70,7%	12	29,3%
<b>Rata-rata</b>		<b>70%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Cukup Tinggi</b>			
<b>Kurang Mau Menerima Kemauan Anak</b>					
6.	Orang tua memberi hukuman apabila anak tidak menuruti nasehat orang tua.	25	61%	16	39%
7.	Orang tua tidak selalu menuruti kemauan anak apabila meminta sesuatu.	27	65,9%	14	34,1%
8.	Apakah orang tua pernah meminta anak guna berhenti bermain atau menggunakan <i>gadget</i> ?	30	73,2%	11	26,8%
<b>Rata-Rata</b>		<b>71%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Cukup Tinggi</b>			
<b>Sedikit Waktu untuk Anak</b>					

9.	Orang tua sibuk bekerja sehingga kurang waktu luang bersama anak.	23	56,1%	18	43,9%
10.	Orang tua sering menghabiskan waktu bersama anak.	24	58,5%	17	41,5%
<b>Rata-Rata</b>		<b>57,3%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Rendah</b>			
<b>Memberi Kebebasan Tinggi</b>					
11.	Orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk menggunakan <i>gadget</i> .	20	48,8%	21	51,2%
12.	Orang tua memberikan batasan penggunaan <i>gadget</i> seperti: penggunaan <i>gadget</i> tidak boleh lebih dari 30 menit dalam sehari.	24	58,5%	17	41,5%
13.	Anak bermain <i>gadget</i> pada umumnya tiap hari.	28	68,3%	13	31,7%
14.	Orang tua selalu mengawasi anak saat anak bermain <i>gadget</i> .	27	65,9%	14	34,1%
<b>Rata-Rata</b>		<b>60,3%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Sedang</b>			
<b>Rata-Rata Semua Indikator</b>		<b>64,7%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Sedang</b>			

Berdasarkan tabel di atas dari 41 orangtua di PAUD Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok, yang menjadi responden pertanyaan pertama 32 orang responden dengan persentase 78% memberikan teguran kepada anak saat anak bermain *gadget* melebihi batas waktu yang telah ditetapkan. Lalu pada pertanyaan atau pernyataan kedua sebanyak 27 orang dengan persentase 65,9% responden mengajarkan pada anak guna memanfaatkan waktu luangnya guna hal-hal yang bermanfaat. Pada pertanyaan ketiga sebanyak 25 orang dengan persentase 61% responden menjawab ya mengenai orang tua membiarkan anak guna tidak membantu pekerjaan dan membiarkan anak bermain sepuasnya.

Pada pernyataan keempat 30 orang responden dengan persentase 73,2% menjawab ya mengenai orang tua memberikan pemahaman apabila anak terlalu lama bermain. Pada pertanyaan kelima sebanyak 29 orang menjawab ya mengenai orang tua memberikan hadiah jika anak berprestasi dan menuruti setiap kemauan yang anak inginkan. Pada pertanyaan atau pernyataan keenam sebanyak 25 orang responden menjawab ya 61% orang tua memberi hukuman apabila anak tidak menuruti nasehat orang tua. Pada pernyataan ketujuh sebanyak 27 orang memilih ya 65,9% mengenai orang tua tidak selalu menuruti kemauan anak apabila meminta sesuatu.

Pada pertanyaan kedelapan sebanyak 30 orang menjawab ya dengan 73,2% orang tua pernah meminta anak guna berhenti bermain atau menggunakan *gadget*. Pernyataan kesembilan sebanyak 23 orang dengan 56,1% menjawab ya mengenai orang tua sibuk bekerja sehingga kurang waktu luang bersama anak. Pernyataan kesepuluh sebanyak 24 orang responden menjawab ya dengan 58,5% mengenai pernyataan orang tua sering menghabiskan waktu bersama anak. Pernyataan kesebelas sebanyak 20 orang dengan 48,8% menjawab ya orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk menggunakan *gadget*. Pernyataan keduabelas sebanyak 24 orang dengan persentase 58,5% menjawab ya mengenai orang tua memberikan batasan penggunaan *gadget* seperti: penggunaan *gadget* tidak boleh lebih dari 30 menit dalam sehari. Pernyataan ketigabelas sebanyak 28 orang dengan 68,3% mengenai anak bermain *gadget* pada umumnya

tiap hari. Pernyataan terakhir sebanyak 27 orang responden menjawab ya dengan persentase 65,9% mengenai orang tua selalu mengawasi anak saat anak bermain *gadget*. Rata-rata persentase kuesioner tentang pengawasan orangtua sebesar 64,7% yang termasuk pada kategori sedang.

### Penggunaan *Gadget* pada Anak

Penggunaan *gadget* pada anak meliputi: durasi penggunaan *gadget*, dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari *gadget* pada anak usia dini. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di PAUD Al- Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang, Kota Solok mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini, maka diperoleh hasil di bawah ini:

**Tabel 2.** Hasil Pengolahan Kuesioner atau Angket Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

No	Pertanyaan/Pernyataan	Frekuensi Jawaban			
		Ya		Tidak	
		f	%	f	%
<b>Durasi Menggunakan <i>Gadget</i></b>					
1.	Orang tua memberikan batasan waktu saat anak bermain <i>gadget</i>	24	58,5%	17	41,5%
2.	Anak pada umumnya menggunakan atau bermain <i>gadget</i> hampir setiap hari.	37	90,2%	4	9,8%
<b>Rata-rata</b>		<b>74, 3%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Cukup Tinggi</b>			
<b>Dampak Positif <i>Gadget</i></b>					
3.	Orang tua maupun anak mendapatkan informasi dan info yang penting tentang tugas-tugas anak melalui <i>gadget</i>	33	80,5%	8	19,5%
4.	Anak mengikuti atau memainkan konten serta aplikasi yang dapat mengembangkan aktivitas anak	30	73,2%	11	26,8%
5.	Orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang apa yang telah dimainkan di <i>gadget</i>	37	90,2%	4	9,8%
6.	Anak mengikuti konten atau aplikasi yang bisa menambah wawasan dan pengetahuan anak	32	78%	9	22%
7.	Orang tua mengarahkan anak untuk menggunakan <i>gadget</i> sebagai edukasi contoh mewarnai dan lain-lain.	23	56,1%	18	43,9%
<b>Rata-rata</b>		<b>75, 6%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Cukup Tinggi</b>			
<b>Dampak Negatif <i>Gadget</i></b>					
8.	Anak tidak pernah bosan untuk menggunakan <i>gadget</i> .	37	90,2%	4	9,8%
9.	Anak menangis atau merengek ketika orangtua tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> .	31	75,6%	10	24,4%
10.	Anak menjadi ketergantungan melakukan aktivitas seperti makan ditemani dengan menonton <i>youtube</i> .	23	56,1%	18	43,9%
11.	Anak sulit untuk konsentrasi atau fokus dalam belajar ketika diberikan <i>gadget</i> .	30	73,2%	11	26,8%
12.	Anak menolak ketika orang tua meminta tolong pada saat anak menggunakan <i>gadget</i> .	34	82,9%	7	17,1%

13.	Anak menjadi malas berkomunikasi atau berbicara dengan orang-orang disekitarnya saat menggunakan <i>gadget</i> .	38	92,7%	3	7,3%
		<b>Rata-rata</b>		<b>70%</b>	
		<b>Kategori</b>		<b>Cukup Tinggi</b>	
		<b>Rata-Rata Penggunaan <i>Gadget</i> Anak Usia Dini</b>		<b>76,8%</b>	

Berdasarkan data pada tabel di atas, dari 41 orang tua sebagai responden di PAUD Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok terdapat 24 orang responden menyatakan orang tua membiarkan anak menggunakan bermain *gadget* sepanjang waktu dengan persentase 58, 5% pada pernyataan kedua sebanyak 37 orang responden dengan persentase 90,2% mengatakan bahwa orang tua dan anak mendapatkan informasi yang penting tentang tugas- tugas anak melalui *gadget*. Pada pernyataan ketiga terdapat 33 responden menjawab ya mengenai orang tua memberikan kesempatan untuk anak guna bercerita mengenai apa yang telah dimainkan di *gadget* dengan persentase 80, 5%.

Pernyataan keempat sebanyak 30 responden dengan persentase 73,2% menjawab ya mengenai orang tua memilihkan aplikasi atau konten yang dapat menumbuhkan kreativitas anak. Pernyataan kelima sebanyak 37 responden menjawab ya dengan persentase 90,2% mengenai anak mengikuti konten atau aplikasi yang bisa menambah wawasan atau pengetahuan anak. Pernyataan keenam sebanyak 32 responden menjawab ya dengan persentase 78% mengenai anak hampir setiap hari menggunakan *gadget*. Pernyataan ketujuh sebanyak 23 responden menjawab ya dengan persentase 56,1% mengenai anak menolak ketika dilarang untuk menggunakan *gadget*. Pernyataan kedelapan sebanyak 37 responden menjawab ya dengan persentase 90,2% mengenai anak tidak pernah bosan menggunakan *gadget*.

Pernyataan kesembilan sebanyak 31 responden menjawab ya dengan persentase 75,6% mengenai anak mengikuti peraturan batas waktu yang ditetapkan oleh orang tua dalam menggunakan *gadget*. Pernyataan kesepuluh sebanyak 23 responden menjawab ya dengan persentase 56,1% mengenai anak lebih memilih memainkan *gadget* daripada disuruh belajar. Pernyataan kesebelas sebanyak 30 responden menjawab ya dengan persentase 73, 2% mengenai anak lebih senang bermain *gadget* dibandingkan permainan edukatif atau permainan tradisional. Pernyataan keduabelas sebanyak 34 responden menjawab ya dengan persentase 82,9% mengenai anak malas berkomunikasi dengan orang disekitarnya saat menggunakan *gadget*. Pernyataan terakhir 38 responden menjawab ya dengan persentase 92,7% mengenai anak ketergantungan dengan *gadget* (seperti: kalau disuruh makan ditemani dengan *gadget*).

Dari data di atas, untuk variabel ( $X_2$ ) mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini diperoleh rata-rata persentase yaitu 76,8%.

**Tabel 3.** Rata-Rata Persentase Pengaruh Pengawasan Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

No	Variabel	%
1.	Pengawasan Orang tua	64,7%
2.	Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	76,8%
<b>Rata-rata persentase</b>		<b>51, 5%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Rendah</b>

Dari data di atas, untuk variabel pengawasan orang tua dengan persentase 64,7% dan variabel penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan persentase 76,8%. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengaruh pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan rata-rata persentase 51,5%.

## **Pembahasan**

### ***Pengawasan Orangtua***

Menurut Kusuma dalam Anggraeni (2019) mengatakan tentang hal yang bisa dilakukan orang tua pada saat mengawasi anak dalam hal penggunaan *gadget* antara lain pengawasan dalam bentuk hangat serta tegas, kurang mau menerima kemauan anak, sedikit waktu bagi anak, memberikan kebebasan tinggi terhadap anak, memperbanyak komunikasi dengan anak, membatasi waktu bermain anak, mendampingi anak ketika bermain, menanamkan prinsip peduli pada orang lain dan masih banyak lagi bentuk pengawasan yang orang tua terhadap anak.

**Indikator pertama** yaitu pengawasan orang tua hangat dan tegas yang terdiri dengan rata-rata persentase 70% yang termasuk dalam kategori cukup tinggi. Seharusnya sebagai orang tua harus memberikan batasan-batasan pada anak terutama dalam penggunaan *gadget*. Pada **indikator kedua** yaitu bentuk pengawasan orang tua kurang mau menerima kemauan anak dengan rata-rata persentase 71% yang mana kategori cukup tinggi. Seharusnya sebagai orang tua harus memberikan batas-batasan pada anak terutama dalam penggunaan *gadget*. Dengan cara memberikan peraturan-peraturan serta tuntutan yang wajib dilaksanakan anak. Kusuma (2013) menyebutkan bahwa pengawasan dalam bentuk ini dengan menerapkan hukuman terhadap anak bila anak itu melakukan kesalahan serta orang tua pun kurang mau menerima kemauan anak .

**Indikator ketiga** sedikit waktu bagi anak dengan persentase 57,3% yang termasuk pada kategori rendah. Seharusnya bagi orang tua yang mempunyai sedikit waktu untuk anak ada baiknya menghabiskan waktu dengan anak diawali dari sebelum anak berangkat sekolah hingga anak akan tidur malam, alhasil membuat anak jadi tambah dekat terhadap ibu serta lebih banyak berinteraksi bersama ibu. Seperti pernyataan Werdiningsih & Astarani (2012) jika ibu berperan selaku pendidik pertama serta utama pada keluarga alhasil ibu wajib menyadari guna mengasuh anak dengan baik serta sesuai dengan tahapan perkembangan anak. **Indikator keempat** bentuk pengawasan orang tua yaitu memberi kebebasan tinggi dengan rata-rata 60,3%. Apabila orang tua terlalu menuruti kehendak anak dan memberi kebebasan pada anak itu akan berakibat buruk bagi anak. Pada saat bermain atau menggunakan *gadget* sebaiknya orang tua tidak memberikan kebebasan pada anak dan orang tua harus memberikan aturan serta batasan-batasan dalam bermain dan menggunakan *gadget* tersebut.

Menurut Leving pada Ihromi (2004), menyatakan apabila pengawasan orang tua merupakan sebuah keberhasilan anaknya antara lain ditujukan pada bentuk perhatian kepada kegiatan pelajaran disekolah serta menekankan arti penting pencapaian prestasi oleh sang anak, tapi disamping itu orang tua butuh menghadirkan pribadi yang sukses yang bisa digunakan teladan untuk anak. Jadi dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan dari 41 orang tua sebagai responden terhadap kuesioner pengawasan orang tua dari semua indikator termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 64,7% berarti masih ada 35,3% orang tua belum bisa mengawasi serta mendidik anak mereka secara baik, berdasarkan kaidah-kaidah serta norma-norma yang berlaku.

### ***Penggunaan Gadget pada Anak***

Efendi (2014) dalam Sahriana (2019), Ma'ruf (2015) dalam Nurhaeda (2018) mengatakan *gadget* adalah sebuah alat elektronik kecil yang bisa bekerja dengan mempunyai

fungsi khusus sesuai fiturnya yang diasosiasikan sebagai inovasi terbaru. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari 41 orang tua sebagai responden di PAUD AI- Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok pada kuesioner penggunaan *gadget* yang terdiri dari 3 indikator yaitu dijabarkan sebagai berikut:

**Indikator pertama** durasi penggunaan *gadget* dengan persentase rata-rata 74,3% penggunaan *gadget* berada pada kategori cukup tinggi. Hasil penelitian yang berhubungan dengan durasi penggunaan *gadget* yaitu batasan waktu yang diberikan saat anak menggunakan *gadget*. Menurut *American Academy of Pediatrics Committee of Public Education* (2001) dalam Febriati & Fauziah (2020), memberikan waktu atau durasi pemakaian *gadget* media berbasis layar bagi anak dilarang di atas 1 hingga 2 jam per hari. **Pada indikator kedua** dampak positif penggunaan *gadget* dari 41 orang responden didapat persentase rata-rata jawaban yaitu 75,6% yang termasuk dalam kategori cukup tinggi. Putri dan Hazizah (2019) mengatakan bahwa *gadget* mempunyai dampak positif serta dampak negatif. Adapun dampak positif *gadget* tersebut yaitu membantu perkembangan fungsi adaptif anak, meningkatkan pengetahuan anak, menambah jaringan persahabatan serta memudahkan komunikasi serta membangun kreativitas anak. Penelitian Mayenti & Sunita (2018) menemukan sebanyak 51,7% tentang dampak pemakaian *gadget* yakni positif yang mana dampak positif yang nampak tidak jauh beda seperti anak mudah mendapat informasi mengenai pendidikan misal mengenal warna serta bahasa, anak juga bisa lebih kreatif, juga aktif di sekolah serta tempat tinggal dan lain sebagainya. **Pada indikator ketiga** dampak negatif *gadget* dari 41 orang responden didapat persentase rata-rata jawaban yaitu 70% yang ada pada kategori cukup tinggi. Pada penelitian Midayana, Darmawani & Andriani (2019) menyebutkan bahwa di luar dampak positif yang ada pada *gadget*, orang tua mengatakan jika dampak negatif *gadget* khususnya untuk anak yakni efek kecanduan kepada konten atau aplikasi yang terkandung pada *gadget* tersebut. Efek kecanduan itu menyebabkan anak jadi melupakan tugas utamanya menjadi pelajar.

Pada penelitian yang diadakan AI-Ayuby (2017) tentang dampak pemakaian *gadget* pada anak usia dini menyatakan jika dampak dari pemakaian *gadget* bisa bersifat positif ataupun negatif sesuai dari pengawasan serta arahan orang tua selaku contoh yang baik untuk anak – anak di usia.

Jadi dapat disimpulkan dari kuesioner penggunaan *gadget* pada tabel 2 yang peneliti dapatkan dari 41 orang responden dengan persentase 76,8% menjawab ya karena tidak semua orang tua memahami dan memperhatikan bagaimana anak menggunakan *gadget* pada anak. Apabila orang tua tidak memahami serta tidak memberikan pemahaman kepada anak dalam menggunakan *gadget* itu tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak.

## KESIMPULAN

Pengawasan orang tua dinilai dari 41 orang tua sebagai responden terhadap kuesioner pengawasan orang tua dari semua indikator termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 64,7% berarti masih ada 35,3% orangtua belum bisa mengawasi serta mendidik anak mereka secara baik, menurut kaidah-kaidah serta norma-norma yang berlaku. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dari 41 orang tua sebagai responden dimana didapatkan hasil penelitian sebanyak 76,8% berada pada kategori cukup tinggi responden menjawab ya dan 23,2% menjawab tidak. Tidak semua orang tua memahami dan memperhatikan bagaimana anak menggunakan *gadget* pada anak. Apabila orang tua tidak memahami serta tidak memberikan pemahaman kepada anak dalam menggunakan *gadget* itu tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Membawa manfaat atau tidaknya *gadget* untuk anak bergantung bagaimana orang tua mengenalkan serta mengawasi anak ketika menggunakan *gadget*. Pengawasan orang tua dengan

persentase 64,7% dan variabel penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan persentase 76,8%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan rata-rata persentase 51,5% dengan kategori rendah. Hal ini dapat menjadi rujukan bagaimana orang tua harus mendampingi anak meskipun dalam ruang lingkup sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayuby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Lampung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik : Universitas Lampung
- Anggraeni, Y. (2019). *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak*. (Skripsi). Lampung: Fakultas Tabriyah dan Keguruan. UIN Radenintan Lampung.
- Febriati, L. D. & Fauziah, A. (2019). Intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah. *Prosiding Seminar Nasional: Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Publikasi Ilmiah* vol. 1 nomor 2, 488-497.
- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ihromi, T O. (2004). *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta : Yayasan Obor. Indonesia.
- Kusuma, R. (2013). *Macam- macam Pengawasan Orangtua Terhadap Anak*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain dan Kesehatan*, 9(1), 208-213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Midayana, M. Darmawani, E., & Andriani, D. (2019). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi kasus di TK Elekrina Kertapati Palembang. *Pernik: Jurnal PAUD*, 2(1), 78-93. <http://dx.doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Novianti, R. & Garzia, M. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini: Tantangan baru orang tua milenial. *Jurnal Obsesi*, 4(2), 1000-1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nurhaeda, N. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini dalam pandangan islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 1(2), 70-78. <https://doi.org/10.31934/ecej.v1i2.518>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putri, R. Y. & Hazizah, N. (2019). *Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. (Makalah). Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Padang

Sahriana, N. (2019). Pentingnya peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60-66. <http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulyandri, A. K. (2019). Pengaruh gadget pada perkembangan anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 11-20. <http://dx.doi.org/10.33474/thufuli.v1i1.2712>

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Werdiningsih, A. T. A. & Astarani, K. (2012). Peran ibu dalam pemenuhan kebutuhan dasar anak terhadap perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal STIKES*, 5(1), 82-98.