

20 OKT ARTIKEL REVI DIDAKTIKA (1) (3)

by - -

Submission date: 23-Oct-2021 09:53AM (UTC-0400)

Submission ID: 1681856163

File name: 20_OKT_ARTIKEL_REVI_DIDAKTIKA_1_3.docx (71.72K)

Word count: 3760

Character count: 23496

Pengaruh Pengawasan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di PAUD Al- Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok

Revi Permata Sari^{1✉}, Nur Hazizah²

^{1✉}Universitas Negeri Padang, revipermatasari99@gmail.com, Orcid ID: 0000-0000-0000-0000

², Universitas Negeri Padang, nur_hazizah@fip.unp.ac.id, Orcid ID: 0000-0000-0000-0000

Article Info

History Articles

Received:

xxxx 2021

Accepted:

xxxx 2021

Published:

xxxx 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 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%.

Keywords:

parental supervision, use of gadgets.

Name, N. (2019). Title in sentence case. *Didaktika*, 1(1), 01-10.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

xxxx 2021

Diterima:

xxxx 2021

Diterbitkan:

xxxx 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 jika (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%.

Kata Kunci:

Pengawasan Orangtua, penggunaan gadget

Cara mensitasi:

Name, N. (2019). Title in sentence case. *Didaktika* 1(1), 01-10.

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 ada dalam interval usia lahir hingga usia taman kanak-kanak.

E. Mulyasa (2014:16) mengatakan jika anak usia dini sebagai seseorang yang sedang berada pada tahap pertumbuhan serta perkembangan yang cukup pesat. Orang tua bertindak selaku pembentuk karakter serta 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 orangtua untuk memperhatikan, mengamati segala aktivitas yang dilakukan anak.

Pebriana (2017:3) 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 sehari-hari guna bermain *gadget*. Anak usia dini yang menggunakan *gadget* tentu dalam pengawasan orang tuanya.

Saat sekarang ini dapat kita lihat mayoritas anak bahkan seumur 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 orangtua menilai ini wajar, bahkan menyarakannya guna dimainkan anaknya supaya tidak rewel. Sebagai orangtua 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 dan Meyke 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 orangtua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak. Hal

tersebut akan membawa dampak negatif untuk perkembangan sosial anak diusia penting perkembangannya, sebab orang tua terlalu sibuk, orang tua lebih baik memberikan *gadget* untuk anak dibanding bermain diluar 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 dan Bahruddin (2015:5), 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 (2017:8) 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/statistik dengan maksud guna menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Penelitian ini dipakai oleh peneliti untuk mengukur Pengaruh Pengawasan Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan guna menggambarkan data, yakni mengenai pengaruh pengawasan orangtua 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 orangtua dan penggunaan *gadget* pada anak.

1. Pengawasan Orangtua

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di PAUD Al-Fatanah terkait pengawasan Orangtua maka diperoleh hasil dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Pengolahan Kuesioner atau Angket Pengawasan Orangtua.

NO	PERTANYAAN/PERNYATAAN	FREKUENSI JAWABAN			
		YA		TIDAK	
		F	%	F	%

1.	Hangat dan Tegas 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 orangtua 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 orangtua membiarkan anak untuk tidak membantu setiap pekerjaan serta malah dibiarkan bermain sepuasnya?	25	61%	16	39%
4.	Orangtua 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%
Rata-rata		70%			
Kategori		Cukup Tinggi			
6.	Kurang Mau Menerima Kemauan Anak Orangtua memberi hukuman apabila anak tidak menuruti nasehat orangtua.	25	61%	16	39%
7.	Orangtua tidak selalu menuruti kemauan anak apabila meminta sesuatu.	27	65,9%	14	34,1%
8.	Apakah orangtua pernah meminta anak guna berhenti bermain atau menggunakan <i>gadget</i> ?	30	73,2%	11	26,8%
Rata-Rata		71%			
Kategori		Cukup Tinggi			
9.	Sedikit Waktu Untuk Anak Orangtua sibuk bekerja sehingga kurang waktu luang bersama anak.	23	56,1%	18	43,9%
10.	Orangtua sering menghabiskan waktu bersama anak.	24	58,5%	17	41,5%
Rata-Rata		57,3%			
Kategori		Rendah			
11.	Memberi Kebebasan Tinggi Orangtua memberi kebebasan kepada	20	48,8%	21	

	anak untuk menggunakan <i>gadget</i> .				51,2%
12.	Orangtua 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.	Orangtua selalu mengawasi anak saat anak bermain <i>gadget</i> .	27	65,9%	14	34,1%
Rata-Rata		60,3%			
Kategori		Sedang			
Rata-Rata Semua Indikator		64,7%			
Kategori		Sedang			

Sumber data: Data Olahan (2021) Revi Permata Sari

Berdasarkan tabel diatas 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 orangtua membiarkan anak guna tidak membantu pekerjaan dan membiarkan anak bermain sepuasnya.

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

Pada pertanyaan kedelapan sebanyak 30 orang menjawab ya dengan 73,2% orangtua pernah meminta anak guna berhenti bermain atau menggunakan *gadget*. Pernyataan kesembilan sebanyak 23 orang dengan 56,1% menjawab ya mengenai orangtua sibuk bekerja sehingga kurang waktu luang bersama anak. Pernyataan kesepuluh sebanyak 24 orang responden menjawab ya dengan 58,5% mengenai

pernyataan orangtua sering menghabiskan waktu bersama anak. Pernyataan kesebelas sebanyak 20 orang dengan 48,8% menjawab ya orangtua memberi kebebasan kepada anak untuk menggunakan *gadget*. Pernyataan duabelas sebanyak 24 orang dengan persentase 58,5% menjawab ya mengenai orangtua 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 orangtua selalu mengawasi anak saat anak bermain *gadget*. Rata-rata persentase kuesioner tentang pengawasan orangtua sebesar 64,7% yang termasuk pada kategori sedang.

2. 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 dibawah ini:

Tabel 5.1 Hasil Pengolahan Kuesioner atau Angket Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.

NO	PERTANYAAN/PERNYATAAN	FREKUENSI JAWABAN			
		YA		TIDAK	
		F	%	F	%
	Durasi Menggunakan <i>Gadget</i>				
1.	Orangtua 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%
Rata-rata		74,3%			
Kategori		Cukup Tinggi			
	Dampak Positif <i>Gadget</i>				
3.	Orangtua 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%

25

5.	Orangtua memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang apa yang telah dimainkan di gadget	37	90,2%	4	9,8%
6.	Anak mengikuti konten atau aplikasi yang bisa menambah wawasan dan pengetahuan anak	32	78%	9	22%
7.	Orangtua mengarahkan anak untuk menggunakan gadget sebagai edukasi contoh mewarnai dan lain-lain.	23	56,1%	18	43,9%
Rata-rata		75,6%			
Kategori		Cukup Tinggi			
Dampak Negatif Gadget					
8.	Anak tidak pernah bosan untuk menggunakan gadget.	37	90,2%	4	9,8%
9.	Anak menangis atau merengek ketika orangtua tidak mau meminjamkan gadget.	31	75,6%	10	24,4%
10.	Anak menjadi ketergantungan melakukan aktivitas seperti makan ditemani dengan menonton youtube.	23	56,1%	18	43,9%
11.	Anak sulit untuk konsentrasi atau fokus dalam belajar ketika diberikan gadget.	30	73,2%	11	26,8%
12.	Anak menolak ketika orangtua meminta tolong pada saat anak menggunakan gadget.	34	82,9%	7	17,1%
13.	Anak menjadi malas berkomunikasi atau berbicara dengan orang-orang disekitarnya saat menggunakan gadget.	38	92,7%	3	7,3%
Rata-rata		70%			
Kategori		Cukup Tinggi			
Rata-rata Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini		76,8%			

26

Sumber: Olahan Data (2021) Revi Permata Sari

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

orangtua 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 orangtua 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 orangtua 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 sebanyak 38 responden menjawab ya dengan persentase 92,7% mengenai Anak ketergantungan dengan *gadget* (seperti: kalau disuruh makan ditemani dengan *gadget*).

Dari data diatas, untuk variabel (X_2) mengenai ¹ **penggunaan *gadget* pada anak usia dini** diperoleh rata-rata persentase yaitu 76,8%.

Tabel 5.2 Rata-rata persentase dari pengaruh pengawasan orangtua pada penggunaan *gadget* pada anak usia dini

NO	Variabel	%
1.	Pengawasan Orangtua	64,7%
2.	¹ Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini	76,8%
Rata-rata persentase		51,5%
Kategori		Rendah

Sumber: Data Olahan (2021) Revi Permata Sari

Dari data diatas, untuk variabel 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 pada penggunaan gadget pada anak usia dini dengan rata-rata persentase 51,5%.

PEMBAHASAN

1. Pengawasan Orangtua

Menurut Rindi Kusuma dalam Anggreni (2019) dan Afifur Romli (2019) mengatakan tentang hal yang bisa dilakukan orangtua 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 oranglain dan masih banyak lagi bentuk pengawasan yang orangtua terhadap anak.

Indikator pertama yaitu pengawasan orangtua hangat dan tegas yang terdiri dengan rata-rata persentase 70% yang termasuk dalam kategori cukup tinggi. Seharusnya sebagai orangtua harus memberikan batas-batasan pada anak terutama dalam penggunaan gadget. **Pada indikator kedua** yaitu bentuk pengawasan orangtua kurang mau menerima kemauan anak dengan rata-rata persentase 71% yang mana kategori cukup tinggi. Seharusnya sebagai orangtua harus memberikan batas-batasan pada anak terutama dalam penggunaan gadget. Dengan cara memberikan peraturan-peraturan serta tuntutan yang wajib dilaksanakan anak. Kusuma (2013) pengawasan dalam bentuk ini dengan menerapkan hukuman terhadap anak bila anak itu melakukan kesalahan serta orangtua pun kurang mau menerima kemauan anak. **Indikator ketiga** sedikit waktu bagi anak dengan persentase 57,3% yang termasuk pada kategori rendah. Seharusnya bagi orangtua 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 (2012) jika ibu berperan selaku pendidik pertama serta utama pada keluarga alhasil ibu wajib menyadari guna mengasuh anak dengan baik serta sesuai terhadap tahapan perkembangan anak. **Indikator keempat** bentuk pengawasan orangtua yaitu memberi kebebasan tinggi dengan rata-rata 60,3%. Apabila orangtua terlalu menuruti kehendak anak dan memberi kebebasan pada anak itu akan berakibat buruk bagi anak. Pada saat bermain atau menggunakan gadget sebaiknya orangtua tidak memberikan kebebasan pada anak dan orangtua harus memberikan aturan serta batas-batasan dalam bermain dan menggunakan gadget tersebut.

6

Menurut Leving pada Ihroni (2004: 68), menyatakan jika pengawasan orangtua merupakan sebuah keberhasilan anaknya anatara lain ditujukan pada bentuk perhatian kepada kegiatan pelajaran disekolah serta menekankan arti penting pencapaian prestasi oleh sang anak, tapi disamping itu orangtua butuh menghadirkan pribadi yang sukses yang bisa digunakan teladan untuk anak. Jadi dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan dari 41 orangtua sebagai responden terhadap kuesioner pengawasan orangtua 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, berdasarkan kaidah-kaidah serta norma-norma yang berlaku.

2. Penggunaan Gadget Pada Anak

Efendi (2014) dalam Nanang (2019: 61), Ma'ruf (2015) dalam Nurhaeda (2018:72) 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 orangtua sebagai responden di PAUD Al- 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 dan Fauziah (2020:7), memberikan waktu atau durasi pemakaian *gadget* media berbasis layar bagi anak dilarang diatas 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. Yuliana dan Nur 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 Fitra Mayenti (2018) 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 disekolah 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, dkk (2019:83) menyebutkan bahwa diluar dampak positif

yang ada pada *gadget*, orangtua 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 M. Hafiz Al-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 orangtua selaku contoh yang baik untuk anak – anak di usia.

Jadi dapat disimpulkan dari kuesioner penggunaan *gadget* pada tabel 5.1 yang peneliti dapatkan dari 41 orang responden dengan persentase 76,8% menjawab ya karena tidak semua orangtua memahami dan memperhatikan bagaimana anak menggunakan *gadget* pada anak. Apabila orangtua tidak memahami serta tidak memberikan pemahaman kepada anak dalam menggunakan *gadget* itu tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak.

KESIMPULAN

1. Pengawasan orangtua dinilai dari 41 orangtua sebagai responden terhadap kuesioner pengawasan orangtua 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.
2. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dari 41 orangtua sebagai responden dimana didapatkan hasil penelitian sebanyak 76,8% berada pada kategori cukup tinggi responden menjawab ya dan 23, 2% menjawab tidak . Tidak semua orangtua memahami dan memperhatikan bagaimana anak menggunakan *gadget* pada anak. Apabila orangtua 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 orangtua mengenalkan serta mengawasi anak ketika menggunakan *gadget*.
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 pada penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan rata-rata persentase 51,5% dengan kategori rendah.

2 DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayuby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik : Universitas Lampung
- Anggraini, Yuni. 2019. *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak*. Skripsi. Fakultas Tabriyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Radenintan Lampung.
- E. Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung : Rosda
- Febriati, Listia Dewi dan Afroh Fauziah. 2019. Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah. Seminar Nasional UNRIYO.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2015). *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ihromi, T. 2004. Bunga rampai sosiologi keluarga. Jakarta : Yayasan Obor. Indonesia.
- Kusuma, Rindi. 2013. *Macam- macam Pengawasan Orangtua Terhadap Anak*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mayenti, Fitra. 2018. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru. Jurnal Photon. Vol. 9, No 1, 2018
- Midayana, dkk. 2019. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Pernik Jurnal PAUD. Vol. 2, No. 1, 2019
- Nanang, Sahriana. 2019. Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *JURNAL Smart PAUD*. Vol. 2, No.1, Januari 2019, p-ISSN 2599-0144, e-ISSN 2614-1248.
- Novianti, Ria & Meyke Garzia. 2020. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini: Tantangan Baru Orang Tua Milenial. Jurnal Obsesi. Vol 4 No 2, ISSN: 2549-8959
- Nurhaeda. 2018. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. ECEIJ. Vol.1 No 2
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta,CV.

Sulyandri, Ari Kusuma. 2019. Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 1 No 1 Tahun 2019

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yuliana, Rika dan Nur Hazizah. 2019. Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Padang

20 OKT ARTIKEL REVI DIDAKTIKA (1) (3)

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	www.researchgate.net Internet Source	3%
3	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.poltektegal.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Jember Student Paper	1%
9	core.ac.uk Internet Source	1%

10	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	1 %
11	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
12	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
13	Elza Fitrianis, Yaswinda Yaswinda. "Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2020 Publication	<1 %
14	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
15	isclo.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
18	www.jogloabang.com Internet Source	<1 %
19	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
20	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %

21	prosiding.respati.ac.id Internet Source	<1 %
22	ejournal.annurpurwodadi.ac.id Internet Source	<1 %
23	ejournal.iainkerinci.ac.id Internet Source	<1 %
24	journal.moestopo.ac.id Internet Source	<1 %
25	Nanang Sahriana. "PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI", Jurnal Smart Paud, 2019 Publication	<1 %
26	admin.ebimta.com Internet Source	<1 %
27	cgscholar.com Internet Source	<1 %
28	digilib.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %
29	katialazarou.blogspot.com Internet Source	<1 %
30	Emilia Roza, Mia Kamayani, PH Gunawan. "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak", Jurnal SOLMA, 2018 Publication	<1 %

31 Riska Wandini, Linawati Novikasari, Maya Kurnia. "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Anak Di Sekolah Dasar Al Azhar I Bandar Lampung", Malahayati Nursing Journal, 2020
Publication

32 Khusnul Khotimah, Agus Saputra, Baiq Niswatul Khair, Susi Rahayu. "PENDIDIKAN GEOSISTA SEBAGAI UPAYA MEMINIMALKAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK: SEMINAR-WORKSHOP UNTUK GURU DAN ORANG TUA", Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2021
Publication

33 Ria Novianti, Meyke Garzia. "Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020
Publication

34 adoc.pub
Internet Source

35 repository.ubharajaya.ac.id
Internet Source
